EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:37 Page 3

Table des matières

I. Pour commencer 5
Installation 5
Types de partie 5
Paramètres du jeu 9
Interface 12
Fenêtre des unités 14
Votre monde 16
Les vues 16
II: Concepts de base 17
Epoques 17
Villes et Hôtels de ville 17
Citoyens 18
Couronnes 18
Technologie 19
Limite de population 20
Ressources 21
Territoires 21
Météo 21

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:37 Page 4

III: Unités **22**
Création des unités 22
Sélection des unités 22
Amélioration des unités 22
Déplacement des unités 22
Types d'unités 25
IV: Bâtiments **32**
V: Combat **34**
Formations terrestres 34
Formations marines 35
VI: Diplomatie **35**
Statuts diplomatiques 35
Tributs 36
Plans de guerre 37
VII: Civilisations et régions **37**
Occident 37
Moyen-Orient 38
Extrême-Orient 38
Amérique du sud 39
VIII: Pouvoirs régionaux **40**
Pouvoirs régionaux d'Occident 40
Pouvoirs régionaux du Moyen-Orient 40
Pouvoirs régionaux d'Extrême-Orient 40
Pouvoirs régionaux d'Amérique du sud 41
IX: Merveilles **41**
Merveilles d'Occident 41
Merveilles du Moyen-Orient 42
Merveilles d'Extrême-Orient 42
Merveilles d'Amérique du sud 42
X: Crédits **43**
XI: Service clientèle **46**
XII: Configuration requise **47**
XIII: Contrat de Licence de l'Utilisateur Final **48**

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:37 Page 5

I. Pour commencer

Bienvenue dans **Empire Earth II**. Ce guide vous donnera les informations nécessaires à la compréhension du jeu pour que vous puissiez guider votre civilisation jusqu'à la gloire. Pour des indications plus détaillées, référez-vous à l'**Encyclopédie de Empire Earth**, à laquelle vous pouvez facilement accéder dans le jeu.

Installation

Pour installer **Empire Earth II**, placez le CD-Rom dans votre lecteur de CD-Rom. Le programme d'exécution automatique devrait se lancer automatiquement. Si cela n'est pas le cas, sélectionnez “Poste de travail” (en double-cliquant sur l'icône Poste de travail de votre Bureau ou en sélectionnant Poste de travail dans le menu Démarrer > Poste de travail, si Windows®XP est le système d'exploitation que vous utilisez), puis double-cliquez sur l'icône représentant votre lecteur de CD-Rom. Double-cliquez sur Setup.exe pour lancer le programme d'exécution automatique.

Une fois que le programme d'exécution automatique est lancé, suivez les instructions qui s'affichent pour installer Empire Earth II.

Lorsque l'installation est terminée, lancez le jeu. Si c’est la première fois que vous jouez à EE2, il vous sera demandé de choisir votre niveau comme joueur de STR. Le niveau que vous sélectionnez influera sur le niveau de difficulté globale du jeu. Vous pouvez également changer les paramètres manuellement à n’importe quel moment, avant le début d’une partie. Une fois que vous avez fait votre sélection, vous aurez accès à l’écran principal où vous pouvez choisir quels types de partie vous désirez jouer, regarder un ralenti de partie, ajuster vos paramètres et accéder à l’Encyclopédie Empire Earth II. Vous pourrez également voir la liste des crédits du jeu et accéder à l'éditeur de carte, via l'écran principal.

Avant que vous ne commenciez à jouer à Empire Earth II, vous devez d'abord choisir quel type de partie vous souhaitez disputer.

Types de partie

Il existe deux types de partie dans Empire Earth II :
joueur seul ou multijoueur.

Joueur seul. Le type joueur seul comprend un didacticiel rapide sous la forme d'une campagne, trois campagnes complètes et une série de Tournants. Dans les campagnes, vous pourrez participer à quelques-uns des événements historiques les plus importants de Corée, d'Allemagne et des Etats-Unis. Dans la série Tournants, vous serez plongé dans l'enfer de deux des plus célèbres batailles de l'histoire : la bataille de Normandie, pendant la Deuxième Guerre Mondiale, et la Bataille des Trois Royaumes, en Chine, aux alentours de 230 – 480.

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:37 Page 6

A partir de l'écran joueur seul, vous pouvez également participer à des parties de type Escarmouche contre l'ordinateur, accéder aux parties sauvegardées et aux scénarios personnalisés.

Multijoueur – Dans ce mode de jeu, vous pouvez jouer à des parties multijoueur sur Internet, via Gamespy.com, ou en réseau local, par le biais d'une connexion LAN. Dans les parties multijoueur, vous pouvez jouer contre plus de huit adversaires à la fois. Vous pouvez également rejoindre une partie ou héberger votre propre partie. Dans ce cas, vous aurez à votre disposition un très large choix d'options, incluant le type de partie, les options, le type de carte et les paramètres relatifs à l'environnement. Les types de partie sont les suivants :

Conquête – Dans une partie de type Conquête, il s'agit d'écraser complètement vos ennemis. Pour éliminer un adversaire dans ce type de partie, vous devez détruire toutes ses unités militaires et tous les bâtiments capables de produire des unités. Les parties de type Conquête peuvent également se disputer par équipes.

Couronnes – Nombre. Pour remporter ce type de partie Couronne, vous devez gagner un certain nombre de Couronnes. Ce nombre est spécifié par l'hôte de la partie.

Couronnes – Temps de possession. L'hôte spécifie la durée en minutes pendant laquelle un joueur doit rester en possession d'une combinaison de Couronnes quelconque avant d'être déclaré vainqueur.

Contrôle du Territoire – Pour être déclaré vainqueur, vous devez contrôler un certain pourcentage de Territoires. C'est l'hôte qui décide combien de Territoires sont nécessaires pour être déclaré vainqueur.

Roi de la colline – Au début d'un tel type de partie, un Territoire neutre occupe le centre de la carte. Le premier joueur qui parvient à s'emparer du bâtiment Roi de la colline qui se trouve sur le Territoire neutre et qui arrive à le conserver pendant une certaine durée est déclaré vainqueur.

Capitales – Dans ce type de partie, votre premier Hôtel de ville est également votre Capitale. Celle-ci ne peut être détruite, mais seulement capturée. Si ce dernier cas se présente, vous devez alors récupérer votre Capitale avant l'expiration d'une limite de temps définie par l'hôte ; si vous n'y parvenez pas, vous êtes éliminé de la partie.
Vous pourrez continuer à suivre le cours de la partie, mais ne pourrez plus communiquer avec les joueurs restant en lice.

Capitales alliées – Ce type de partie est identique au précédent, à la seule différence qu'il se joue par équipes. Comme dans les parties Capitales, si votre premier Hôtel de ville est capturé et

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:37 Page 7

qu'il reste entre les mains de l'ennemi jusqu'à expiration de la limite de temps, vous êtes éliminé de la partie. Si l'un de vos alliés réussit à récupérer votre Hôtel de ville avant que le délai ne soit expiré, votre Capitale vous revient automatiquement et la partie continue pour vous.

Régicide – Dans cette partie, il vous faut protéger votre Chef à tout prix. Si votre Chef est tué, vous êtes aussitôt éliminé. Il est possible de jouer à Régicide par équipes.

Zones de tension – Dans ce type de partie, l'hôte sélectionne un certain nombre d'emplacements qui sont considérés comme vitaux. Quand la partie commence, la première Zone de tension est visible, et tous les joueurs s'affrontent pour pouvoir la capturer en y construisant une Forteresse. Une fois qu'elle est capturée, la Zone de tension suivante est dévoilée. Le joueur qui possède le plus grand nombre de Zones de tension à la fin de la partie est déclaré vainqueur. Il est possible de jouer à Zones de tension par équipes.

Le mode Dernier survivant est disponible pour trois types de partie : Conquête, Régicide et Capitales. Dans ce mode, il ne peut y avoir qu'un seul vainqueur ; des équipes peuvent être organisées pendant la configuration de la partie et des alliances se nouer au fil du jeu, mais quand il ne reste plus que les joueurs d'une même équipe, cette dernière est automatiquement dissoute et toute alliance devient caduque. C'est alors chacun pour soi. Lorsqu'une partie est créée avec des équipes verrouillées, tous les joueurs de la même équipe contribuent à remplir les conditions de victoire. Une fois que celles-ci sont satisfaites, tous les joueurs de l'équipe sont déclarés vainqueurs à la fin de la partie. Ainsi, si 9 Territoires doivent être contrôlés pour donner la victoire et que 3 joueurs d'une même équipe contrôlent ensemble 9 Territoires, ils sont déclarés vainqueurs. Si une partie est créée avec des équipes déverrouillées, les alliances contractées pendant la partie sont valables tout au long du jeu, mais seul un joueur a le droit de satisfaire aux conditions finales de victoire et d'être déclaré vainqueur.

Quand vous rejoignez une partie multijoueur, vous devez choisir avec quelle civilisation vous souhaitez jouer. Pour vous aider à vous décider, référez-vous aux sections de ce manuel qui décrivent en détail les différentes civilisations disponibles.

CONFIGURER UNE PARTIE *(Multijoueur ou Escarmouche)*

Avant que vous ne commenciez votre propre partie en joueur seul ou en multijoueur, vous devez définir les paramètres de la partie. Vous pouvez sélectionner la civilisation avec laquelle vous souhaitez jouer, ainsi que l'Epoque de commencement. Vous pouvez aussi définir le niveau de l'IA. Vous pouvez également définir le nombre de Citoyens disponibles avec lequel tous les joueurs commencent la partie.

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:37 Page 8

Quand une partie est créée, les équipes peuvent être verrouillées ou déverrouillées.

Si les équipes sont verrouillées, tous les joueurs de la même équipe contribuent à remplir les conditions de victoire ; si l'option est déverrouillée, des alliances peuvent être créées au cours de la partie, mais seul un joueur pourra être déclaré vainqueur.

La Limite de population peut être définie de deux manières différentes. Vous pouvez assigner à tous les joueurs une Limite de population qu'ils ne peuvent pas dépasser. L'autre méthode consiste à utiliser une Limite de population globale qui est divisée de façon homogène entre tous les joueurs au début de la partie. Ceci peut être défini en utilisant l'option Redistribution de population dans l'onglet Avancés. Lorsque les joueurs sont éliminés, leur population est redistribuée aux joueurs restant en lice.

Dans une partie multijoueur, lorsqu'un joueur humain quitte le jeu, le paramètre Au départ d'un joueur détermine ce qu'il advient de ses troupes restantes se trouvant sur la carte. Les options disponibles proposent de laisser l'IA récupérer les unités et les bâtiments du joueur, avec la possibilité de choisir entre une IA totalement fonctionnelle ou une IA purement défensive ; il est également possible de choisir de retirer tous les bâtiments et unités du joueur.

Les options du jeu sont organisées en quatre onglets :
PARTIE, **AVANCES**, **CARTE** et **ENVIRONNEMENTS**..

L'onglet **PARTIE** inclut les options pour la configuration de la vitesse du jeu, des Epoques, des ressources de départ, du verrouillage/déverrouillage des équipes ; il inclut également la possibilité d'activer le mode Coopératif, de définir la Limite de population par ville, de mettre en place ou non une paix initiale. Dans ce dernier cas, aucun joueur ne pourra en attaquer un autre pendant la durée définie.

L'onglet **AVANCES** inclut les options pour la configuration de la vitesse du jeu, pour l'activation de la triche, le verrouillage des handicaps, l'établissement des Traités inviolables, la Limite de population des Hôtels de ville, l'emplacement des équipes, ainsi que l'état du brouillard de guerre, au début de la partie.

L'onglet **CARTE** inclut les options de configuration de la taille de la carte, le détail de sa géographie, son climat, son altitude, son niveau de boisement, la distribution des ressources et le nombre de rivières et de fleuves (s'ils existent) présents sur la carte. Il existe également une option pour charger des cartes personnalisées.

L'onglet **ENVIRONNEMENTS** inclut les options de configuration du cycle des saisons, de la durée en minutes par saison (si les saisons sont activées), de la saison de départ, du temps de la journée (ceci détermine l'éclairage utilisé sur la carte), de la présence ou non de la météo et du vent sur la carte.

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:37 Page 9

PARTIE RAPIDE *(Multijoueur ou Escarmouche)*

Partie rapide est une variante de configuration qui permet aux joueurs de commencer la partie avec plus d'unités, de bâtiments et de technologies que dans le mode normal par défaut. Pour activer cette option dans une partie multijoueur, l'hôte doit cocher l'option 'Partie rapide' qui se trouve dans les Paramètres du jeu. Partie rapide est également disponible en mode Escarmouche solo. Une fois que Partie rapide est activé, un menu déroulant s'affiche, vous proposant différentes tailles de carte : Petite, Moyenne, Grande. Le nombre de troupes et de bâtiments que le joueur possède en commençant la partie est lié à la taille de la carte choisie.

Lorsque l'option Partie rapide est activée, un bouton de choix des forces s'affiche dans le coin inférieur droit de l'écran. En cliquant sur ce bouton, vous faites apparaître un panneau comprenant les paramètres de configuration des forces de départ. Il y a quatre options de type d'Empires disponibles : Equilibrée, Armée, Impériale et Economique. Chacune propose une configuration différente des troupes et bâtiments disponibles au commencement de la partie, en fonction de son orientation stratégique.

Une fois que le type d'Empire est sélectionné, la configuration du type de forces de départ peut encore être affinée pour répondre plus précisément aux attentes du joueur, grâce aux choix suivants : Standard, Agressif et Défensif. Chacune de ces options comprend les icônes et le nombre des unités et bâtiments qui lui sont associés. Le joueur peut passer le curseur sur les icônes pour obtenir une bulle d'aide décrivant le type de l'unité et ses effectifs.

Le bouton de choix des forces reste accessible jusqu'à ce que le joueur clique sur 'Prêt' ou 'Lancer'.

Paramètres du jeu

Utilisez les Paramètres du jeu pour définir l'aspect, le son et la jouabilité de Empire Earth II. Dans les paramètres audio, vous pouvez décider si vous souhaitez ou non entendre la musique du jeu et les sons d'ambiances, et ajuster le volume à votre convenance. Utilisez les paramètres vidéo pour configurer la résolution et le niveau de détail des graphismes du jeu. Les paramètres du jeu vous permettent de définir la vitesse de défilement de l'écran et celle du double-clic. Vous pouvez également définir la fréquence des sauvegardes automatiques et choisir le type de bulle d'aide (si vous souhaitez qu'elles existent). L'Aide complète vous donne des informations complètes sur tout objet dès que vous placez le curseur de la souris dessus. Les bulles d'aide concises vous offrent, quant à elles, les informations de base lorsque vous placez le curseur de la souris sur un objet. Il existe d'autres options d'interface disponibles dans les Paramètres du jeu. Vous pouvez accéder à ces paramètres via l'écran principal qui s'affiche au lancement du jeu, ou en cliquant sur le bouton Paramètres du jeu, sur la droite de l'écran principal, à n'importe quel moment pendant la partie.

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:37 Page 10

Interface du jeu

Ecran Infos joueurs
Affiche votre nom de joueur, votre civilisation, ainsi que l'Epoque en cours.

Bouton des options du jeu
Ouvre l'écran des paramètres du jeu.

Groupes de contrôle
Offre la possibilité de constituer toute combinaison d'unités en un groupe numéroté.

Informations du scénario
Fenêtre de statistiques pour le contrôle du Territoire ou les parties comprenant un Cessez-le-feu initial.

Minicarte
La Minicarte est une représentation réduite de l'intégralité de la carte de jeu.

Arbre des technologies
Indique les technologies qu'il est possible de découvrir.

Afficher/Masquer les Plans de bataille
Permet d'afficher ou de masquer les Plans de bataille sur la carte.

Territoires
Pour afficher ou masquer les frontières des Territoires

Pouvoir régional
Active votre pouvoir spécial.

Attaque coordonnée
Permet au joueur de donner des ordres aux unités sans que ces dernières ne les exécutent immédiatement. Ce n'est qu'au moment où cette option est désactivée que les unités réagissent aux ordres listés.

Citoyens inactifs
Indique quels sont les Citoyens qui ne sont pas affectés à une tâche.

Diplomatie
Proposer ou revoir des alliances et déclarer la guerre.

Panneau d'actions
Affiche les actions disponibles pour l'unité sélectionnée.

Balises
Elles permettent de marquer une zone importante sur la carte.

Gestionnaire des citoyens
Cliquez sur ce bouton pour ouvrir l'écran du Gestionnaire des citoyens ; celui-ci peut être utilisé pour contrôler en même temps toutes les unités au travail.

Ecran des Couronnes
Affiche la progression pour chaque type de Couronne.

Panneau d'i
Affiche les ca
des objets s

Plans de bataille
Créez, envoyez ou examinez les plans d'attaque.

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:38 Page 11

uton des options du jeu
l'écran des paramètres du jeu.

Pause

Discussion
Ouvre la fenêtre texte de discussion.

Encyclopédie Empire Earth II
Ouvre le glossaire d'aide du jeu..

Objectifs de scénario
Liste les différents objectifs dans les scénarios de partie.

Icône de Couronne
Apparaît lorsqu'un joueur a remporté une Couronne. Lorsque vous avez gagné une Couronne, une icône clignotante apparaît. Cliquez dessus pour choisir le pouvoir lié à la Couronne. Un compteur à la couleur du joueur indiquera le temps qui lui reste.

Bulles d'aide complète
Les explications relatives aux différents objets apparaîtront lorsque ces derniers seront sélectionnés par la souris. Vous pouvez désactiver les bulles d'aide complète dans l'écran des paramètres du jeu.

Horloge du jeu
Elle indique le temps écoulé pendant la partie en cours.

Image dans l'image
C'est la seconde fenêtre pour le monde du jeu, après la vue principale.

Affichage des raccourcis de l'IDI
Utilisez les touches pour ancrer la caméra de l'IDI sur une unité, un groupe de contrôle ou un point sur la carte.

Compteur de ressources
Affiche la quantité de ressources collectées. Les Citoyens peuvent être assignés ou relevés du travail de collecte sur un emplacement de ressource particulier, en cliquant avec le bouton gauche ou droit de la souris.

Indicateur de Territoires
Indique le nombre de Territoires que comprend votre empire.

Panneau d'informations
Affiche les caractéristiques des objets sélectionnés.

Calendrier
Il permet de suivre le changement des saisons relativement aux changements de mois.

oir régional
votre pouvoir spécial.

au d'actions
ne les actions bles pour l'unité ectionnée.

cran des uronnes
progression pour pe de Couronne.

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:38 Page 12

Interface

Tout ce que vous avez besoin de savoir est à portée de clic dans Empire Earth II. Les boutons et les outils de l'écran principal vous permettent de contrôler le jeu de A à Z. Voici ce que vous verrez sur l'écran principal :

- **IMAGE DANS L'IMAGE –** la fenêtre Image dans l'image (IDI) est une seconde fenêtre donnant un accès complet au monde du jeu. La plupart des actions que vous pouvez entreprendre dans la vue 3D peuvent également être réalisées dans la vue IDI.

- **PLANS DE BATAILLE –** quand vous cliquez sur le bouton Plans de bataille, vous entrez dans la section Plans de bataille de l'écran de la Carte principale où vous pouvez créer, envoyer et examiner vos plans d'attaque avec vos alliés.

- **GESTIONNAIRE DES CITOYENS –** en cliquant sur le bouton du Gestionnaire des citoyens, vous entrez dans la section du Gestionnaire des citoyens de l'écran de la Carte principale où vous pouvez assigner des Citoyens à certaines tâches, telles que la collecte des ressources, la construction ou la réparation de vos bâtiments, la création de nouvelles Fermes, de Derricks ou de Mines d'Uranium ; vous pouvez également y examiner l'inventaire et la quantité de toutes les ressources dont vous disposez à ce moment précis.

- **AFFICHAGE DES INFOS JOUEUR –** dans l'écran Infos joueur, vous pouvez voir votre nom, la civilisation que vous avez choisie et votre Epoque du moment. Quand vous avez découvert suffisamment de technologies (6) pour avancer à l'Epoque suivante, l'écran Epoque devient un bouton. Une fois que vous avez assez de points de technologie pour avancer à l'Epoque suivante, le bouton clignote ; il vous suffit alors de cliquer dessus pour passer à cette Epoque.

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:38 Page 13

- **GROUPES DE CONTRÔLE –** vous pouvez assigner toute combinaison d'unités à un Groupe de contrôle ; ce dernier sera facilement accessible plus tard. Pour accéder aux Groupes de contrôles, cliquez sur la flèche du menu déroulant, à gauche de l'écran Infos joueur.
- **OPTIONS DE JEU –** Cliquez sur le bouton Option du menu en haut à droite pour accéder aux Options de jeu. Si vous appuyez sur la touche Echap, vous obtiendrez également ce panneau. Le menu en haut à droite offre également accès aux options de discussion,à l'Encyclopédie de Empire Earth et aux Objectifs de scénario,si vous êtes en train de jouer un scénario :
- **DISCUSSION – l**e bouton discussion ouvre une fenêtre qui vous permet d'envoyer des messages aux autres joueurs participant à la partie.
- **ENCYCLOPÉDIE EMPIRE EARTH –** cliquez sur le bouton Encyclopédie de Empire Earth pour accéder aux informations complètes et à tous les éléments du jeu.
- **OBJECTIFS DE SCÉNARIO –** en cliquant sur le bouton Objectifs de scénario, vous accédez à la section Objectifs de scénario de l'écran de la Carte principale. Ici, vous pouvez examiner les différents objectifs en cours : objectifs principaux et objectifs secondaires, ainsi que les conditions de défaite. Quand des drapeaux colorés qui correspondent aux objectifs sont placés sur la carte, vous pouvez passer le curseur de la souris sur un drapeau ou un nom d'objectif pour accéder à des informations plus détaillées. Il existe également un bouton Information qui vous offrira des indications sur le scénario, des conseils et des éléments de contexte historique.
- **ARBRE DES TECHNOLOGIES –** cliquez sur le bouton Arbre des technologies pour voir quelles technologies vous pouvez découvrir. Passez le curseur de la souris sur une technologie pour en avoir une description détaillée ; cliquez ensuite sur la technologie dont vous souhaitez lancer la recherche.
- **DIPLOMATIE –** cliquez sur le bouton pour proposer et examiner des alliances, déclarer la guerre ou proposer un statut de neutralité. Via cette option, vous pouvez également offrir des ressources, des unités et des Territoires en tribut.
- **AFFICHAGE DES COURONNES –** La fenêtre des Couronnes vous indique votre progression dans les domaines relatifs aux différentes Couronnes. Passez la souris sur les informations d'une Couronne particulière pour voir la progression et le classement de chacun des joueurs concourant pour cette Couronne. Les joueurs sont listés de haut en bas, selon leur susceptibilité à remporter la Couronne et leur score. Seul votre score est visible par défaut, mais vous pouvez utiliser votre Espion pour collecter des renseignements sur l'Hôtel de ville d'un autre joueur ; les scores de

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:38 Page 14

Couronne y seront visibles pendant un certain temps.
Lorsqu'un joueur a remporté la Couronne, celle-ci apparaît dans l'angle supérieur droit de l'écran. Si vous gagnez une Couronne, cliquez sur l'icône de la Couronne pour sélectionner un pouvoir associé à cette Couronne. Si vous passez le curseur de la souris sur une icône de Couronne vous pouvez voir qui en est le propriétaire actuel et le temps restant.

- **POUVOIR RÉGIONAL –** ce bouton active le Pouvoir régional auquel votre Civilisation a accès (voir VIII. Pouvoir régional, plus bas).
- **HORLOGE DU JEU –** elle affiche le temps écoulé depuis le début de la partie.
- **CALENDRIER DU JEU –** il affiche le mois en cours.
- **AIDE COMPLÈTE –** l'Aide complète est affichée au dessus de l'écran Image dans l'image. Vous pouvez l'activer ou la désactiver via les Paramètres du jeu.
- **BOUTONS DE LA MINICARTE –** les boutons qui se trouvent sur la Minicarte vous aident à gérer votre monde. Bouton d'Attaque coordonnée..

  Balises – pour installer une balise (ce qui peut être utile pour communiquer des emplacements pendant les parties multijoueur), cliquez sur le bouton Balise, puis cliquez sur un emplacement sur la Minicarte ou sur l'écran principal.

  Citoyen inactif – cliquez sur le bouton Citoyens inactifs pour sélectionner un Citoyen inactif et assigner un travail à ce fainéant. Si vous avez plus d'un Citoyen inactif, cliquez à nouveau sur le bouton Citoyens pour en sélectionner un autre.

  Attaque coordonnée – ceci permet au joueur de lister des ordres à des unités ; les ordres ne sont pas exécutés immédiatement : en effet, les unités n'y réagissent que lorsque l'option est désactivée.

  Territoires – cliquez sur le bouton Territoires pour masquer et afficher les frontières des Territoires sur la Minicarte.

  Activer/désactiver le Plan de bataille en cours – ceci vous permet de voir le Plan de bataille le plus récent qui vous a été envoyé sur la Minicarte.

Fenêtre des unités et des bâtiments

Lorsque vous sélectionnez une ou plusieurs unités ou bâtiments, la fenêtre se divise en un Panneau d'actions (à gauche) et un Panneau d'informations (à droite).

Si vous n'avez sélectionné qu'une seule unité ou un seul bâtiment, le Panneau d'informations affichera des informations étendues pour l'unité ou

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:38 Page 15

le bâtiment sélectionné. Celles-ci concernent le nom de l'unité/du bâtiment, les points de vie, les dégâts infligés, la portée d'attaque, le niveau actuel de loyauté dont dépend la résistance de l'unité ou du bâtiment à la conversion/capture, les modifications induites par les pouvoirs et leurs effets, ainsi que des informations supplémentaires relatives à ce type d'unité et de bâtiment.

Si vous avez sélectionné plusieurs unités ou bâtiments, le Panneau d'informations affichera une seule icône pour chaque type d'unité ou de bâtiment, avec un chiffre indiquant le nombre d'éléments (soldats ou bâtiments) par type sélectionné, ainsi qu'un triangle rouge accompagné du nombre de ces unités ou bâtiments qui se trouvent sous un certain seuil en terme de PV. Vous pouvez sélectionner toutes les unités d'un certain type en cliquant sur l'icône de l'unité, et les désélectionner en cliquant avec le bouton droit. En cliquant sur le triangle rouge, vous n'agirez que sur les unités qui ont subi des dégâts. Vous pouvez également cliquer sur le triangle rouge en gardant la touche Alt appuyée pour ne sélectionner que les unités qui n'ont pas subi de dégâts. Il est également possible de cliquer en gardant appuyée la touche Maj pour sélectionner plusieurs types d'unités.

Si vous avez sélectionné votre propre unité ou bâtiment, le Panneau d'actions affichera plusieurs boutons représentant les différentes actions possibles pour cette unité. Si vous avez sélectionné plusieurs unités ou bâtiments, le Panneau d'action n'affichera que les boutons pour le type d'unité active dans la sélection ; le type d'unité active a une marge bleue autour de son icône dans le Panneau d'informations. Vous pouvez changer l'unité active en utilisant les touches ^ et $.

Certains des boutons d'action donneront des ordres instantanés aux unités sélectionnées (par exemple, Stop, Explorer, Chercher et Détruire). D'autres actions nécessitent des ordres supplémentaires de la part du joueur pour être exécutées, bien souvent en cliquant une fois ou plus sur l'écran du jeu (par exemple Déplacer, Attaquer, Collecter des ressources).

Lorsque vous sélectionnez un Citoyen, vous voyez deux boutons – bâtiments civils et bâtiments militaires– qui vous indiquent le type de bâtiment que votre Citoyen peut construire. Sélectionnez l'un de ces deux types, puis le bâtiment précis que vous voulez construire. Déplacez le curseur de la souris sur la Carte de l'écran principal pour préciser l'emplacement sur lequel construire : si le contour du bâtiment apparaît en vert, c'est que vous avez sélectionné un emplacement valide ; s'il apparaît en jaune, c'est que cette zone n'appartient ni à vous ni à l'un de vos alliés et que la structure sera plus longue à construire à cet endroit ; si, enfin, le contour du bâtiment apparaît en rouge, c'est que vous ne pouvez pas construire sur cet emplacement et qu'il vous faut en chercher un autre.

Vous pouvez également sélectionner une unité ou un bâtiment appartenant à un autre joueur. Lorsque c'est le cas, vous pouvez voir à qui appartient l'unité ou le bâtiment sélectionné, ainsi que votre statut diplomatique vis-à-vis de ce joueur.

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:38 Page 16

Votre monde

Lorsque vous commencez une partie de Empire Earth II, seule une petite portion du monde est visible. Au fur et à mesure que vous explorez votre environnement, le monde se dévoile à vous de plus en plus. Vous pouvez voir où vous vous trouvez, ainsi que le terrain que vous avez déjà découvert, sur la Minicarte, dans l'angle inférieur gauche de l'écran. La portion du monde que vous pouvez voir est celle qui se trouve dans votre champ de vision. Les zones que vous n'avez pas encore explorées sont masquées par un voile noir. Si vous avez exploré une zone mais qu'elle n'est actuellement pas couverte par votre champ de vision, cette zone est voilée par le brouillard de guerre.

Les vues

Il y a différentes façons d'appréhender le monde autour de vous. L'écran principal affiche la vue en cours et vous permet de sélectionner des unités ou de dispenser des ordres. Comme indiqué plus haut, la Minicarte vous montre le terrain que vous avez exploré et où se trouvent vos unités et bâtiments, ainsi que vos ressources. Vous pouvez également voir le monde via la Carte plein écran. Celle-ci est accessible en appuyant sur la touche Tab. Dans la Carte plein écran, vous pouvez gérer vos Citoyens et préparer vos plans de bataille.

Pour déplacer la Vue principale, vous pouvez utiliser les touches flèches ou faire glisser le curseur de la souris jusqu'aux bords de l'écran. Vous pouvez zoomer et dézoomer en utilisant les touches Pg-Pr/Pg-Sv (ou en vous servant de la molette de la souris, si vous en disposez).

La fenêtre Image dans l'image est une autre fenêtre fonctionnelle du jeu. Vous pouvez cliquer ou dessiner un rectangle de sélection pour sélectionner les unités, puis leur donner des ordres en cliquant sur des emplacements, des cibles et des objectifs, de la même façon que vous le faites dans la Vue principale. Vous pouvez également sélectionner des unités dans l'écran de la Vue principale et leur donner des ordres via la fenêtre IDI en cliquant dessus avec le bouton droit. Pour ajuster la vue dans la fenêtre IDI, passez le curseur de la souris sur la fenêtre et utilisez les touches Pg-Pr/Pg-Sv ou la molette de la souris, comme vous le feriez pour la Vue principale. Si vous n'avez pas d'unité sélectionnée, vous pouvez également cliquer avec le bouton droit et le garder enfoncé tout en déplaçant le curseur sur l'écran de la fenêtre IDI, afin de déplacer la caméra.

Vous pouvez définir jusqu'à six lieux en tant que raccourcis, dans la fenêtre IDI, afin de garder facilement un oeil sur plusieurs unités ou lieux stratégiques. Pour placer un lieu en raccourci, centrez la Vue principale sur le lieu en question, puis cliquez sur le bouton de raccourci. Pour placer une unité ou un bâtiment en raccourci, sélectionnez l'unité ou le bâtiment en question, puis cliquez sur le bouton de raccourci. Pour voir un raccourci une fois qu'il a été défini, cliquez à nouveau sur le bouton de raccourci. Pour effacer un raccourci, cliquez avec le bouton droit sur le bouton de raccourci.

Vous pouvez faire défiler les raccourcis existants en cliquant sur le bouton de

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:38 Page 17

défilement des raccourcis. Il existe également un bouton de raccourci de Balise qui centre la vue sur la Balise la plus récente.

Pour copier la vue IDI sur l'écran principal, cliquez sur le bouton de copie de l'IDI dans la fenêtre d'affichage principale ; ce bouton se trouve dans la partie supérieure gauche de la fenêtre IDI. Pour passer de la fenêtre IDI à la Vue principale, cliquez sur le bouton Changer de vue qui se trouve dans la partie supérieure droite de la fenêtre IDI.

II. Principes de base

Il existe quelques principes de base dans Empire Earth II. Vous devez vous appliquer à les utiliser dans votre stratégie pour réussir à dominer le monde.

Epoques

Au fil du temps, les civilisations se perfectionnent. Les Epoques représentent les changements qui surviennent dans les civilisations, à mesure que les siècles s'écoulent. Ainsi, la progression à travers les différentes Epoques vous offre de nouveaux bâtiments et unités de plus en plus modernes.

Pour pouvoir avancer à une nouvelle Epoque, vous devez d'abord découvrir les technologies nécessaires dans l'Arbre des technologies. Quand vous avez découvert 6 technologies et que vous avez suffisamment de points de technologie, vous pouvez avancer à l'Epoque suivante en cliquant sur le bouton Epoque.

Vous pouvez, cependant, choisir de rester dans votre Epoque actuelle pour continuer à découvrir des technologies. Plus vous faites des recherches dans un certain domaine technologique, plus les bâtiments et unités relatifs à ce domaine seront avancés. Les compétences spéciales conférées par ces améliorations peuvent s'avérer salutaires au fil du jeu.

L'un de vos choix stratégiques les plus importants sera d'évoluer dans les Epoques. Les Epoques avancées ont par définition de meilleurs bâtiments et unités, mais rester dans les Epoques antérieures pour pousser les recherches et les découvertes de technologies peut également vous donner un avantage sur vos adversaires.

Villes et Hôtels de ville

L'Hôtel de ville est le premier bâtiment de votre empire. Il produit des Citoyens et est nécessaire pour devenir propriétaires d'un Territoire. Les Hôtels de ville sont puissants et octroient des avantages à toutes les unités qui se trouvent dans leur rayon d'action, également appelé limites de la ville.

Pour construire un Hôtel de ville, vous devez tout d'abord posséder suffisamment de ressources pour la construction du bâtiment. Lorsque vous avez ces

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:38 Page 18

ressources, vous pouvez commander à votre (vos) Citoyen(s) de construire l'Hôtel de ville. Quand ce dernier est bâti, vous pouvez voir le Territoire qui se trouve dans les limites de la ville en déplaçant le curseur de la souris sur votre Hôtel de ville. Vous verrez également les limites de la ville à chaque fois que vous construirez un bâtiment compris dans ses frontières.

Un Territoire ne peut comprendre qu'un seul Hôtel de ville à la fois.

Les unités sont soignées lorsqu'elles se trouvent dans les limites de la ville de vos Hôtels de ville ; ceci est également valable pour les unités de vos alliés.
Au fur et à mesure de votre progression dans les Epoques, les limites de la ville s'élargissent. Vous remarquerez un accroissement substantiel de la taille aux Epoques 4, 7, 10 et 13.

Citoyens

Vos Citoyens sont la pierre angulaire de votre civilisation. Ils collectent des ressources, construisent et réparent les bâtiments. Les Citoyens sont nécessaires pour aider à créer et à pérenniser votre empire !

Pour produire un nouveau Citoyen, vous devez d'abord construire un Hôtel de ville. Une fois que la construction du bâtiment est achevée, vous pouvez produire un nouveau Citoyen (à condition d'avoir les ressources requises), en sélectionnant l'Hôtel de ville et en cliquant sur le bouton de construction de l'unité.

L'un des rôles clés de vos Citoyens est de collecter des ressources. Ces ressources sont utilisées pour la construction des bâtiments et la création de nouvelles unités. Les ressources sont indispensables, et cela dans toutes les civilisations.

Vous pouvez également mettre vos Citoyens en Garnison dans certains bâtiments, rendant ces derniers plus efficaces. Les bâtiments qui peuvent accueillir des Citoyens en Garnison sont les suivants : Universités, Forteresses, Entrepôts, Derricks, Mines d'Uranium, Hôtels de ville, Tours et Docks. Les Temples peuvent également accueillir des unités en Garnison, mais seulement des Prêtres.

Couronnes

Les Couronnes gratifient vos compétences dans des domaines particuliers. Il y a trois Couronnes : Militaire, Economique et Impériale. Si vous êtes le meilleur dans l'un de ces domaines, vous gagnez la Couronne correspondante, ce qui vous confère certains avantages. La première étape pour gagner une Couronne est de pousser les découvertes technologiques dans le domaine correspondant à la Couronne que vous souhaitez gagner. Vous devez découvrir les quatre technologies dans la branche appropriée pour prétendre à la Couronne.

Il existe d'autres facteurs pour définir votre score de Couronne.

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:38 Page 19

Couronne militaire – pour la Couronne militaire, plus vous tuez d'ennemi et détruisez ou capturez de bâtiments, plus votre score de Couronne militaire sera élevé. Votre score augmente également pour chaque technologie militaire découverte et pour chaque unité, bâtiment ou Merveille militaire que vous possédez.

Couronne économique – le score de votre Couronne économique augmente lorsque vous découvrez des technologies économiques, possédez des bâtiments économiques et des Merveilles, ouvrez des Routes commerciales, collectez des ressources et favorisez l'activité commerciale.

Couronne impériale – le score de votre Couronne impériale est basé sur les technologies impériales que vous avez découvertes, ainsi que sur le nombre de Territoires, de Routes, de Ponts, de Merveilles, de Prêtres, d'Espions et de Médecins que vous contrôlez. Votre score augmente également suivant votre niveau de population, la quantité des ressources que vous avez collectées et le nombre d'unités ennemies que vous avez converties.

Lorsque vous gagnez une Couronne, vous pouvez choisir un bonus particulier. Ce bonus n'est pas permanent, il s'agit donc de le choisir avec soin et d'agir rapidement une fois le bonus activé.

Technologies

Les civilisations se modernisent grâce aux technologies. Les technologies que vous pouvez découvrir sont affichées dans l'Arbre des technologies.

Pour obtenir une nouvelle technologie, vous devez engranger des points de technologie. Il y a plusieurs moyens de gagner des points de technologie. Les Prêtres, lorsqu'ils sont placés en Garnison dans les Temples, et les Citoyens, quand ils sont placés en Garnison dans les Universités, peuvent produire des points de technologie. Vous pouvez également en gagner lorsque vous prenez un Territoire, un Temple ou une Université, ou à l'occasion d'une visite d'un de vos Convois commerciaux sur un Marché étranger. Une fois que vous avez accumulé suffisamment de points de technologie, vous pouvez découvrir une nouvelle technologie.

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:38 Page 20

Lorsque vous cliquez sur le bouton de l'Arbre des technologies, la partie inférieure de l'écran se modifie pour révéler les types de technologies que vous pouvez découvrir. Maintenez le curseur de la souris sur une technologie pour en avoir une description détaillée.

Limite de population

Vos Territoires ne peuvent supporter qu'un nombre limité d'unités. Ce nombre est appelé Limite de population. La plupart des unités valent un point en matière de Limite de population, mais d'autres, de taille plus importante (comme les unités montées), valent plus d'un point. Lorsque vous créez des unités, vous devez considérer le paramètre Limite de population pour équilibrer le plus harmonieusement possible les unités militaires et les unités non militaires.

Vous pouvez augmenter votre Limite de population en faisant l'acquisition de nouveaux Territoires et en y construisant des Hôtels de ville supplémentaires ou des Maisons.

Ressources

Avant que des bâtiments ne puissent être construits et des unités produites, des ressources doivent être collectées. Les quatre ressources principales sont la Nourriture, le Bois, la Pierre et l'Or. Il existe également des ressources spéciales : l'Etain aux Epoques 1 à 6, le Fer aux Epoques 4 à 9, le Salpêtre aux Epoques 7 à 12, le Pétrole aux Epoques 10 à 15 et l'Uranium aux Epoques 13 à 15.

Pour collecter une ressource, vous devez d'abord la trouver, puis assigner un Citoyen à sa collecte en sélectionnant le Citoyen et en cliquant sur la ressource. Le Citoyen continuera de collecter la ressource jusqu'à nouvel ordre. Les exceptions sont le Pétrole et l'Uranium. Pour tirer le Pétrole du sol, vous devez construire un Derrick sur le gisement pétrolier et mettre des Citoyens en Garnison dans le Derrick. La collecte de l'Uranium est similaire : il faut construire une mine sur le gisement d'Uranium, puis y mettre des Citoyens en Garnison pour pratiquer son exploitation.

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:38 Page 21

Territoires

Le monde est divisé en Territoires. Vous pouvez savoir qui est propriétaire de quel Territoire en regardant la couleur du contour du Territoire. Une frontière pleine indique que le Territoire appartient à un joueur. Une frontière en pointillés indique qu'il n'y a pas d'Hôtel de ville sur ce Territoire et qu'il peut être objet de convoitise pour plusieurs joueurs. Lorsque c'est le cas, le propriétaire du Territoire en question ne bénéficie d'aucun des avantages apportés normalement par les Maisons qu'il y a construites. Ceci inclut le Moral, la Ferveur et les Bonus de collecte.

Une frontière grisée indique que le Territoire n'a aucun propriétaire.

Pour posséder Territoire, vous devez y construire un Hôtel de ville, à condition que le Territoire en question soit adjacent à l'un des vôtres. Si vous voulez vous emparer d'un Territoire avec lequel vous n'avez aucune frontière, vous devez construire une Forteresse en plus de l'Hôtel de ville, pour le protéger. Il ne peut exister qu'un seul Hôtel de ville, Temple, Marché, une seule Université et un maximum de six Maisons à la fois sur un Territoire. De même, le nombre d'Avant-postes, de Forteresses, de Batteries de DCA et de défenses côtières que vous pouvez construire sur un Territoire est-il limité. Vos unités et bâtiments voient leur Attaque améliorée lorsqu'ils combattent à l'intérieur des frontières d'un Territoire vous appartenant.

La construction de Maisons sur vos Territoires vous gratifie d'un bonus encore plus important. Les Citoyens mobilisés à la collecte des ressources sont encore plus efficaces et déposent des biens supplémentaires. Vos unités (au même titre que les unités alliées), lorsqu'elles défendent leur terre natale, infligent plus de dégâts à leurs ennemis ("Ferveur") et encaissent moins de dégâts de la part des troupes ennemies ("Moral").

Vous pouvez conquérir les Territoires d'un autre joueur en capturant l'Hôtel de ville qui s'y trouve, à condition que ce Territoire soit adjacent à l'un des vôtres. Si ce n'est pas le cas, vous devrez d'abord capturer l'Hôtel de ville, puis prendre ou construire la Forteresse pour devenir le nouveau propriétaire du Territoire. Vous pouvez construire des bâtiments sur un Territoire qui n'appartient à personne ou à un autre joueur, mais la durée de leur construction est dans ce cas plus longue que lorsque le Territoire vous appartient ; de plus les limitations dues au type de bâtiment s'appliquent systématiquement.

Météo

Les conditions météo, telles que la neige, la pluie et le vent affectent les unités en réduisant leur déplacement et leur champ de vision. Des conditions extrêmes, comme des attaques de blizzard ou des tempêtes de sable augmentent encore ces pénalités. Par exemple, des projectiles tirés sur des unités aériennes pendant une tempête de sable risquent de rater leur cible.

Un commandant expérimenté utilisera les Avant-postes pour obtenir des prévisions météorologiques. Utilisez ces informations pour adapter votre stratégie en conséquence et forcer le cours de la bataille en votre faveur.

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:38 Page 22

III. Unités

Production des unités

Chaque unité est produite dans un bâtiment particulier. Pour produire une unité, vous devez d'abord construire le bâtiment approprié. Lorsque vous avez les ressources nécessaires, vous pouvez créer l'unité en sélectionnant et en cliquant sur le bouton de production d'unité.

Sélection des unités

Pour sélectionner une unité, cliquez sur l'écran de la Vue principale ou sur la fenêtre IDI. Vous pouvez sélectionner plusieurs unités en même temps en maintenant le bouton gauche de la souris appuyé et en dessinant un rectangle de sélection autour des unités que vous souhaitez sélectionner. Double-cliquez sur une unité pour sélectionner toutes les unités de ce type. Cliquez tout en maintenant la touche Alt appuyée pour sélectionner une formation d'unités. Si vous maintenez la touche Maj appuyée en plus de chacune des méthodes de sélection que nous venons de voir, vous pourrez ajouter de nouvelles unités à la sélection en cours.

Si vous voulez sélectionner rapidement un groupe d'unités déjà formé, vous pouvez l'assigner à un des groupes de contrôle. Après avoir sélectionné les unités désirées, appuyez sur la touche Ctrl et sur une touche du pavé numérique correspondant à un chiffre de 0 à 9 ; vous pouvez aussi sélectionner l'un des emplacements vides, dans la zone des groupes de contrôles. Cette opération effectuée, il sera très simple de sélectionner les unités en une seule opération : appuyez sur le chiffre correspondant au groupe de contrôle qui leur a été assigné ou cliquez sur l'emplacement qui leur est dédié, dans la zone des groupes de contrôles.

Amélioration des unités

Chaque unité militaire peut également être améliorée au niveau vétéran, puis élite. Cette amélioration augmente les caractéristiques de l'unité. Le nom de l'unité change pour signifier celle-ci a été améliorée. Dans EE II, les unités et les bâtiments s'améliorent automatiquement au fil des Epoques.

Déplacement des unités

Pour déplacer vos unités sélectionnées, cliquez avec le bouton droit à l'endroit où vous voulez qu'elles se rendent. La destination peut se trouver dans l'écran de la Vue principale, dans la fenêtre IDI ou sur la Minicarte. Vous pouvez également donner l'ordre de déplacement à vos unités en cliquant sur le bouton déplacement, puis sur l'emplacement désiré. Vous pouvez ordonner à une seule unité ou à un groupe d'unités d'adopter un certain comportement. Vous pouvez également définir un comportement pour toutes les unités d'un type particulier en sélectionnant l'unité tout en

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:38 Page 23

gardant la touche Alt appuyée, puis en choisissant le comportement désiré ; ceci modifiera également le comportement des unités de ce type qui sont en cours de production. Les comportements qu'une unité peut adopter sont les suivants :

Agressif – les unités définies en comportement Agressif attaqueront les unités ennemies qui se trouvent dans leur champ de vision, et les poursuivront jusqu'à la destruction des unes ou des autres. Si vos unités gagnent la bataille, elles retourneront se placer sur leur emplacement d'origine.

Défensif – les unités définies en comportement Défensif attaqueront toutes les unités ennemies qui pénétreront dans leur champ de vision, mais elles ne les poursuivront pas. Si vos unités gagnent la bataille, elles reviendront se positionner sur leur emplacement d'origine.

Tenir la position – les unités ne se déplaceront pas pour attaquer l'ennemi, mais elles engageront le combat avec un ennemi qui se met à leur portée. .

Cesser le feu – les unités ne se déplacent ni n'attaquent d'autres unités.

Prudent – les unités définies en Comportement Prudent fuiront les unités ennemies et éviteront à tout prix le contact avec elles.

Vous pouvez également donner des ordres très spécifiques à vos unités. Les ordres sont les suivants :

Mouvement offensif – les unités se déplacent vers leur lieu de destination et engagent le combat si des unités ennemies se présentent en chemin.

Explorer – les unités explorent et reconnaissent la carte en évitant les unités ennemies.

Chercher et détruire – les unités recherchent activement les ennemis dans le seul but de les combattre.

Attaquer – lorsque vous ordonnez d'attaquer, vos unités engagent le combat avec l'ennemi, puis s'alignent à nouveau sur leur comportement antérieur, une fois la bataille terminée.

Attaquer groupes d'unités – similaire à l'ordre Attaquer, mais cette fois vos unités sélectionnées attaquent également les unités ennemies voisines de l'unité cible sur laquelle vous avez cliqué.

Attaquer en priorité ce type d'unités – similaire à l'ordre Attaquer, mais permet en plus de spécifier que c'est le type d'unité sur lequel vous avez cliqué qui devient la cible prioritaire de vos unités sélectionnées (par exemple, vous pouvez utiliser cet ordre si vous voulez qu'un groupe de Combattants à l'épée dirige principalement ses attaques sur les Archers).

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:38 Page 24

Déplacer – lorsque vous donnez l'ordre de déplacement, les unités se déplacent vers le lieu de destination, sans s'aligner sur le comportement sur lequel elles ont été définies.

Point de ralliement – les bâtiments qui produisent des unités peuvent utiliser cette fonction pour générer un lieu où toutes les nouvelles unités produites se rendront d'elles-mêmes, dès qu'elles sont créées.

Unité de garde – cet ordre voue une unité à la défense d'une autre.

Patrouille – les unités suivront un chemin de patrouille défini par vous, et attaqueront toutes les unités ennemies qu'elles apercevront dans leur champ de vision sur le chemin.

Stop – les unités s'immobilisent.

Capturer – quand les unités d'infanterie reçoivent cet ordre, elles essaient de capturer le bâtiment ennemi que vous leur désignez.

Collecter des ressources – les Citoyens et les Chalutiers peuvent recevoir l'ordre de collecter des ressources.

Construire/Réparer – les Citoyens peuvent recevoir l'ordre de construire ou de réparer l'un de vos bâtiments.

Tir de barrage – ordonne aux unités de faire feu de leurs armes sur un emplacement au sol spécifié.

Construire des bâtiments civils, Construire des bâtiments militaires – utilisez ces boutons pour ordonner à vos Citoyens de construire une série de bâtiments civils ou militaires.

Utilisation automatique des pouvoirs – vous pouvez donner l'ordre aux unités qui possèdent des pouvoirs spéciaux de les utiliser automatiquement comme attaque par défaut, en cliquant avec le bouton droit sur leur bouton Pouvoir spécial.

Attaque coordonnée – cette fonction vous permet de mettre en liste d'attente des ordres pour plusieurs unités, puis de les mettre à exécution simultanément. Ceci est particulièrement utile lorsque vous souhaitez coordonner une attaque massive contre des cibles ennemies qui se trouvent à des endroits différents sur la carte. Pour initier une Attaque coordonnée, appuyez sur la touche %. Ceci affiche l'icône de l'Attaque coordonnée dans l'angle supérieur gauche de l'écran. Sélectionnez ensuite les unités qui doivent participer à l'attaque et donnez-leur des ordres. Seuls les ordres d'attaque et de déplacement sont valides. Lorsque vous êtes prêt, appuyez sur la touche %, et regardez votre plan d'attaque s'exécuter automatiquement.

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:38 Page 25

Type d'unité

Il y a beaucoup de types d'unité différents dans Empire Earth II, dont chacun a des caractéristiques et une utilisation qui lui sont propres.

Citoyens – les Citoyens sont la pierre angulaire de votre civilisation ; toutes leurs fonctions et possibilités ont été décrites dans ce manuel. Ils sont produits dans les Hôtels de ville.

Unités spéciales – il existe, dans le jeu, plusieurs unités spéciales qui possèdent une fonctionnalité unique, précieuse pour votre civilisation. Les unités spéciales sont les Prêtres, les Espions, les Eclaireurs, les Médecins et les HERC.

Prêtres – les Prêtres sont produits dans les Temples. Ces puissantes unités ont la capacité de convertir les unités ennemies qui se trouvent dans leur rayon d'action ; cette caractéristique unique, lorsqu'elle est utilisée par le Prêtre, lui coûtera néanmoins de la force. Lorsque le Prêtre récupère sa force, il peut continuer de convertir d'autres unités ennemies. Les Prêtres sont également capables de bénir les unités qui se trouvent dans leur rayon d'action, leur conférant des bonus particuliers.

Espions – les Espions sont des unités qui vous offrent un grand nombre de services. Ils sont invisibles aux yeux de l'ennemi et ne peuvent être repérés que par d'autres Espions ou des Avant-postes. Ceci s'applique à tous les joueurs présents, alliés inclus.

Les services qui sont offerts par les Espions sont les suivants :

Sabotage – l'Espion peut désactiver et mettre hors service un bâtiment ennemi.

Restaurer – un Espion peut également annuler l'effet de Sabotage et réactiver un bâtiment mis hors service.

Contamination toxique – l'Espion peut empoisonner l'Entrepôt ou l'Hôtel de ville d'un autre joueur. Les unités dans la ville tombent malades, et les biens stockés dans l'Entrepôt sont contaminés. Lorsqu'un Hôtel de ville ou un Entrepôt est contaminé, tout Citoyen qui y dépose des ressources est également contaminé. Lorsque ceci se produit, le Citoyen encaisse des dégâts tant que dure la contamination.

Décontamination – si l'un de vos Entrepôts ou Hôtels de ville a été contaminé, votre Espion peut le décontaminer.

Collecte de renseignements – pour ordonner à un Espion de collecter des renseignements, sélectionnez un Espion, puis cliquez sur le bouton Collecte de renseignements. Sélectionnez ensuite un bâtiment

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:38 Page 26

neutre ou ennemi : l'Espion, à l'issue de sa mission, vous donnera un champ de vision sur tous les bâtiments de ce type. Si vous sélectionnez un Hôtel de ville, vous pourrez voir toutes les informations relatives aux Couronnes de ce joueur. De plus, à chaque fois que l'Espion réussit à collecter des renseignements, vous êtes récompensé sous la forme de points de technologie pris à l'ennemi.

Exfiltration – grâce à la fonction Exfiltration, vous pouvez faire sortir clandestinement vos Espions des Territoires ennemis.

Les Espions doivent avoir 100 % de leur pouvoir pour pouvoir réaliser ces missions. L'utilisation de ces compétences spéciales peut être découverte dans l'Arbre des technologies.

Eclaireurs – les Eclaireurs peuvent être envoyés pour reconnaître la carte et découvrir ressources et ennemis. Ils sont produits dans les Hôtels de ville.

Médecins – les Médecins peuvent soigner vos unités blessées sur le champ de bataille. Ils ne peuvent soigner que des unités humaines ou des unités qui ont un équipage humain visible. Les Médecins sont produits à l'Université.

HERC de réparation – les HERC de réparation peuvent réparer les systèmes complexes des autres HERC endommagés. Les HERC sont produits à l'Usine de HERC.

Chefs – les Chefs sont des figures importantes dans votre civilisation, adeptes des domaines militaire, économique ou impérial, qui possèdent des compétences particulières à leur domaine. Ces Chefs sont tellement importants qu'ils doivent être protégés à tout prix. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Chef à la fois. Chaque Chef a un Pouvoir qui lui est propre ; certains de ces Pouvoirs sont actifs (ce qui signifie que vous devez expressément demander à votre Chef d'utiliser son Pouvoir), alors que d'autres sont passifs (ce qui signifie que l'effet du Pouvoir agit constamment, sans ordre particulier de votre part). Vous aurez parfois la chance de posséder un Chef dès le début du scénario, mais en général, il vous faudra le gagner. Lorsque vous remportez une Couronne, vous accédez temporairement à la possibilité de produire un Chef, relatif à cette Couronne, dans votre Hôtel de ville de départ (ou votre plus vieil Hôtel de ville). Si vous n'avez pas d'Hôtel de ville, vous ne pouvez pas gagner de Chef.

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:38 Page 27

Terre

Les unités terrestres figurent parmi les premières unités militaires que vous pouvez produire.

Artillerie lourde – les unités d'artillerie lourde infligent des dégâts importants depuis une grande distance. Elles sont particulièrement efficaces contre les unités d'infanterie lourde et de cavalerie légère, mais restent vulnérables aux unités d'infanterie légère, de cavalerie lourde, ainsi qu'aux bombardiers. Les types d'unité d'artillerie lourde sont l'Onagre, la Catapulte, le Trébuchet, la Bombarde, le Canon de siège, l'Artillerie auto-propulsée et le Lance-filet de feu. Les unités d'artillerie lourde sont produites dans l'Atelier et l'Usine.

Infanterie lourde – l'infanterie lourde est disponible dès la première Epoque. Ces unités sont particulièrement recommandées contre l'artillerie légère, les unités antiaériennes et les unités de cavalerie légère. Cependant, l'infanterie légère, l'artillerie lourde et les bombardiers peuvent exploiter les faiblesses de l'infanterie lourde et lui infliger de lourdes pertes.
Les unités d'infanterie lourde sont entraînées dans les Casernes. Elles incluent le Combattant à la masse, le Combattant à l'épieu, le Combattant à l'épée, l'Homme d'armes, le Piquier, le Mousquetaire, le Hallebardier, le Régulier, le Fusilier, le Mitrailleur, la Troupe d'assaut, le Minigun et les unités FELIN.

Cavalerie lourde – les unités de cavalerie lourde sont à la fois rapides, puissantes et capables d'encaisser une certaine quantité de dégâts. Elles sont produites dans les Ecuries jusqu'à l'Epoque 10, et dans l'Usine d'industrie lourde de l'Epoque 11 à l'Epoque 15. Ces unités sont redoutables contre l'infanterie légère et l'artillerie lourde, mais restent vulnérables à l'artillerie légère, à la cavalerie légère et aux bombardiers. Les unités de cavalerie lourde incluent l'Infanterie montée, la Cavalerie armée, la Cavalerie d'élite, le Lancier, le Lancier impérial, le Char à mitrailleuse, le Char d'assaut, le Char de bataille principal, l'Hélicoptère de combat, le Minotaure lourd HERC, l'Hélicoptère de combat lourd, le Minotaure2 lourd HERC et le Char lourd Myrmidon.

Artillerie légère – les unités de ce type sont efficaces contre les unités d'infanterie légère et de cavalerie lourde, mais elles restent vulnérables à la cavalerie légère et aux unités de bombardiers. Elles incluent le Lance-pierres, le Scorpion, la Baliste, la Couleuvrine, le Canon de campagne, l'Artillerie de campagne, le Semi-chenillé DCA, le Lanceur de roquettes mobile (LRM), le Système de défense rapprochée Paladin, le Humvee Stinger et le Projecteur à fusion. Ces unités peuvent infliger des dégâts sévères et se déplacer plus rapidement que les unités d'artillerie lourde. Elles sont produites dans l'Atelier et dans l'Usine.

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:38 Page 28

Infanterie légère – les unités d'infanterie légère ont des caractéristiques équilibrées en matière de puissance et de vitesse de déplacement. Elles sont produites dans les Casernes et se montrent très efficaces contre les unités d'artillerie lourde et les unités d'infanterie lourde. Elles sont toutefois très sensibles à l'action de l'artillerie légère, de la cavalerie lourde et des unités de bombardiers. Ces unités incluent l'Archer, l'Archer composite, l'Arbalétrier, le Pistolier, le Grenadier, le Mortier, le Mortier incendiaire et Mortier portable.

Cavalerie légère – les unités de cavalerie légère sont produites dans les Ecuries, et après l'Epoque 10, dans l'Usine d'industrie lourde. Elles sont efficaces contre les unités d'artillerie légère, les unités antiaériennes et la cavalerie lourde, mais sont vulnérables à l'infanterie lourde, l'artillerie lourde et les bombardiers. Les unités de cavalerie légère incluent le Frondeur monté, le Chasseur monté, l'Archer monté, le Carabinier, le Dragon, le Char de combat, le Destructeur de char, le Striker lance-roquettes, L'HERC léger Artemis, le Char moyen Disrupteur et l'Hélicoptère lance-missiles lourd.

Bélier – le Bélier est utilisé pour attaquer une grande variété de structures ennemies comme les Murs, les Palissades et les bâtiments. Ils deviennent disponibles dans l'Epoque 3.

Tours de siège – les Tours de siège vous permettent de transporter vos troupes à travers le champ de bataille. Elles deviennent disponibles dans l'Epoque 4.

Mer

Toutes les unités marines sont produites dans le Dock.

Porte-avions– le Porte-avions offre des possibilités d'intervention aérienne en mer. Il ne devient accessible que dans l'Epoque 11, et un deuxième type de porte-avions, l'Archer marin, est, quant à lui, disponible à partir de l'Epoque 14.

Cuirassés – les cuirassés sont efficaces contre les unités terrestres, marines et aériennes. A part le Cuirassé, les autres cuirassés sont le Croiseur lance-missiles et le Léviathan. Ils sont particulièrement efficaces contre les Destroyers et les X-Ships, mais vulnérables aux Sous-marins, aux Sous-marins d'attaque et aux Bombardiers atomiques. Ils deviennent disponibles dans l'Epoque 11.

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:39 Page 29

Destroyers – la grande vitesse de déplacement des Destroyers est particulièrement meurtrière contre les Sous-marins, mais elle se montre moins efficace contre les Navires de guerre et les Croiseurs lance-missiles. Ces unités disposent d'une grande variété d'armes, dont des canons de DCA et des grenades sous-marines. Les Destroyers deviennent disponibles dans l'Epoque 11. Les Epoques ultérieures voient l'avènement du Destroyer détecteur et du X-Ship.

Navires de guerre – ils sont rapides et redoutables, particulièrement contre les frégates, mais restent relativement vulnérables aux galions. Les navires de guerre sont la Caravelle, le Bâtiment de ligne et l'Ironclad. Les navires de guerre deviennent disponibles dans l'Epoque 6.

Frégates – armées de canons de bordée alignés sur leurs deux flancs, les frégates sont conçues pour infliger aux autres vaisseaux des attaques extrêmement préjudiciables. Elles sont particulièrement meurtrières contre les galions, mais éprouvent des difficultés contre les navires de guerre. Elles deviennent disponibles dans l'Epoque 6. Les frégates sont la Barque, le Corsaire et la Frégate.

Galions – les galions deviennent disponibles dans l'Epoque 6. Ce sont de robustes navires, capables d'encaisser et d'infliger une grande quantité de dégâts. Ils sont très efficaces contre les navires de guerre, mais sont sensibles aux canons des frégates. Les galions sont la Galéasse, la Caraque et le Galion.

Sous-marins – les Sous-marins se déplacent sous la surface des eaux, furtifs et presque invisibles pour les navires, sauf pour les Destroyers. Tant qu'ils sont sous l'eau, les Sous-marins ne peuvent toutefois pas attaquer leurs ennemis. Ils doivent faire surface pour tirer leurs missiles. Les Destroyers et les Bombardiers atomiques sont capables d'infliger des dégâts importants aux Sous-marins, mais ces derniers peuvent à leur tour détruire facilement les cuirassés. Les Sous-marins deviennent disponibles à partir de l'Epoque 11. Les autres types de Sous-marins sont le Sous-marin nucléaire et le Sous-marin Manta.

Galères de combat – les galères de combat sont les premiers navires disponibles. Dès l'Epoque 1, la Galère peut être achetée, suivie par le Trirème, dans l'Epoque 3 et le Décarème, dans l'Epoque 5.

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:39 Page 30

Air

Les unités aériennes sont construites dans l'Aéroport et le Hangar. Les Hélicoptères, les Ballons d'observation et les Satellites sont produits dans le Hangar, alors que tous les aéronefs à ailes fixes sont construits dans l'Aéroport. Les unités aériennes volent, tirant sur d'autres avions, sur des navires ou sur des unités terrestres qui se trouvent à leur aplomb.

Bombardiers – les bombardiers sont particulièrement meurtriers lorsqu'ils s'attaquent aux unités terrestres ; ils sont néanmoins vulnérables aux chasseurs et aux pièces antiaériennes. Les bombardiers deviennent disponibles à partir de l'Epoque 11, avec l'avènement du Bombardier bimoteur. Dans l'Epoque 12, le Bombardier quadrimoteur est à son tour disponible, suivi par le Bombardier à réaction dans l'Epoque 13, et le Bombardier furtif dans l'Epoque 14. L'unité bombardier la plus avancée est le Bombardier orbital, disponible dans l'Epoque 15.

Chasseurs – les chasseurs sont des avions rapides avec des canons à longue portée. Ils sont très efficaces contre les bombardiers et les bombardiers tactiques mais restent vulnérables aux autres chasseurs. Le Biplan est le premier chasseur, disponible dans l'Epoque 11. Les autres chasseurs sont l'Intercepteur, le Chasseur à réaction, le Chasseur furtif et le Chasseur Atmosphérique.

Bombardiers tactiques– les bombardiers tactiques sont des unités aériennes très rapides et dotées d'une grande puissance de feu. Ils sont particulièrement indiqués pour combattre les unités de marine. Le premier bombardier tactique disponible est le Triplan que l'on peut acheter dans l'Epoque 11. Les autres bombardiers tactiques sont le Bombardier en piqué, le Chasseur d'attaque, le Bombardier tactique furtif et l'Avion furtif.

Bombardiers nucléaires– ces unités sont capables de délivrer une charge nucléaire unique sur leur cible. Les Bombardiers nucléaires sont d'excellentes unités pour anéantir les unités terrestres ; ils sont néanmoins vulnérables aux chasseurs et aux pièces antiaériennes. Le Bombardier nucléaire est disponible à partir de l'Epoque 12.

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:39 Page 31

Unités non combattantes

Il existe quelques unités qui apportent des bonus à votre civilisation sans participer aux combats.

Eclaireur – c'est une unité rapide et qui dispose d'un large champ de vision. L'Eclaireur est parfait pour explorer des terres inconnues. Ils sont produits dans l'Hôtel de ville.

Convoi commercial – les Convois commerciaux transportent des biens de valeur d'une ville à l'autre. Ils sont construits dans les Marchés.

Chalutier – les Chalutiers livrent les richesses des océans sur vos berges. Les Chalutiers sont construits dans les Docks.

Navire de transport– Les Navires de transport sont des unités capables de transporter des unités à travers les mers. Il existe toutefois une limite d'effectifs que le navire peut transporter. Les Navires de transport sont construits dans les Docks.

Ballon d'observation – les Ballons d'observation vous permettent d'obtenir une vue d'oiseau sur le théâtre d'opérations terrestre, afin que vous puissiez élaborer votre stratégie de bataille, localiser l'ennemi ou découvrir de nouvelles ressources. Cette unité est disponible dans l'Epoque 11.

Hélicoptère de transport – l'Hélicoptère de transport fonctionne comme un Navire de transport. Utilisez-le pour transporter vos unités d'un endroit à un autre. Les Hélicoptères de transport sont construits dans le Hangar.

Avion de parachutistes & Grand avion de parachutistes – l'Avion de parachutistes et le Grand avion de parachutistes vous permettent de transporter vos troupes sur le champ de bataille. Les unités d'infanterie sont chargées dans l'avion dès sa construction. Ils sont disponibles dans l'Epoque 12. L'Avion de parachutistes et le Grand avion de parachutistes sont construits dans l'Aéroport.

Satellite – les Satellites sont capables de voler à des altitudes importantes et de transmettre des informations vidéo et audio à leur base. Il ne peuvent être repérés que par les Avant-postes et ne peuvent être attaqués que par les chasseurs. Le Satellite est construit dans le Hangar.

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:39 Page 32

IV. Bâtiments

Sans bâtiments vous ne pourriez produire aucune unité. Les bâtiments de Empire Earth II sont les suivants :

Défense aérienne– les bâtiments de défense aérienne n'ont pour seul objectif que d'abattre les avions ennemis. Ils sont disponibles un peu avant les unités d'aviation, c'est-à-dire à l'Epoque 10.

Aéroport – tous les aéronefs à ailes fixes sont fabriqués dans l'Aéroport. Vous pouvez mettre des avions en Garnison dans l'Aéroport. Le premier Aéroport est disponible à partir de l'Epoque 11.

Caserne – les unités d'infanterie sont entraînées dans les Casernes.

Ponts– les Ponts permettent de traverser à pied des plans d'eau, facilitant tout type de transport.

Hôtel de ville – les Hôtels de ville sont détaillés dans le premier chapitre de ce manuel.

Défense côtière – les bâtiments de défense côtière sont destinés à protéger vos plages des navires ennemis. Ils deviennent disponibles dans l'Epoque 2.

Dock – tous les navires et bateaux sont construits dans un Dock.

Ferme – les travailleurs peuvent exploiter les Fermes et en tirer de la nourriture. Elles deviennent disponibles dès l'Epoque 2.

Forteresse – les Forteresses défendent votre Territoire contre les invasions. Si vous placez des unités en Garnison dans une Forteresse, les capacités défensives de celle-ci en sont encore améliorées..

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:39 Page 33

Hangar – les Hélicoptères, Ballons d'observation et les Satellites sont produits et mis en Garnison dans le Hangar. Le Hangar devient disponible dans l'Epoque 13.

Usine de HERC – c'est une usine de pointe où sont construites toutes les unités HERC. Ce bâtiment devient disponible dans l'Epoque 14.

Maison – vos Citoyens aiment à dormir au chaud dans leurs Maisons. Celles-ci confèrent un bonus à votre Limite de population, ainsi qu'au Moral et à la Ferveur des unités combattantes.

Marché – des biens de valeur sont achetés et vendus dans les Marchés qui sont disponibles à partir de l'Epoque 2. Ils ont également la capacité de produire des Convois commerciaux, lesquels sont utilisés pour créer des Routes commerciales entre les autres Territoires et les Marchés.

Atelier – les pièces d'artillerie lourde et légère sont fabriquées à l'Atelier, et les soldats y sont entraînés à leur utilisation.

Avant-poste – les Avant-postes permettent de localiser et de repérer les ennemis bien avant que ces derniers ne fassent incursion dans vos villes. Ces bâtiments défensifs peuvent gagner la compétence d'attaquer dans l'Epoque 1. Ces structures sont également capables de repérer les Espions.

Palissade – les Palissades vous offrent une fortification légère de votre périmètre.

Route – les Routes augmentent la vitesse de déplacement de toute unité, amie ou ennemie. Pour construire une Route, sélectionnez un Citoyen, puis cliquez sur le bouton Route. Placez votre curseur à l'endroit où vous voulez que la Route commence et cliquez sur le bouton gauche de la souris. Ensuite, tout en gardant le bouton de la souris appuyé, dessinez la Route que vous souhaitez créer. Le coût sera affiché automatiquement. Cliquez pour déterminer les points de passage et les virages de votre Route, puis cliquez avec le bouton droit pour valider lorsque vous avez terminé : le Citoyen se mettra au travail immédiatement.

Ecuries – les chevaux sont élevés dans les Ecuries et les soldats y apprennent comment les monter. Toutes les unités montées y sont produites.

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:39 Page 34

Temple – les Temples hébergent les Prêtres qui étudient les anciennes religions pour découvrir de nouvelles technologies. Les Prêtres peuvent être mis en Garnison dans les Temples pour produire des points de technologie.

Université – les Murs offrent une protection de valeur à vos terres contre les forces ennemies. Assurez-vous de garnir vos Murs de Portes afin de permettre à vos Citoyens et à vos soldats d'entrer et de sortir du périmètre des Murs. Les portions faisant la connexion entre les Murs peuvent être améliorées en de puissantes Tours.

Mur – les Murs offrent une protection de valeur à vos terres contre les forces ennemies. Assurez-vous de garnir vos Murs de Portes afin de permettre à vos Citoyens et à vos soldats d'entrer et de sortir du périmètre des Murs. Les portions faisant la connexion entre les Murs peuvent être améliorées en de puissantes Tours.

Entrepôt – les Entrepôts stockent tous les biens collectés par vos Citoyens, ainsi que ceux qui sont dégagés lors des opérations commerciales. Vous pouvez placer des Citoyens en Garnison dans un Entrepôt pour augmenter l'efficacité de ce dernier.

Silo à missile – les Silos à missile deviennent disponibles à l'Epoque 13. Les ICBM qui sont construits dans le Silo infligent à l'ennemi des dégâts colossaux

V. Combats

Ce sont avant tout les combats et batailles qui déterminent les possessions des terres. Vous avez à votre disposition une grande variété d'unités militaires : les choix et l'utilisation que vous ferez de ces forces conduiront au succès ou à l'échec de votre politique en tant que dirigeant de civilisation.

- **Attaque –** chaque unité militaire possède une attaque par défaut qu'elle utilisera automatiquement tant que vous ne lui donnez pas d'ordre spécifique. Les attaques varient selon le type d'unité.
- **Formations –** lorsque vous groupez des unités de même type en une Formation, elles deviennent plus performantes.

Formations des unités terrestres

- **Formation en coin –** les unités les mieux protégées viennent se placer en première ligne, suivies par les unités disposant d'une défense un peu inférieure. Les unités légères et les unités spéciales se positionnent derrière les deux premières lignes..

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:39 Page 35

- **Formation en phalange –** cette formation protège les effectifs qui la constituent sur trois côtés, les unités les plus faibles restant au centre et sur l'arrière.
- **Formation en échelle ou en étages –** dans une Formation en échelle, vos unités sont harmonieusement mêlées : les unités de même type essaient autant que possible de se distribuer dans l'armée, sans s'agréger. Cette formation offre une protection efficace contre les bombes et autres armes à large effet de zone.
- **Formation en ligne –** dans cette formation, les unités sont groupées, les unités d'attaque à distance étant placées derrière les unités de combat en mêlée.

Formations des unités maritimes

- **Formation en ligne –** les navires de bordée sont extrêmement efficaces en Formation en ligne.
- **Formation en croissant –** dans cette formation, les navires essaient d'encercler l'ennemi, afin de le frapper avec un maximum de cohérence et d'efficacité..
- **Formation en phalange –** la formation en phalange est une formation défensive classique qui fournit une protection efficace.

VI. Diplomatie

Grâce à la diplomatie, vous pouvez recruter les autres joueurs pour déclarer la guerre à vos ennemis.

Statuts diplomatiques

Vos relations avec les autres joueurs sont définies par les statuts diplomatiques. Vous pouvez gérer ces relations via l'écran de diplomatie. Il existe trois statuts diplomatiques : Allié, Neutre et Hostile.

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:39 Page 36

Alliés – pour valider une alliance avec un autre joueur, il faut que la proposition d'alliance que vous avez créée soit acceptée par lui ou que vous acceptiez une proposition d'alliance formulée par un joueur. Les alliés peuvent s'aider les uns les autres lors des batailles, mais ils peuvent également traiter commercialement de façon plus efficace.

Les alliances peuvent êtres rompues pour différentes raisons. Si vous déclarez la guerre à un allié, votre alliance est immédiatement caduque ; d'autres alliances ont une limite de temps dont l'expiration signifie l'expiration de l'alliance.

Vous pouvez également définir les termes de l'alliance, ce qui inclut les privilèges de champ de vision, les droits de douane et les taxes sur les ressources. Vous pouvez également envoyer un tribut à un autre joueur pour accompagner votre proposition d'alliance si elle n'est pas suffisamment intéressante. Le tribut peut avoir la forme de ressources, d'unités ou de Territoires (ou une combinaison des précédentes propositions). Si vous avez moins d'avantages à retirer de l'alliance, vous pouvez demander à votre allié un tribut pour accepter l'alliance. Il est même possible d'échanger des unités contre des terres ou des ressources. Les possibilités sont sans limite.

Lorsque vous proposez une alliance à un autre joueur, vous pouvez également choisir d'envoyer un tribut pour accompagner votre proposition, mais vous pouvez également déterminer les droits que votre allié aura ou n'aura pas sur vos terres.

Neutre – lorsqu'un autre joueur est Neutre envers vous, cela signifie qu'il vous témoigne seulement de l'indifférence. Vous pouvez faire des échanges commerciaux avec des joueurs neutres, mais vous pouvez également les attaquer. Dans ce cas, les joueurs que vous attaquez ne resteront pas Neutres à votre égard, ce qui est bien normal.

Hostile – lorsque vous êtes Hostile envers un autre joueur, le curseur de votre souris devient automatiquement un curseur d'attaque, à chaque fois que vous le passez sur les unités de ce joueur.

.

Tributs

Pour amadouer d'autres joueurs ou pour les apaiser, vous pouvez leur offrir des tributs, ainsi que nous l'avons vu plus haut. Vous pouvez offrir à peu près tout ce que vous possédez pour constituer un tribut : unités, ressources et même Territoires.

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:39 Page 37

Constituer des Plans de bataille

Dans l'écran Plans de bataille, vous pouvez créer des plans détaillés que vous avez ensuite l'occasion de partager avec d'autres joueurs, afin de défaire un ennemi commun. L'outil de création des Plans de bataille vous aide à concevoir votre Plan de bataille. Vous pouvez y mettre en forme et illustrer vos desseins : par où les autres joueurs devraient faire passer leurs armées, où ils devraient porter leur effort, la manière dont ils devraient s'y prendre… Les Plans de bataille vous permettent, en somme, d'assurer la concorde entre tous les joueurs alliés qui vont participer à un conflit commun, et d'établir la cohérence du scénario d'attaque avant l'assaut proprement dit.

VII. Civilisations et régions

Chacune des civilisations et des régions de Empire Earth II a son propre bonus et des caractéristiques qui lui sont particulières, conférant au joueur qui les dirige des avantages spéciaux. De plus, chaque civilisation, exploitant complètement son environnement, est capable de produire des unités uniques qu'aucune autre civilisation ne produit. Les unités uniques de chaque civilisation changent aux Epoques 1, 6 et 11.

Civilisations occidentales

Les étudiants assidus des cultures occidentales permettent l'élaboration d'Universités plus productives. Les Universités produisent plus de points de technologie, ont des PV supplémentaires et une résistance à la capture augmentée. Lorsqu'une civilisation occidentale s'empare d'un Hôtel de ville, d'un Temple ou d'une Université appartenant à une autre culture, elle absorbe une partie du savoir de l'adversaire, s'emparant d'une partie de ses points de technologie.

- **Allemands –** la compétence spéciale des Allemands est Matériaux synthétiques. Les Allemands sont habiles à récupérer des ressources spéciales. Dès lors, les unités requièrent moins de ressources spéciales pour leur production. De plus, les unités d'infanterie lourde ont des PV en plus. Les unités uniques allemandes sont le Barbare, le Chevalier teutonique et le Jagdpanther.

- **Anglais –** les Compagnies commerciales sont la spécialité de l'Angleterre. Maîtres des océans, les Navires de guerre anglais infligent plus de dégâts que leurs équivalents des autres civilisations. Les unités uniques anglaises sont le Druide, le Cavalier léger et l'Agent du MI-6.

- **Romains –** les Romains sont réputés pour leur organisation militaire et leurs armées professionnelles. La puissance romaine tient à l'Art de la guerre, grâce auquel Casernes, Ateliers et Usines coûtent moins cher à produire. L'infanterie lourde inflige plus de dégâts. Les unités uniques romaines sont le Légionnaire, le Mercenaire et l'Arditi.

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:39 Page 38

- **Américains –** les Américains privilégient la libre entreprise dans leur civilisation. Les Routes commerciales rapportent plus. Par ailleurs, les Chasseurs, les Bombardiers tactiques et les Bombardiers infligent plus de dégâts. Les unités uniques américaines sont le Frontalier, le Minuteman et le M18 Hellcat.

- **Grecs –** la Méthode socratique, originaire de Grèce, a un effet prononcé sur la civilisation. Le coût des Universités diminue, et les unités d'infanterie légère ont plus de PV. Les unités uniques des Grecs sont le Hoplite, le Lancier byzantin et le Partisan.

Moyen-Orient

Le Moyen-Orient est un pont entre l'Occident et l'Orient, ce qui en fait une plaque tournante commerciale de premier ordre. Les Routes commerciales du Moyen-Orient rapportent plus, et les Marchés ont une résistance à la capture et à la destruction augmentée. De plus, lorsqu'une culture du Moyen-Orient construit une Merveille, des points technologiques sont immédiatement produits. De fait, suffisamment de points technologiques seront produits pour permettre à la culture en question d'avancer immédiatement à l'Epoque suivante.

- **Egyptiens –** la compétence spéciale des Egyptiens est Monuments. Cela permet aux Egyptiens de construire des Merveilles à coût réduit. Les unités de cavalerie légère ont également plus de PV. Les unités spéciales des Egyptiens sont l'Eléphant royal, le Bédouin et l'EIFV (Véhicule de combat égyptien léger).

- **Turcs –** la compétence spéciale des Turcs est Fortifications. Comme le prouvent les célèbres murs de Constantinople, les Turcs sont maîtres dans l'art des fortifications. Les Murs, les Portes et les Tours coûtent moins cher, et les Palissades et Portes de Palissade ont plus de PV. De plus, l'artillerie lourde inflige des dégâts supplémentaires. Les unités uniques turques sont le Spahi, le Janissaire et l'Artilleur de tranchée.

- **Babyloniens –** les Babyloniens sont parmi les premiers juristes et leur compétence est Force de loi. Avec Force de la loi, les Espions récupèrent leur pouvoir plus vite. L'infanterie légère inflige des dégâts supplémentaires. Les unités uniques babyloniennes sont l'Archer Assyrien, le Mamelouk et le Chasseur du désert..

Extrême-Orient

Les Hôtels de ville des cultures extrême-orientales sont des endroits de grande importance. Ils augmentent la Limite de population, ont une résistance à la capture améliorée, ainsi que des PV supplémentaires.
De plus, lorsque vous avancez à une nouvelle Epoque, vous gagnez une technologie gratuite en bonus. Cette technologie sera aléatoirement choisie.

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:39 Page 39

- **Coréens –** la compétence spéciale des Coréens est Indépendance culturelle. Les unités coréennes, particulièrement engagées, ont une résistance à la conversion améliorée. Toutes les unités de cavalerie lourde infligent des dégâts supplémentaires. Les unités uniques coréennes sont le Hwarang, le Hwacha et le Mortier.

- **Japonais –** le code du Bushido est la base de la culture japonaise. Les Casernes, les Ecuries et les Usines d'industrie lourde coûtent moins cher. Les Chasseurs et Bombardiers tactiques infligent plus de dégâts. Les unités uniques japonaises sont le Samurai, le Ninja et le Chasseur Zéro.

- **Chinois –** la compétence spéciale des Chinois s'appelle Gouverneurs. Grâce à elle, les Hôtels de ville coûtent moins cher et les unités d'infanterie lourde ont des PV supplémentaires. Les unités uniques chinoises sont l'Archer dragon, le Chant de Dragon et le Char lourd Type 96.

Amérique du sud

Les Temples, dans les cultures sud-américaines, sont particulièrement vénérés, et les Prêtres peuvent produire plus rapidement les points de technologie. Les Temples ont une résistance à la capture augmentée, ainsi que des PV supplémentaires. Les Prêtres sont également puissants. Lorsqu'ils convertissent un ennemi avec succès, des points de technologie en bonus sont engrangés, à condition que l'ennemi soit dans la même Epoque que vous. Si l'ennemi est en avance d'une Epoque ou plus, vous gagnez des points de technologie supplémentaires. Si, toutefois, l'ennemi est en retard sur vous en matière d'Epoque, vous gagnerez moins de points de technologie supplémentaires qu'en temps normal.

- **Incas –** la compétence spéciale des Incas est Cités d'or. Les Citoyens exploitent plus rapidement les mines d'Or, et l'infanterie légère a plus de PV. Les unités spéciales des Incas sont le Lanceur Bola, le Guerrier aigle et le Canon tonnerre.

- **Aztèques –** les Aztèques sont des pisteurs hors pair. Grâce à cette compétence, le mauvais temps n'influe pas sur la vitesse des unités. L'artillerie légère inflige plus de dégâts. Les unités uniques aztèques sont le Lanceur d'atlatl, le Chevalier jaguar et l'Homme-médecine.

- **Mayas –** bénis par Puissance du mythe, les Prêtres et les Espions mayas récupèrent leur pouvoir plus vite. Les Espions et les Prêtres ont des PV supplémentaires. Les unités uniques mayas sont le Guerrier Quetzal, le Lanceur Hornet et le Rayon de soleil.

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:39 Page 40

VIII. Pouvoirs régionaux

En plus des compétences spéciales détaillées ci-dessus, chaque région dans Empire Earth II possède une série de Pouvoirs uniques qui se déclinent au fil des Epoques. Les pouvoirs régionaux sont activés en cliquant sur le bouton de pouvoir régional dans l'interface. Tous les pouvoirs régionaux ont une durée d'activité dont le compte à rebours est affiché dans l'icône.

Pouvoirs régionaux d'Occident

Surproduction *(Epoques 1 à 5)* La vitesse de collecte de toutes les ressources (points de technologie NON compris) est augmentée.

Ferveur scientifique *(Epoques 6 à 10)* Le coût et le temps de recherche des technologies sont réduits.

Déploiement rapide *(Epoques 11 à 15)* Toute unité placée en Garnison dans la Forteresse du joueur peut être instantanément transportée vers tout endroit situé dans votre champ de vision (CDV).

Pouvoirs régionaux du Moyen-Orient

Effort suprême *(Epoques 1 à 5)* La vitesse de construction de bâtiments des Citoyens est accélérée.

Cité perdue *(Epoques 6 à 10)* Toutes les unités et tous les bâtiments se trouvant dans les limites de l'Hôtel de ville sélectionné deviennent invisibles à toutes les unités ennemies (Espions et Avant-postes inclus). Toute unité du joueur pénétrant les limites de la ville où l'effet est actif devient invisible.

Marché noir *(Epoques 11 à 15)* Le joueur reçoit un pourcentage de tous les revenus commerciaux générés par les Marchés et les Routes commerciales d'un joueur neutre ou d'un joueur ennemi.

Pouvoirs régionaux d'Extrême-Orient

Citadelle *(Epoques 1 à 5)* Tous les Murs, toutes les Tours, Portes, Palissades et Portes de Palissade compris dans les Territoires du joueur sont immunisés contre les dégâts

.

Expansion économique *(Epoques 6 à 10)* A chaque fois que l'une des unités commerciales du joueur atteint un Marché ou un Dock, le joueur reçoit des unités de ressources actuellement collectées en bonus (à l'exception de l'Or et des points de technologie).

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:39 Page 41

Ferveur industrielle *(Epoques 11 à 1 5)* La vitesse de construction des unités produites dans les Casernes, les Ecuries, l'Atelier, l'Aéroport, le Hangar et les Docks est accélérée.

Pouvoirs régionaux d'Amérique du Sud

Conversion de masse *(Epoques 1 à 5)* Toute unité ennemie qui pénètre dans le rayon d'action d'un Hôtel de ville possédé par le joueur a des chances d'être aussitôt convertie.

Faveur des dieux *(Epoques 6 à 10)* Les unités terrestres et bâtiments du joueur voient leurs dégâts réduits, s'ils sont dans un Territoire où se trouve un Temple.

Clonage *(Epoques 11 à 15)* Chaque fois qu'une unité neutre ou ennemie est convertie, un clone exact de cette unité apparaît à côté de l'unité convertie.

IX. Merveilles

En construisant une Merveille, vous dotez votre civilisation d'avantages particuliers. Il existe trois types de Merveille qui correspondent aux trois types de Couronnes : Economique, Impériale et Militaire. Chaque région a accès à certaines Merveilles, et chacune d'entre elles offre un pouvoir efficace, actif aussi longtemps que la Merveille existe.

Merveilles d'Occident

Parthénon. Disponible aux Epoques 1à 15, le Parthénon confère le pouvoir Conquête coloniale. Conquête coloniale permet de capturer des Territoires en construisant simplement une Caserne et un Atelier (ou une Usine dans les Epoques 9+).

Porte de Brandebourg. Lorsque vous construisez la Porte de Brandebourg, vous gagnez le pouvoir Butin de guerre. Avec ce pouvoir, vous engrangez un point de technologie pour cinq unités ennemies tuées. Disponible aux Epoques 6 à 15.

Pentagone. Construisez le Pentagone pour gagner le pouvoir Défense patriotique. Toutes vos Maisons peuvent alors attaquer les cibles ennemies. Le Pentagone est disponible aux Epoques 11 à 15.

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:39 Page 42

Merveilles du Moyen-Orient

Sphinx. Le pouvoir conféré par le Sphinx est Enigme du Sphinx. Grâce à ce pouvoir, tous vos bâtiments sont insensibles à la capture. Ce pouvoir est disponible aux Epoques 1 à 15.

Mosquée de Selimye. Le pouvoir de cette mosquée est appelé Part du Sultan. Son effet est impressionnant, offrant au joueur une partie du coût de construction en Or de chaque unité ou bâtiment ennemi qu'il détruit. Disponible aux Epoques 6 à 15.

Usine de dessalement. Le pouvoir conféré par Usine de dessalement est Vie du désert. Grâce à ce pouvoir, la vitesse de collecte de nourriture par les Citoyens est accélérée, et la Limite de population augmentée.

Merveilles d'Extrême-Orient

Tour de la lune et des étoiles. Cette merveille vous confère le pouvoir Panorama. Vos bâtiments disposent d'un champ de vision maximum, et vous gagnez également un accès aux champs de vision des Hôtels de ville des autres joueurs. Disponible aux Epoques 1à 15.

Cité interdite. La magnifique Cité interdite détient le pouvoir Splendeur. Avec Splendeur, aucune ressource n'est perdue si l'un de vos bâtiments est capturé. Lorsque vous prenez les bâtiments des autres joueurs, vous recevez des ressources supplémentaires. Cette Merveille est disponible aux Epoques 6-15.

Usine robotique. Construisez l'Usine robotique pour gagner le pouvoir Automatisation. Pendant la période d'activité de ce pouvoir, une unité de cavalerie légère ou lourde aléatoire gratuite apparaît dans l'Usine robotique toutes les minutes. Disponible aux Epoques 11 à 15.

Merveilles d'Amérique du Sud

Temple du grand jaguar. Le pouvoir associé à cette Merveille est Art de la guerre. Avec Art de la guerre, toutes les Maisons des joueurs ennemis confèrent autant de Moral/Ferveur à vos troupes d'invasion qu'à celles qui sont affectées à la défense. Cette Merveille est disponible aux Epoques 1 à 15.

Grande pyramide de Tenochtitlan. La Grande pyramide de Tenochtitlan confère le pouvoir Conversion. Lorsqu'une unité ennemie est convertie avec succès, il y a des chances que les unités ennemies voisines le soient également. Disponible aux Epoques 6 à 15.

Centrale solaire. La Centrale solaire utilise l'énergie du soleil pour offrir le pouvoir Efficacité énergétique. Lorsque vous construisez cette Merveille, les coûts de construction et de réparation des bâtiments sont réduits. Disponible aux Epoques 11 à 15.

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:39 Page 43

X. Crédits

MAD DOC SOFTWARE

Core Team:
Andrew Andkjar
Ben Morse
Bev Manning
Brian Mysliwy
Carlos Defior
Chris Bold
Chris Lane
Craig Brooks
Dan Conti
Dan McClure
Daniel Aaron Sproul
David J. Fielding
Dr. Ian Lane Davis
HaeJu Chung
Hugues St-Pierre
Jae-Suk Jo
Jason Craig Dunlop
John Carbone
John Cataldo
Jonathan Paton
Joseph Wyman
Joshua Landry
Karen Wolff
Ken Davis
Kevin Moy
Kevin Wasserman
Mark Graham
Mathew Corthell
Matthew Persing
Matthew Nordhaus
Michael Tuohy
Nathan Raymond
Nick Greco
Peter Calabria
Blake Hill
Rex E. Bradford
Shanti Gaudreault
Shaun McDermott
Steven W. Nadeau
Tara Teich
Thomas Murray
Xinbo Kan
Zach Mangan

...additional Mad Doc help:
Raymond Monday
Ron Rosenberg
Sandy O'Toole

...with help from:
Anson Tsai
Chris Forsythe
Edmon Carreon
Eric Cordier
James Fleming
Megan Hike
Michael Swiderek
Patrick Williams
Rick Knox
Scott Downey
Tim Jones

...with additional help from:
AtGames, art Brendan Powers, voice talent Cameron Willard / Nemo Sound - sound effects design/audio mixing Carey Chico, art consulting J. Scott Brummit, voice talent Lisa Gagnon, manual Mick Stern Audio, audio mixing Paul Bernstein, art Rick Glenn, Concept Art Rob Ross / Sound endeavourS Studio - sound effects design and voice over production Rustmonkey Studios, intro cinematic and art Original Music Composed by Michael G. Shapiro

Mad Doc would like to especially thank...
Dr. J. David Davis *(the original Mad Doctor)*
Atty. Jean
Carey Davis
Leah Davis
Lila Summer
Jennifer Mysliwy
Jackson "Mr. Bubbins" Mysliwy
Jaime Lane & Duke
Soon Kang Chung, Hwa Soon Seo, and Hae Kyoung Chung
Melina Murray
Katie Nicolosi
Wei Li, Julia Kan, Thomas Kan
Jean, Addie, and Amelia
Molly Maloney
Art and Joyce Wyman
Herb Green
Ping Cao
Jennifer Fielding and Ben Fielding
Ray Nadeau, Martha Nadeau, Ron Cote, Dolly Cote, and Memere Marshall
Eric Estrada
Margaret, Chris, Gwen, and Rachel for their patience and support and Owen for his outstanding playtesting
Christine Carbone and Lisa Dixey
Jason Dorfman
Donald & Karen McClure
Douglas & Kimberly McClure
Hadley & Angel
Atty. Jon Lourie
Atty. Brian "Boris" Lamkin
Charles "Grover" Holtzclaw
Eric Hayashi
Jeff "Bootch" Buccellato
Jon Payne
Rod Nakamoto
Steve Beinner
Yoh Watanabi
Alfalfa & Buckwheat
Bomber & Bailey
Al, son of Al, son of Al VSW
Henning, Steve, Matt, Jim, Herb, Lee, Russ Kay Tirino
Arthur Conner
Kelly Zmak
Steve Crane
Mark and Walter Somol

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:39 Page 44

SIERRA ENTERTAINMENT

Production

Executive Vice President of Worldwide Studios
Michael Pole

Vice President of Production
Bret Berry

Executive Producer
Kenneth S Rosman

Producer
Jeff Barnhart

Associate Producer
Francis Choi
Daniel Badilla

Software Engineer
Robert Kohout

Creative Services

Creative Director
Michael Bannon

Creative Manager
Bill Watt

Quality Assurance

Vice President of Studio Operations
Rich Robinson

QA Senior Manager
James Galloway

QA Resources Senior Manager
Michael Gonzales

QA Manager
Michael Caradonna
Igor Krinitskiy

QA Supervisors
Chris Richardson
James Pasque

Project Lead
Ben Hines

QA Testers
Core:
Adam Sarasohn
Austin Kienzle
Casey Coleman
Chris Johnson
Edward Campos
Elisabeth Carr
George Torres
J. Colin Pistell
Jeremy Feig
Loeu Heng
Mark Yao
Micah Bevitz
Nikolas Davlantis
Paulwei Wang
Seth Baker
Tim Daniels

Additional:
Barry Richardson
Carl Keitz
Carmen Miles
Chris Musella
Chris Redinger
David Dinh
Don Carroll
Dustin Portesi
Eduardo Mayor
Elizabeth Addis
Hiep Nguyen
Ishmael Johnson
James Pratt-Young
Jared Yeager
Jeff Hartmann
Joey Hinzo
Jonathan Apalit
Josh Singleton
Kevin Hill
Kyle Korinek
Laquintee Shawn Bloodworth
Martin Quinn
Minh Do
Ron Hsu
Russell-Roy Espinosa
Sheldon Swickard
Stephanie Candler
Steven Baker
Tim Harrison
Vincent Griffin
Victor Romero
Jennifer Losi
Matt Stokes

VIVENDI UNIVERSAL GAMES EUROPE

CEO
Jean-François Grollemund

CFO
Olivier De Roquemaurel

Marketing director
Estelle Dubernard

Global Brand Manager
Guillaume Rosier

Senior PR Manager
Simon Maflin

Publishing
Annick Decrop
Pierre Dejarnac
Eric Chatelet

Operations
Fabien Tisle
Jean-Francois Cayrafourcq
Fabrice Levet

Legal Team
Chantal Veillon-Berteloot
Myriam Lamy
Agata Wegrowska
Sabrina Munoz

Market Intelligence
Gregoire Gabalda
Romain Magnard

Local Marketing Team
Thomas Seris
Thomas Paincon
Clement Debetz

Brand Management, North America
Koren Buckner
Guy Welch
Patrick Dillon
Adam Kahn

Brand Management, Asia / Pacific
Chloe Rothwell
Karen Teo

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:40 Page 45

MEDIA PRODUCTIONS AT VIVENDI UNIVERSAL GAMES

Senior Director Video Services
James Carey

Associate Producer
Michael Herring

Campaign/Turning Point Cinematic Credits

Cinematic Director
James Carey

Screenshot Capture
Tim Daniels
Blake Hill
Eric Weiss

2D treatment and compositing

Pb digital - Portland
Monkeys Unlimited, Montreal

Music Editing and Mix
Radius 360 - Los Angeles

Research
Lee Douglass
Amy Goldman

Additional Editorial
David Aughenbaugh

VUG Dublin Localization
Kerrie Barbour

GameSpy Credits
Account Executive
Art Santos

Middleware SDK Engineer
Bill Dewey

Developer Support Manager
Joost Schuur

Client Services Manager
Kay Richey

QA Manager
Orlando Rojas

Project Manager
Tom Hitchcock

Special Thanks
Amy Chen
Barry Kehoe
Andre Ramirez
Cade Myers
Charles Yam
Crystal Jensen
Fiona Ebbs
Fred Shean
Greg Agius
Jeff Buccellato
James Bonti
Julie Pitt
Kelly Zmak
Peter Cesario
Peter Della Penna
Adam Grodin
Rod Nakamoto
Shari Lindolm
Tharlie Richardson
Tom Gastall
Diana Wu
Vivian Chou
William Colby

Dublin Localisation Team
Gerry Carty
Barry Kehoe
Bobby Henderson
Kerrie Barbour
Barbara O'Connell
Attila Edelenyi
David Hickey
Maurice Larkin
Corina Zaha
Bill Sweeney
David Fleming
Lawrence Moran
Brendan O'Mahony
Annette Lee
Laura Casanellas Luri
Jean deMerey
Fabian Sperl
Cormac Ó hAlmhain
Stefano Di Russo
Nicolas De Turckheim
Bairbre Bent
Borja Guillan
Daniele De Maria
Carlos Losada Baena
Karol Costello
Dimitri Renardet
Eric Dolan
Russell Perrin
Stuart Nolan
Fintan McAlinden
Hitesh Changela
Kam Sin
Stephen McCarty
Philippe Gendreau
Fionn O'Brien

Empire Earth II uses the Mad3D™ Game Engine and MadAI™ Technology. Copyright 2005 Mad Doc Software, LLC. All rights reserved. Mad3D and MadAI are trademarks of Mad Doc Software, LLC. All rights reserved.

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:40 Page 46

XI. SUPPORT TECHNIQUE

Vivendi Universal Games France assure à ses clients un traitement professionnel et de qualité. Si vous rencontrez un problème technique avec l'un de nos titres ou si vous souhaitez une aide pour l'utilisation de nos logiciels, veuillez appeler le numéro correspondant à votre pays avec les détails suivants :

- Marque et modèle de l'ordinateur
- Marque, modèle et version des pilotes de la carte son et carte vidéo
- Système d'exploitation
- Version de Directx installée
- Mémoire vive

Vous pouvez également nous envoyer un email, vous aurez une réponse dans un délai de 36 heures. Veuillez inclure les informations demandées ci-dessus en évitant d'inclure TOUTES pièces jointes, car celles-ci ne seront pas acceptées par notre Support Technique.

Les clients francophones et de langue allemande peuvent également utiliser notre FAQ et base de connaissance en ligne disponible 24 h sur 24 aux adresses détaillées ci-dessous.

Dans le cas où vous trouveriez un défaut avec l'un de nos produits, veuillez retourner le produit au revendeur où il a été acheté pour un échange de produit standard. Veuillez vous référer à votre revendeur local pour les conditions d'échange des produits achetés.

France
+33 (0) 892 880240
Appel facturé 0.34 Euro par minute
mailto:support.technique@vu-games.com

http://www.vugames-europe.com

Horaire d'ouverture de 09h00 à 21h00
Du lundi au samedi (y compris les jours fériés)

Belgium
+32 (0) 900 40458
Appel facturé 0.45 Euro par minute
mailto:support.technique@vu-games.com

http://www.vugames-europe.com

Horaire d'ouverture de 09h00 à 21h00
Du lundi au samedi (y compris les jours fériés)

Luxembourg
+352 900 43105
Appel facturé 0.24 Euro par minute
mailto:support.technique@vu-games.com
http://support.vugames.fr
http://www.vugames-europe.com

Horaire d'ouverture de 09h00 à 21h00
Du lundi au samedi (y compris les jours fériés)

Switzerland
+41 (0) 900 480485
Appel facturé 1.00 CHF par minute
Mailto:techsupport@vup-interactive.de

For general information:
http://www.vugames-europe.com

Pour les suisses francophones, veuillez contacter le s upport technique pour la France.

Horaire d'ouverture de 09h00 à 21h00
Du lundi au samedi (y compris les jours fériés)

XII. Configuration requise

Configuration minimale

1. Carte graphique dotée d'une puce NVIDIA® GeForce™ 3 ou carte graphique 3D 64 Mo équivalente, compatible DirectX® 9.0c et gérant en matériel les fonctions T&L et pixel shader
2. Système d'exploitation Microsoft® Windows® 98/Me/2000/XP
3. Processeur Intel® Pentium® 4 1,5 GHz ou équivalent
4. 256 Mo de RAM
5. 1,5 Go d'espace libre non compressé sur le disque dur pour les fichiers du jeu
6. DirectX® 9.0c (inclus)
7. Carte son compatible DirectX®, enceintes ou casque audio
8. Lecteur de CD-Rom 4x
9. Souris et clavier compatibles Microsoft®
10. Modem 56K minimum pour le jeu en ligne

Configuration recommandée :

La configuration recommandée est la même que la configuration minimale, avec les modifications suivantes :

1. Microsoft® Windows® XP
2. Carte graphique dotée d'une puce NVIDIA® GeForce™ 4 ou carte graphique 3D 128 Mo équivalente, compatible DirectX® 9.0c et gérant en matériel les fonctions T&L et pixel shader
3. Processeur Intel® Pentium® 4 2,2 GHz ou équivalent
4. 512 Mo de RAM ou plus
5. 1,5 Go d'espace libre non compressé sur le disque dur pour les fichiers du jeu
6. Lecteur de CD-Rom 24x ou plus rapide
7. Connexion Internet haut débit/LAN, ADSL ou plus rapide pour le jeu en ligne

© 2005 Sierra Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Empire Earth, Sierra et le logo Sierra sont des marques commerciales ou des marques déposées de Sierra Entertainment, Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Vivendi Universal Games et le logo Vivendi Universal Games sont des marques commerciales de Vivendi Universal Games, Inc. Mad Doc Software, Mad Doc®, le flacon Mad Doc et le logo Mad Doc sont des marques commerciales ou des marques déposées de Mad Doc Software, LLC. Tous droits réservés. Des parties de ce logiciel sont sous licence © 2005 Mad Doc Software, LLC. Tous droits réservés. Ce produit contient de la technologie logicielle sous licence GameSpy Industries, Inc. © 1999-2005 GameSpy Industries, Inc. Tous droits réservés. GameSpy et le logo "Powered by GameSpy" sont des marques commerciales de GameSpy Industries, Inc. Tous droits réservés. Utilise Bink Video. Copyright © 1997-2005 par RAD Game Tools, Inc. Utilise Miles Sound System. © 1991-2005 RAD Game Tools, Inc. Lecture MPEG Layer-3 assurée par le Miles Sound System de RAD Game Tools, Inc. Technologie de compression audio MPEG Layer-3 sous licence de Fraunhofer IIS et THOMSON multimedia. Des parties de ce logiciel sont sous licence. © 2005 Numerical Design, Ltd. Tous droits réservés. Microsoft, Windows et DirectX sont des marques commerciales ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays et sont utilisées sous licence Microsoft. Pentium et le logo Intel Inside sont des marques commerciales ou des marques déposées de Intel Corporation ou de ses filiales aux Etats-Unis et dans d'autres pays. Le logo NVIDIA et le logo “The Way It's Meant to be Played” sont des marques commerciales ou des marques déposées de NVIDIA Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. AMD Athlon est une marque commerciale de Advanced Micro Devices, Inc. L'icône de classement est une marque déposée de l'Entertainment Software Association. Toutes les autres marques commerciales sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:40 Page 48

XIII. Contrat de Licence de l'Utilisateur Final

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CE CONTRAT DE LICENCE DESTINE A L'UTILISATEUR FINAL AVANT D'INSTALLER CE PROGRAMME INFORMATIQUE.

Ce programme informatique, tout document imprimé, toute documentation en ligne ou électronique et toute copie et tout produit dérivé de ce programme et de ces documents (le « Programme ») sont la propriété de Sierra Entertainment Inc., de ses filiales, de ses concédants et/ou de ses fournisseurs. Toute utilisation de ce Programme est régie par les termes du contrat de licence de l'utilisateur final présenté ci-dessous (la « Licence »).
Toute utilisation, reproduction, représentation, redistribution du Programme non conforme aux termes de la Licence est strictement interdite.

CONTRAT DE LICENCE DE L'UTILISATEUR FINAL

1. Licence d'utilisation limitée
Sierra Entertainment Inc., (« le Concédant ») vous accorde par le présent contrat une licence et un droit limités et non exclusifs pour utiliser une (1) copie du Programme sur un ordinateur domestique ou portable, ou une console de jeux (portable ou de salon), licence et droit que vous acceptez en installant ce Programme. Vous ne devez pas mettre le Programme en réseau ni l'installer ou l'utiliser sur plus d'un ordinateur à la fois, sauf indication contraire expresse dans la documentation applicable à laquelle vous devez vous référer si :
(a) le Programme contient un éditeur de niveaux (« Editeur ») vous permettant de créer des niveaux personnalisés ou autres éléments destinés à votre usage personnel en relation avec le Programme (« Nouveaux éléments »).
(b) le Programme dispose d'une fonction multijoueur.
Ce Programme est fourni sous licence, il n'est pas vendu. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété sur ce Programme.

2. Droits de propriété
Tous les titres, droits de propriété et droits de propriété intellectuelle de ce Programme et des éléments contenus dans ce Programme et toute copie de ce Programme (y compris, mais pas seulement, tout titre, code informatique, thème, objet, personnage, nom de personnage, histoire, dialogue, expression, lieu, concept, ouvrage artistique, animation, son, composition musicale, effet sonore ou visuel, mode opérationnel, droit moral, toute documentation relative et tout « module indépendant » inclus dans le Programme) sont la propriété du Concédant ou de ses concédants.
Ce Programme est protégé par les lois relatives aux droits d'auteur applicables en France, les conventions et les traités internationaux relatifs aux droits d'auteur et toute autre loi applicable. Tous les droits sont réservés. Le Programme peut contenir des éléments sous licence et les concédants du Concédant peuvent prendre des mesures pour protéger leurs droits dans le cas où le présent contrat serait enfreint.

3. Responsabilités de l'utilisateur final

A. En vertu du présent contrat de licence, vous n'êtes pas autorisé à, en tout ou partie, copier, photocopier, reproduire, traduire, procéder à des opérations de rétro-ingénierie, extraire le code source, modifier, désassembler, décompiler, créer des produits dérivés inspirés du Programme ni supprimer aucune identification du nom du propriétaire sur le Programme sans l'autorisation écrite préalable du Concédant.

B. Le Programme vous est concédé sous licence en tant que produit unique. Il est interdit de séparer ses divers composants pour une utilisation sur plusieurs ordinateurs.

C. Vous êtes autorisé à utiliser le Programme pour votre usage personnel mais vous n'avez pas le droit :
(i) de vendre, octroyer une part d'intérêt ou transférer des reproductions du Programme à des tiers de quelque manière que ce soit, ni de donner le Programme en location en crédit-bail ou en sous-licence à des tiers sans l'autorisation écrite préalable du Concédant ;

EE2_mnl_FF.qxd 24/03/05 11:40 Page 49

(ii) de publier et/ou distribuer les images et éléments informatiques, sons, fichiers, polices, graphismes, cliparts, animations, photographies, bases de données ou tout autre élément contenu du Programme (y compris, mais pas seulement, pour la revente de documents imprimés pour votre usage personnel ou professionnel [prospectus et brochures, par exemple] et sur vos sites web professionnels et personnels) ; d'utiliser toute image informatique ayant un lien avec des personnes ou des entités identifiables d'une manière laissant suggérer leur association ou leur adhésion avec un produit ou un service, quel qu'il soit ;
(iii) d'exploiter le Programme ou n'importe lequel de ses composants, images et éléments informatiques, fichiers sons, polices, graphismes, cliparts, animations, photographies, bases de données ou tout autre élément contenu dans le Programme, à des fins commerciales, notamment l'utiliser dans un cybercafé, un centre de jeux vidéo, ou tout autre lieu public ;
(iv) d'héberger ou fournir des services de mise en relation pour le Programme ou émuler ou rediriger les protocoles de communication utilisés par le Concédant pour la fonction réseau du Programme, à travers l'émulation de protocole, la suppression, la modification ou l'ajout de composants au Programme, l'usage d'un programme utilitaire ou tout autre technique connue actuellement ou qui sera développée plus tard, pour tout usage, y compris, mais pas seulement, le jeu en réseau via Internet, le jeu en réseau sur des réseaux de jeux commerciaux ou non commerciaux ou faisant partie de réseaux collectifs sans l'autorisation écrite préalable du Concédant.

4. Transfert du Programme
Vous êtes autorisé à transférer définitivement tous les droits que vous confère cette Licence, à condition que le bénéficiaire accepte les termes de cette Licence et que vous supprimiez le Programme de votre ordinateur domestique ou portable.

5. Résiliation
Cette Licence est valable jusqu'à sa résiliation. Vous pouvez résilier la Licence à tout moment en détruisant le Programme et tout Nouvel élément. Le Concédant peut, à sa discrétion, résilier la Licence en cas de non-respect, de votre part, des termes et conditions contenus dans ce contrat. Dans ce cas, vous devez immédiatement détruire le Programme et tout Nouvel Elément.

6. Contrôles à l'exportation
Il est interdit de ré-exporter, de télécharger ou d'exporter le programme, de quelque manière que ce soit, à destination d'un pays (ni d'un ressortissant ou d'un résident d'un tel pays) sur lequel les Etats-Unis ont imposé un embargo commercial, ou de toute personne figurant sur la liste des "Specially Designated National" ou de la "Table of Denial Orders" du ministère des finances américain ("U.S. Treasury Department"). En installant ce Programme, vous acceptez la disposition qui précède et vous signalez et certifiez que vous ne résidez pas ou que vous ne dépendez pas d'un tel pays et que vous n'êtes pas un ressortissant ni un résident d'un tel pays ou figurant sur une telle liste.

7. Service après vente / support technique.
Le Concédant s'engage à fournir un service après vente et un support technique pour le Programme jusqu'à ce que ce dernier ne soit plus publié. Le Programme sera considéré comme n'étant plus publié un an suivant la date à laquelle le Programme aura cessé d'être fabriqué et / ou distribué par le Concédant ou ses licenciés. Le service après vente pourra être fourni par le Concédant ou l'un de ses représentants par téléphone ou courrier électronique (e-mail). Le représentant du Concédant pourra vous demander de vous inscrire en temps que propriétaire du Programme avant de pouvoir bénéficier d'une quelconque forme de support technique. Le support technique pourra être fourni par le Concédant ou l'un de ses représentants par téléphone, e-mail ou courrier. Sauf s'il est prévu autrement dans les manuels ou sur les packagings du Programme, rien de ce qui est prévu aux présentes ne saurait obliger le Concédant à mettre à disposition un service téléphonique gratuit pour une durée illimitée afin d'assurer le service après vente et le support technique.

8. Durée de la partie « en ligne » du Programme.
Si ce Programme contient une partie « en ligne » permettant son utilisation sur Internet par le biais de serveurs et logiciels mis en œuvre ou autorisés par le Concédant, le Concédant s'engage à mettre lesdits serveurs et logiciels nécessaires à une telle utilisation du Programme jusqu'à ce que le Programme ne soit plus publié, tel que défini ci-dessus. Au-delà de cette période, le concédant pourra librement décider de continuer à fournir les serveurs et logiciels nécessaires à la mise en œuvre de la partie « en ligne » du Programme ou pourra autoriser tout tiers de son choix à fournir un tel service. Cependant les termes de la présente Licence n'obligent en aucun cas le Concédant à fournir les serveurs et logiciels nécessaires à l'utilisation « en ligne » du Programme au-delà de cette période.

9. Garantie limitée
LE CONCEDANT REFUTE EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE POUR LE PROGRAMME, L'EDITEUR ET LE(S) MANUEL(S). LE PROGRAMME, L'EDITEUR ET LE(S) MANUEL(S) SONT FOURNIS « EN L'ETAT » SANS AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITE MARCHANDE, D'ADEQUATION A UN BESOIN OU UN USAGE PARTICULIER, OU D'ABSENCE DE CONTREFAÇON.

Tous les risques liés à l'utilisation ou aux performances du Programme, de l'Editeur de Niveaux et des Manuels relèvent de votre responsabilité.
Toutefois, vous bénéficiez de la garantie que le support contenant le Programme est exempt de défauts de matériel et d'assemblage pendant une durée de deux ans à dater de l'achat du Programme. Si durant cette période de garantie vous vous apercevez que le produit est défectueux, veuillez contacter directement votre revendeur.
Cependant pour bénéficier de cette garantie, vous devez informer votre revendeur du défaut de conformité au plus tard dans les deux mois suivant sa constatation.
Certains états/juridictions n'autorisent pas la limitation de durée d'une garantie implicite. La limitation ci-dessus peut donc ne pas s'appliquer à votre situation.
La présente limitation de garantie ne fait pas obstacle aux éventuelles garanties légalement prévues.

10. Limitation de responsabilité
LE CONCEDANT, SES PARENTS, SES FILIALES, SES AFFILIES, NI SES CONCEDANTS NE SAURAIENT EN AUCUN CAS ETRE TENUS RESPONSABLES POUR LES PERTES ET LES DOMMAGES, DE QUELQUE NATURE QU'ILS SOIENT, RESULTANT DE L'UTILISATION DU PROGRAMME OU DE L'EDITEUR, NOTAMMENT LES PERTES DE PROFIT, LES INTERRUPTIONS DE TRAVAIL, LES ECHECS ET DYSFONCTIONNEMENTS INFORMATIQUES ET TOUT AUTRE DOMMAGE OU PERTE DE NATURE COMMERCIALE.

Certains pays n'autorisent pas l'exclusion ou la limitation des dommages accessoires ou consécutifs ou autorisent des limitations sur la durée d'une garantie implicite. Les limitations ou exclusions ci-dessus peuvent donc ne pas s'appliquer à votre situation et être soumises aux spécificités de droit applicable localement.

11. Mesures équitables
Par la présente, vous acceptez que le non-respect des termes de la Licence entraîne un préjudice irrémédiable pour le Concédant et en conséquence, vous acceptez que le Concédant soit habilité, sans obligation, garantie ou preuve de dommages, à mettre en œuvre les mesures équitables autorisées aux termes des clauses de rupture de la Licence, en plus des autres lois auxquelles le Concédant peut avoir recours.

12. Divers
La Licence sera réputée avoir été faite et exécutée en France et tout conflit en relevant devra être résolu conformément au droit français. Cette Licence ne peut être amendée, altérée ou modifiée que par un document écrit spécifiant l'amendement, l'altération ou la modification, exécuté par les deux parties.
Dans le cas où l'une des dispositions de la Licence serait jugée non exécutoire par une cour ou un autre tribunal d'une juridiction compétente, cette disposition sera appliquée dans la mesure autorisée par la loi et les autres dispositions de la Licence resteront entièrement applicables.

Les termes et conditions d'une licence imprimée sur papier fournie avec le Programme prévalent sur les termes et conditions d'une licence incluse dans le Programme et pouvant être affichée sur l'écran d'un ordinateur.

Par la présente, vous reconnaissez avoir lu et compris la présente Licence et vous acceptez que le fait d'installer le Programme implique que vous acceptez d'être lié par les termes et conditions de la présente Licence. Vous reconnaissez et acceptez également que la présente Licence constitue l'accord entier et exclusif passé entre le Concédant et vous et qu'elle remplace tout accord antérieur ou contemporain, qu'il soit oral ou écrit, et toute autre communication entre le Concédant et vous, y compris tout contrat de licence écrit ou aide en ligne contradictoire accompagnant le Programme.