I : Pour commencer 2
Configuration requise 2
Installer et lancer le jeu 3
II : Types de partie 3
Zones de tension (territoires) 3
Sans merci 4
III : Options solo et multijoueur 6
Ressources asymétriques 6
Mode Vassal 6
IV : Civilisations personnalisées 8
V : Forces personnalisées pour les parties rapides 10
Création de forces personnalisées 10
VI : Ecran des renforts 12
VII : Nouvelle région et nouvelles civilisations 12
Nouvelles civilisations occidentales 13
Nouvelle région africaine 15
VIII : Merveilles africaines 18
IX : Héros 18
Les Héros peuvent former des armées 19
X : Chefs suprêmes 20
Bonus du Chef suprême 20
XI : Pouvoirs Drapeaux 21
Gagner et utiliser les Pouvoirs Drapeaux 22
XII : Tribus d'indigènes 22
Diplomatie avec les tribus d'indigènes 23
Assimilation des tribus d'indigènes 24
Commerce avec les tribus d'indigènes 25
Guerre avec les tribus d'indigènes 25
Tribus d'indigènes — Préparation de la partie 25
XIII : Plans de bataille — Commander les Groupes de contrôle 26
Donner des ordres aux Groupes de contrôle 26
Sauvegarder un plan de bataille 27
Exécution des ordres 27
XIV : Crédits 28
Mad Doc Software 28
Sierra Entertainment 28

POUR COMMENCER

Bienvenue dans ***Empire Earth® II: The Art of Supremacy***. Ce guide vous fournit toutes les informations sur les nouvelles fonctionnalités contenues dans cette extension pour ***Empire Earth II***. Pour obtenir des informations plus détaillées, veuillez consulter **l'Encyclopédie** de *Empire Earth II*, accessible via **l'écran des outils du jeu**.

CONFIGURATION REQUISE

Avant d'installer ***Empire Earth® II: The Art of Supremacy,*** vérifiez que votre ordinateur remplit les conditions nécessaires suivantes :

CONFIGURATION REQUISE EN MODE SOLO

- Carte graphique NVIDIA® GeForce™ 3 64 Mo ou équivalent, compatible DirectX®9.0c, gérant les fonctions pixel shader et T & L en matériel
- Système d'exploitation Microsoft® Windows® 98/Me/2000/XP
- Processeur Intel® Pentium® 4 1,5 GHz ou équivalent
- 256 Mo de RAM
- 1.5 Go d'espace libre sur disque dur pour les fichiers du jeu
- Carte son compatible DirectX® et casque ou enceintes
- Souris et clavier compatibles Microsoft®

CONFIGURATION REQUISE EN MODE MULTIJOUEUR

- Carte graphique NVIDIA® GeForce™ 4 128 Mo ou équivalent compatible DirectX®9.0c, gérant les fonctions pixel shader et T & L en matériel
- Système d'exploitation Microsoft® Windows® 98/Me/2000/XP
- Processeur Intel® Pentium® 4 2,2 GHz ou équivalent
- 512 Mo de RAM
- 1,5 Go d'espace libre sur disque dur pour les fichiers du jeu
- Carte son compatible DirectX® et casque ou enceintes
- Souris et clavier compatibles Microsoft®
- Modem 56K ou supérieur pour une meilleure performance en ligne
- 1 disque par joueur et par ordinateur

INSTALLER ET LANCER LE JEU

Pour installer ***Empire Earth II: The Art of Supremacy***, placez le CD du jeu dans votre lecteur de CD-ROM. L'installation devrait se lancer automatiquement. Si tel n'est pas le cas, double-cliquez sur l'icône **Poste de travail** de votre bureau pour y accéder ou passez par le menu **Démarrer** et cliquez sur **Poste de travail** (si vous avez Windows® XP), avant de double-cliquer sur l'icône représentant votre lecteur de CD-ROM. Dans la liste, cliquez sur le fichier EE2XAutoRun.exe pour lancer l'installation.

Une fois l'interface d'installation ouverte, suivez les instructions à l'écran pour installer ***Empire Earth II: The Art of Supremacy***. Quand l'installation est terminée, lancez le jeu. Vous serez amené à **l'écran principal**, où vous pouvez choisir un type de partie à jouer, régler les options de jeu et plus encore.

TYPES DE PARTIE

Deux nouveaux types de parties (**Zones de tension (territoires)** et **sans merci**) sont dorénavant disponibles dans ***Empire Earth II: The Art of Supremacy***.

ZONES DE TENSION (TERRITOIRES)

Semblables aux parties **Zones de tension**, les parties **Zones de tension (territoires)** proposent un certain nombre de territoires essentiels sur la carte. Mais cette fois, les **territoires** sont révélés dès le début de la partie.

Vous prenez le contrôle d'un territoire de la façon habituelle, en y construisant un Hôtel de ville et une Forteresse, quand cela est nécessaire. Pour remporter la victoire, un joueur (ou une équipe) doit contrôler une majorité simple des **Zones de tension (territoires)** dans un temps donné. Un compte à rebours apparaît pour indiquer pendant combien de temps un joueur (ou une équipe) doit détenir les **territoires** pour vaincre.

Pour jouer une partie **Zones de tension (territoires)**, l'hôte de la partie doit choisir **Zones de tension (territoires)** dans le menu déroulant des types de partie, puis choisir le nombre de **Zones de tension (1 – 15)**. L'hôte peut également choisir si les **territoires initiaux** sont ou non des **Zones de tension**. Si l'option **Territoires initiaux** est cochée, les territoires de départ de tous les joueurs sont des **Zones de tension**. Si l'option n'est pas cochée, aucun territoire initial n'est considéré comme **Zone de tension**.

Si vous jouez avec les **Tribus d'indigènes** (décrites plus bas), une tribu peut se trouver sur une **Zone de tension (territoire)**. Assimilez la tribu pour posséder la **Zone de tension**.

SANS MERCI

Une partie **Sans merci** est un match joué sur 3, 5, 7 ou 9 cartes différentes entre deux joueurs ou deux équipes (le nombre de cartes est choisi par l'hôte de la partie). Chaque match commence sur une carte « centrale » neutre. Lorsqu'un camp gagne sur cette carte, le combat passe sur la carte suivante, se rapprochant de la base du perdant. Par exemple, dans une partie **Sans merci** sur 3 cartes avec deux joueurs, si le joueur 1 bat le joueur 2 sur la carte centrale, le combat se déplace sur la carte du territoire du joueur 2. Si le joueur 2 bat alors le joueur 1, le combat retourne sur la carte centrale.



Un joueur ou une équipe remporte la partie **Sans merci** de l'une des deux façons suivantes :

1. Lorsqu'un camp bat l'autre sur la carte de son territoire ce camp remporte le match (dans l'exemple ci-dessus, si le joueur 1 bat le joueur 2 sur la carte du territoire du joueur 2, le joueur 1 gagne).
2. Lorsque toutes les batailles spécifiées par l'hôte ont été jouées, le camp le plus éloigné de la carte de son territoire (donc le plus proche du territoire ennemi) est déclaré vainqueur.

TROUPES EN MODE SANS MERCI

Lorsqu'un camp en bat un autre sur la carte, le joueur victorieux (ou l'équipe) commence la carte suivante avec ses **Chefs** et **Héros** survivants. Les deux camps choisissent leurs troupes dans **l'Ecran des renforts**, avant de se lancer dans la bataille suivante. Les progrès de tous les joueurs (**Epoques** et **Technologies**) sont transférés dans la carte suivante, et le combat reprend.

A tout moment pendant le match, un joueur peut choisir de **battre en retraite** (option disponible dans le menu de pause : appuyez sur la touche **Echap**). Lorsqu'un joueur **bat en retraite**, il quitte le combat, entre en **mode d'observation** et doit attendre la fin du match avant de pouvoir atteindre **l'Ecran des renforts**. Il peut alors sélectionner de nouvelles forces en même temps que les autres joueurs et accède à la carte suivante, où il combat avec les autres.

HANDICAPS EN PARTIE SANS MERCI

Dans une partie **Sans merci**, les handicaps du joueur changent au fur et à mesure qu'on passe d'une carte à l'autre. Tous les joueurs commencent sur la carte centrale avec le handicap Bon (ni avantage ni désavantage). Quand un joueur (ou une équipe) remporte la victoire, et qu'on passe à la carte suivante, le camp perdant voit son handicap ajusté à **Moyen**, lui facilitant la défense face à son agresseur OU le camp gagnant voit son handicap ajusté à **Expert**, ce qui lui complique la victoire.

Par exemple : vous avez quatre joueurs dans deux équipes jouant sur cinq cartes. Lors de la première bataille, l'équipe 1 bat l'équipe 2 sur la carte centrale. La carte suivante est plus proche du territoire initial de l'équipe 2 et une des deux équipes est sélectionnée en vue d'une modification de son handicap. Disons que l'équipe 1 est sélectionnée. Puisqu'elle a remporté la bataille précédente, un de ses membres voit son handicap passer à **Expert**, ce qui lui complique la tâche (et la simplifie à l'équipe 2). Maintenant, disons que l'équipe 1 bat l'équipe 2 et que le combat se déplace sur la carte de l'équipe 2. Cette fois, c'est l'équipe 2 qui est sélectionnée en vue d'une modification de son handicap. Le Handicap d'un joueur de l'équipe 2 passe à **Moyen**, puisqu'elle a été vaincue. Cela augmente encore la difficulté pour l'équipe 1 (et la rabaisse pour l'équipe 2).

OPTIONS MULTIJOUEUR ET SOLO

En plus des nouveaux types de partie, vous trouverez deux nouvelles options en préparation de partie : **Ressources asymétriques** et **Mode Vassal**.

RESSOURCES ASYMÉTRIQUES

Cette nouvelle option de **ressources**, présente dans l'onglet carte du mode **solo Escarmouche** et dans les écrans de configuration des **parties multijoueur**, répartit d'une manière inégale les ressources dans les territoires initiaux des joueurs. Le territoire initial de chaque joueur est toujours fourni en ressources (Nourriture, Bois, Pierre et Or), mais elles peuvent être disséminées un peu partout. Certains territoires peuvent être beaucoup plus riches en ressources que d'autres, presque vides. Cela confère à certains territoires une importance stratégique et une valeur supérieures à celles des autres.



MODE VASSAL

Vassal est un nouveau mode de jeu. Il permet à un joueur de demander l'allégeance d'un autre joueur, en le forçant à une alliance verrouillée. Lorsque vous configurez une partie de type **Conquêtes**, **Capitales** ou **Régicide**, vous pouvez désormais choisir dans un menu déroulant l'une des options suivantes : **Normal, Survivant, Vassal ou Equipes verrouillées**.

Un joueur peut demander l'allégeance ou jurer allégeance à tout autre joueur, n'importe quand dans la partie, à moins qu'il ne soit déjà **vassal** (qu'il n'ait déjà fait serment d'allégeance à quelqu'un). Devenir **vassal** de quelqu'un revient à abandonner tout espoir de gagner la partie, mais permet de continuer de participer et d'aider un autre joueur à gagner la partie.

En **Mode Vassal**, une icône d'**offre/demande d'allégeance** est affichée dans l'**Ecran de diplomatie**, dans la ligne de chaque joueur, à côté de l'icône de **déclaration de guerre**. Pour promettre ou demander allégeance au joueur B, cliquez sur l'icône d'**offre/demande d'allégeance**, dans la ligne correspondante à ce joueur. Un message est envoyé au joueur B, lui faisant part de vos intentions. Quand le joueur B se rend à l'**Ecran de diplomatie**, il constate que l'icône de **demande d'allégeance** a changé pour indiquer une offre ou une demande d'allégeance en attente, dans la ligne du joueur A (celui qui a envoyé l'offre/la demande).

Le joueur B peut cliquer sur cette icône et accepter ou rejeter la demande du joueur A ou son offre (Si le joueur B ne fait rien, la demande finit par disparaître, et la partie continue). Si le joueur B rejette la demande d'allégeance du joueur A, la partie continue et le joueur B gagne un bonus de Moral et de Ferveur contre le joueur A pendant quelques minutes. Si le joueur B jure allégeance au joueur A, il devient son **vassal** et ce aussi longtemps que le joueur A le lui permet, sauf si le joueur A jure lui-même allégeance à un autre joueur ou s'il perd la partie. Simultanément, le joueur A devient le **seigneur** du joueur B.

Faire serment d'allégeance entraîne les conséquences suivantes :

- Un **vassal** ne peut envoyer de tribut qu'à son seigneur et ne peut en recevoir que de lui.
- Un **vassal** adopte les positions diplomatiques de son seigneur envers les autres joueurs et ne peut modifier ces paramètres par lui-même.
- Un **vassal** ne peut pas demander allégeance à un autre joueur.
- Un **seigneur** peut contrôler toutes les unités militaires de ses **vassaux** (comme en mode coopératif), mais ne contrôle ni les bâtiments ni la population de son **vassal**.
- Un **seigneur** reçoit 10 % de toutes les ressources récoltées par ses **vassaux**.
- Si un **vassal** a précédemment gagné un bonus en assimilant une tribu d'indigènes, ce bonus est partagé avec son **seigneur**, mais les bonus du **seigneur** ne sont pas partagés avec ses **vassaux**.
- A tout moment, un **seigneur** peut se débarrasser de ses **vassaux** et les sortir de la partie (par exemple, le joueur A peut aller dans l'**Ecran de diplomatie** et cliquer sur l'icône d'**exécution de vassal** du joueur B. Le joueur B est alors vaincu. En conséquence, le joueur A ne contrôle plus les unités du joueur B).
- Tous les messages d'un **vassal** peuvent être lus par son seigneur.
- Si le **seigneur** remporte la partie, ses **vassaux** sont également victorieux (mais le joueur B peut toujours être vaincu de la manière standard, avant que le joueur A n'ait le temps de remporter la victoire).
- Si le **seigneur** est vaincu, ses **vassaux** sont libérés de son emprise et redeviennent des joueurs indépendants.
- Si le **seigneur d'un vassal** fait serment d'allégeance à un autre joueur, le **vassal** a le choix de faire également serment d'allégeance au nouveau seigneur ou de retrouver son indépendance.

CIVILISATIONS PERSONNALISÉES

Empire Earth II: The Art of Supremacy vous offre la possibilité de créer votre propre **civilisation personnalisée** et de la mener vers la gloire. Pour créer votre **civilisation personnalisée**, cliquez sur le bouton d'**édition des civilisations** dans l'**écran principal**. Vous parvenez alors à l'**écran d'édition des civilisations** où vous pouvez :

1. Sélectionner la **région** à la laquelle votre civilisation appartient dans la liste déroulante. Votre civilisation obtient les bonus associés à la région que vous choisissez.
2. Sélectionner les deux **compétences** que vous voulez pour votre civilisation dans les menus déroulants (par exemple, vous pouvez choisir **25 % de PV supplémentaires pour l'Infanterie lourde** et **25 % de PV supplémentaires pour les Forteresses**).



3. Sélectionner les **unités uniques** disponibles pour votre civilisation. Dans la liste déroulante, choisissez les unités uniques que vous désirez pour chaque ensemble d'Epoques.
4. Choisir les **Technologies** dont vous souhaitez la recherche automatique pour votre civilisation quand vous commencez une partie dans une autre Epoque que l'**Epoque 1**.
5. Créer, éventuellement, une liste de noms de villes et de territoires à utiliser pour votre civilisation en tapant un nom dans le champ de texte et en cliquant sur le bouton **Ajouter**.

Les recherches automatiques des Technologies demandent une petite explication. Par exemple, si vous lancez une partie avec une **civilisation personnalisée** dans l'**Epoque 4**, six technologies des **Epoques 1, 2 et 3** sont automatiquement recherchées pour vous au début de la partie (vous auriez en effet à accomplir ces recherches si vous commenciez à l'**Epoque 1**).

Dans l'**écran d'édition des civilisations**, vous pouvez choisir quelles Technologies seront automatiquement recherchées. Chaque Technologie dans chaque **Epoque** est affichée dans l'**écran d'édition des civilisations** (utilisez les touches flèches pour les voir toutes). Pour choisir une Technologie à rechercher automatiquement, cliquez dessus pour la sélectionner. Vous pouvez choisir jusqu'à six (6) Technologies dans chaque **Epoque**. Cliquez avec le bouton droit pour changer de Technologie. Si vous décidez de ne pas en choisir six par **Epoque**, des Technologies seront choisies pour vous aléatoirement.

Vous remarquerez que certaines Technologies sont grisées (sélection impossible). Les Technologies grisées seront recherchées automatiquement, indépendamment des six Technologies que vous avez choisies. Vous les obtiendrez gratuitement.

Cliquez sur le bouton **Sauver** pour enregistrer votre **Civilisation personnalisée**. Vous pouvez **Charger** ou **Effacer** une **civilisation personnalisée** ou réinitialiser les champs à l'écran en cliquant sur le bouton approprié.

En **multijoueur**, vous DEVEZ cocher **Autoriser civ. perso.** dans l'écran de paramétrage de la partie si vous voulez autoriser les **civilisations personnalisées** dans la partie. Vous devrez sinon choisir une **civilisation standard**.

Si les **civilisations personnalisées** sont autorisées, elles apparaissent dans le menu déroulant approprié. Dans les **Escarmouches en solitaire**, les **civilisations personnalisées** sont toujours autorisées.

FORCES PERSONNALISÉES POUR LES PARTIES RAPIDES

En plus d'utiliser les forces **rapides** existantes, vous pouvez créer vos forces personnalisées pour les parties **rapides** (voir **Créer des forces personnalisées**, page suivante). Lorsque l'hôte choisit une taille de force de départ (petite, moyenne ou grande), vous pouvez vous rendre dans l'écran de **choix des forces** et, au lieu de choisir une force prédéterminée, cliquer sur le bouton **Charger per.**. Une liste de forces personnalisées que vous avez créées apparaît. Lorsque vous optez pour une force personnalisée dans cette liste, la composition de la force s'affiche. Cliquez sur le bouton **Accepter** pour confirmer votre choix.



CRÉATION DE FORCES PERSONNALISÉES

Pour utiliser une **force personnalisée** dans une partie **rapide**, vous devez créer et enregistrer préalablement cette force. Cliquez sur le bouton d'**édition des forces** dans le **menu principal**. Vous accédez à l'**écran de création des parties personnalisées** d'où vous avez le loisir de bâtir une **force initiale personnalisée**.

A l'écran, tapez un nom pour la force que vous avez créée dans le champ en haut à gauche. En bas de l'écran, des boutons vous permettent de **Charger** et de **Sauver** une **force personnalisée**, sans compter diverses options. Les menus déroulants en haut de l'écran vous permettent de choisir une **Epoque**, une **Civilisation**, une **Taille de force** et un **Type d'unité**.

- **Epoque** – Affiche les unités et les bâtiments de l'**Epoque** sélectionnée. (Une force **rapide** peut être utilisée à toute **Epoque** – Voir page suivante.)
- **Civilisation** – La **Civilisation** dans laquelle vous choisissez les unités et les bâtiments de votre force **rapide**.
- **Forces** – Configure la taille de votre force, ce qui influe sur le nombre d'unités et de bâtiments que vous pouvez acheter (choisir **Tout éditer** vous permet d'éditer toutes les tailles à la fois. Quand vous créez une petite force dans une partie où une force plus grande est nécessaire, vous obtenez un nombre plus important d'unités et de bâtiments).
- **Type d'unités** – Affiche les unités du type sélectionné : **Terre, Mer, Air** ou **Tous**.

Pour créer une force **rapide**, cliquez sur les icônes d'unité ou de bâtiment dans la liste des **forces disponibles** (cliquez sur une icône plusieurs fois pour sélectionner plusieurs unités ou bâtiments). Le nombre sur chaque icône dans la liste indique le coût du bâtiment ou de l'unité. Les points que vous pouvez dépenser sont affichés au-dessus de la liste. Lorsque vous achetez une unité ou un bâtiment, ils apparaissent dans la liste des **Forces achetées**. Les chiffres sur les icônes indiquent la quantité que vous avez achetée. Cliquez sur une icône dans la liste des **Forces achetées** pour l'enlever.

Quand vous changez d'**Epoque**, la liste des unités et des bâtiments change. Les unités et les bâtiments que vous achetez pour une **Epoque** sont automatiquement améliorés (ou rétrogradés) en fonction de l'**Epoque** où vous commencez une partie **rapide**. Les icônes marquées d'une étoile représentent une famille d'unités. Une famille d'unités vous propose une unité différente en genre et en quantité en fonction de l'**Epoque** à laquelle vous commencez. Par exemple, dans l'**Epoque 1**, vous disposez de la famille des **archers**. La bulle d'aide indique que le choix se fait entre 1,25 **Archers** ou 1 **Frondeur monté** ou 0,5 **Char de combat**, et que vous en achetez par 4. Si vous achetez un ensemble, à l'**Epoque 1**, vous recevez **5 Archers**, à l'**Epoque 2**, **4 Frondeurs montés** et à **l'Epoque 11**, **2 Chars de combat**.

ECRAN DES RENFORTS

L'**écran des renforts** apparaît entre deux scénarios d'une campagne et vous permet de sélectionner des troupes, des ressources et/ou des Technologies pour le scénario suivant. L'écran ressemble à celui des parties **rapides**, où vous choisissez vos forces avant une escarmouche, mais il affiche également un briefing, comprenant les objectifs du scénario, un historique et des astuces. Les icônes indiquent les renforts disponibles que vous pouvez conduire au scénario suivant. Passez le curseur de la souris sur l'icône pour afficher une aide indiquant la quantité d'unités que vous recevrez. Normalement, vous pouvez choisir une des icônes affichées. Mais, selon vos performances dans le scénario précédent, vous pouvez être récompensé par des choix supplémentaires.



NOUVELLE RÉGION ET NOUVELLES CIVILISATIONS

Empire Earth II: The Art of Supremacy ajoute deux nouvelles civilisations occidentales : les **Français** et les **Russes**. Il y a également une nouvelle **région africaine** entière avec deux nouvelles civilisations : les **Masaïs** et les **Zoulous**. Toutes les civilisations originales ont vu leurs bonus existants amendés pour s'ajuster aux bonus disponibles dans le nouvel éditeur de **civilisation personnalisée**. Chaque région, y compris la nouvelle **région africaine**, se spécialise désormais dans un type spécifique de ressource. Les nouvelles civilisations sont décrites ci-dessous.

NOUVELLES CIVILISATIONS OCCIDENTALES

La **région occidentale** de *Empire Earth II: The Art of Supremacy* dispose de deux nouvelles civilisations : les **Français** et les **Russes**. Ces deux nouvelles civilisations reçoivent les mêmes bonus et pouvoirs que les autres, mais disposent de leurs compétences spéciales et de leurs unités uniques.

- **Français –** La compétence **Aristocratie** des **Français** procure des privilèges à toutes les unités montées lourdes, dont des PV accrus. Puissance coloniale forte, la France dispose de Forteresses aux PV plus nombreux.
- **Russes –** Pour les **Russes**, la compétence se nomme **Autocratie**. Elle signifie que les Usines et les Ateliers sont moins chers à construire. De plus, les unités d'artillerie légère causent davantage de dégâts.

UNITÉS UNIQUES FRANÇAISES



Nom : **Mangonneau**

Classe : **Artillerie lourde**

Epoques : **1-5**

Lieu de production : Atelier

Description : un grand Trébuchet à contrepoids capable de lancer avec puissance de gros projectiles.



Nom : **Cuirassiers**

Classe : **Cavalerie lourde**

Epoques : **6-10**

Lieu de production : Ecurie

Description : les Cuirassiers sont des unités montées lourdes : un solide cheval de guerre monté par un cavalier expérimenté portant une cuirasse. Napoléon considérait les Cuirassiers comme le fer de lance de la Grande Armée, leur taille et leur puissance permettant de donner l'estocade lors de bien des batailles.



Nom : **Chasseur furtif Rafale D**

Classe : **Chasseur**

Epoques : **11-15**

Lieu de production : Aéroport

Description : les Français ont conçu et construit leur propre chasseur de nouvelle génération après s'être retirés d'un projet européen commun qui ne satisfaisait pas leurs besoins militaires. Le **Rafale D** (pour « discret » ou furtif) est léger et sa conception aérodynamique (aile delta et canard) appuie ses technologies furtives. En plus d'être « multirôle », le **Rafale D** se présente comme le premier avion « omnirôle », capable d'entreprendre plusieurs types de missions de combat simultanément.

UNITÉS UNIQUES RUSSES



Nom : **Guerrier Varangian**

Classe : **Infanterie lourde**

Epoques : **1-5**

Lieu de production : Caserne

Description : les **Varangians** étaient une tribu de Vikings qui conquit et unifia une zone de l'Europe orientale qui fait désormais partie de la **Russie.**



Nom : **Licorne**

Classe : **Artillerie légère**

Epoques : **6-10**

Lieu de production : Usine

Description : utilisée massivement pendant les guerres napoléoniennes, la **Licorne** tirait un obus lourd de 20 livres et servait contre l'infanterie et la cavalerie.



Nom : **Char T-90S**

Classe : **Unité montée lourde 2**

Epoques : **11-15**

Lieu de production : Usine d'industrie lourde

Description : le **Char T-90S** est armé d'un canon de 125 mm.

NOUVELLE RÉGION AFRICAINE

Berceau de l'humanité, l'**Afrique** a également assisté à la naissance des tribus. Les Citoyens récoltent plus de Nourriture, avantage cumulatif avec les autres bonus de récolte, pour mieux nourrir la tribu. Les unités sont entraînées plus rapidement aux Casernes en raison des rivalités millénaires. Lors de la construction d'un Temple ou d'une Forteresse, deux Maisons libres sont bâties et placées automatiquement sur le même territoire (s'il y a de la place). Enfin, la **région africaine** obtient un bonus de résistance contre les unités ennemies qui tentent de capturer l'une de ses Casernes.

- **Masaïs** – Les **Masaïs** s'appuient sur leur compétence spéciale, **Lances du Clan**, pour protéger leurs villages. Lorsque les hommes **masaïs** atteignent un certain âge, ils sont introduits dans la communauté des guerriers, dont la lance est l'arme traditionnelle. Les fantassins légers **masaïs** infligent des dégâts supplémentaires et les hélicoptères causent également des dégâts accrus.
- **Zoulous** –La formation militaire classique des **Zoulous** est la **Formation Cornes**, une disposition de guerriers en croissant, idéale pour attaquer une zone lourdement gardée ou pour engager un ennemi possédant des armes puissantes à effets de zone. La formation en **Cornes** tente d'envelopper l'ennemi pour minimiser les dégâts et augmenter la puissance de feu. En plus de pouvoir placer ses soldats en **Formation Cornes**, l'Infanterie lourde des **Zoulous** en **Formations Cornes** occasionne des dégâts supplémentaires. L'Infanterie lourde des **Zoulous** dispose également de plus de PV.

POUVOIRS DE LA RÉGION AFRICAINE

ESPRIT DE LA TRIBU (EPOQUES 1 – 5)

Toutes les unités du joueur reçoivent le **Moral** le plus élevé (infligeant plus de dégâts) et un bonus de **Ferveur** (protégeant contre les dégâts) comme si tous les territoires du joueur avaient le nombre maximum de Maisons.

VAUDOU (EPOQUES 6 – 10)

Toutes les unités ennemies dans n'importe quel territoire du joueur subissent des dégâts périodiques pour la durée du pouvoir.

COEUR DU GUERRIER (EPOQUES 11 – 15)

Lorsque ce pouvoir est actif, toutes les unités dans une armée détenue par le joueur sont soignées comme si elles étaient dans le rayon de soin d'une ville. L'effet dure pendant un temps donné.

UNITÉS UNIQUES MASAÏS



Nom : **Guerrier Morani**

Classe : **Infanterie légère**

Epoques : **1-5**

Lieu de production : Caserne

Description : tous les hommes **masaïs** sont entraînés à devenir des guerriers. On les appelle les **Morani** lorsqu'ils atteignent un certain âge. Les Morani sont des combattants farouches. Ils sont traditionnellement armés d'une lance qu'ils peuvent projeter.



Nom : **Laibon**

Classe : **Prêtre**

Epoques : **6-10**

Lieu de production : Temple

Description : un **Laibon** est un guérisseur ; il est au centre du système religieux **masaï**. Le **Laibon** recourt à des sorts de guérison chamaniques, ainsi qu'à des techniques de divination et de prophétie. Le **Laibon** peut être défini de manière à convertir OU à guérir automatiquement des unités se trouvant à portée ; il ne peut cependant faire les deux à la fois.



Nom : **Bombardier lourd Sirit**

Classe : **Bombardier**

Epoques : **11-15**

Lieu de production : Aéroport

Description : le groupe de guerriers qui vivent ensemble dans une **Manyatta** (le village des guerriers) est également appelé **« Sirit. »** Le **Bombardier lourd Sirit** tire son nom de cette tradition ; il possède des bombes incendiaires et il est lourdement armé contre les batteries de DCA.

UNITÉS UNIQUES ZOULOUES



Nom : **Guerrier iklwa**

Classe : **Infanterie lourde 2**

Epoques : **1-5**

Lieu de production : Caserne

Description : un **guerrier iklwa** est une unité d'Infanterie lourde combattant au corps à corps et armée d'une lance à pointe élargie appelée **« Iklwa »,** adaptée aux techniques du combat rapproché.



Nom : **Inyanga**

Classe : **Médecin**

Epoques : **6-10**

Lieu de production : Université

Description : les **Inyanga** étaient des guérisseurs **zoulous** qui fournissaient aux autres combattants des potions magiques (souvent responsables de nausées) dont les principes amélioraient leur combativité pendant la bataille. L'**Inyanga** peut être un guérisseur pouvant soigner OU un guerrier qui combat à l'aide d'une lance. Le joueur décide si l'unité doit se destiner aux soins ou au combat, sachant qu'elle ne peut occuper les deux fonctions à la fois.



Nom : **Cornes des Impis**

Classe : **Artillerie légère 1**

Epoque : **11-15**

Lieu de production : Usine

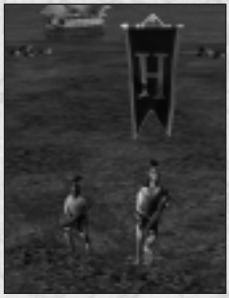
Description : une pièce d'Artillerie légère qui peut tirer des roquettes meurtrières. **« Impi »** était le nom donné à la terrible armée **zouloue** sous Shaka Zulu.

MERVEILLES AFRICAINES

Les civilisations des **Masaïs** et des **Zoulous** de la **région d'Afrique** ont à disposition les **Merveilles** suivantes :

- **Manyatta des guerriers :** la **Manyatta** traditionnelle des **Masaïs** était un village occupé par tous les guerriers de la tribu, à l'écart des femmes, des enfants et des anciens. Une fois que cette **Merveille** est construite, elle produit une unité d'**Infanterie légère** par minute. Il existe à chaque fois une chance pour que l'unité produite soit l'**unité unique** propre à votre civilisation (et à l'**Epoque** en cours). Ces unités ne coûtent pas de ressources, mais elles comptent dans la limite de population. Cette Merveille est disponible aux **Epoques 1 – 5**.
- **Marché de Djenné : Djenné** est l'une des plus anciennes villes connues dans la région d'**Afrique** subsaharienne. Profitant d'une position privilégiée le long des routes commerciales principales, son marché a prospéré. Une fois que vous avez construit le **Marché de Djenné**, vous recevez de l'Or pour toute transaction réussie par un joueur. Donc, à chaque fois qu'une unité commerciale dans le monde effectue une transaction, le joueur en possession de cette Merveille touche un petit peu d'Or. Cette Merveille est disponible aux **Epoques 6 – 15**.
- **Institut de Sankoré :** nom donné à l'Université de **Sankoré**, haut lieu de l'enseignement islamique et marché aux livres de Tombouctou. Ce centre de recherches moderne accélère la génération des Points de technologie tant qu'il est actif. Cette Merveille est disponible aux **Epoques 11 – 15**.

HÉROS



Depuis les jours anciens, où l'on combattait à l'arme blanche, les grands guerriers qui se sont distingués au combat sont appelés des **Héros**. Le courage et le charisme des **Héros** permettent à ceux qui bataillent à leurs côtés de combattre plus férocement encore. Dans *Empire Earth II: The Art of Supremacy*, un **Héros** peut apparaître au sein de vos troupes pour inspirer les autres unités et mener votre empire tout entier à la gloire.

Les **Héros** disposent des caractéristiques suivantes :

- **Prouesse au combat** : un **Héros** inflige plus de dégâts et possède plus de points de vie.
- **Commandement** : un **Héros** peut former une armée et rendre les unités qui la composent plus efficaces.
- **Chef politique** : un **Héros** peut devenir le **Chef suprême** de votre civilisation (voir page suivante).

Un **Héros** peut apparaître au sein de vos troupes de deux manières :

1. Un **Héros** peut sortir des rangs d'un type d'unité se montrant particulièrement efficace sur le champ de bataille. Si un type d'unité élimine suffisamment d'unités ennemies, une des unités de cette classe devient un **Héros**. Si, par exemple, vous entraînez des Archers (Infanterie légère) et qu'ils tuent ensemble suffisamment d'ennemis, alors un Archer (sélectionné au hasard) deviendra un **Héros**. (Remarque : certains types d'unité ne peuvent pas produire de **Héros** (c'est le cas des navires ou des avions à ailes fixes.)
2. Une unité militaire individuelle qui obtient des performances exceptionnelles au combat peut devenir un **Héros**. Si une unité particulière élimine suffisamment d'ennemis, elle devient un **Héros**. Si, par exemple, un **Char de combat** détruit le nombre indiqué d'ennemis, il devient un **Héros**.

Lorsque l'une de ces deux conditions est remplie, vous gagnez un **Héros**. Vous pouvez avoir plus d'un **Héros**, mais seul un **Héros** par classe est autorisé (Vous ne pouvez pas, par exemple, avoir deux **Héros** Archers à la fois). Un **Héros** peut être facilement identifié par la bannière qui flotte au-dessus de sa tête.

LES HÉROS PEUVENT FORMER DES ARMÉES

Une **armée** est une formation d'unités dirigées par un **Héros**. Pour former une **armée**, sélectionnez un groupe d'unités qui contiennent au moins un **Héros** et cliquez sur le bouton **Former une armée**, qui se trouve dans le panneau d'actions du **Héros**, dans l'interface des unités (la taille de l'**armée** est toutefois limitée). Toutes les unités appartenant à une **armée** sont reconnaissables à une étoile se trouvant sous leurs pieds. L'**armée** existe tant que le **Héros** n'est pas tué, que les unités qui la composent ne sont pas détruites ou qu'elle n'est pas renvoyée par le joueur. Pour renvoyer une **armée**, cliquez sur le bouton **Renvoyer l'armée**, situé dans le panneau d'actions du **Héros**. Les **armées** ne peuvent être composées que d'unités terrestres, pas de navires ou d'avions. Les hélicoptères devenus **Héros** peuvent créer des **armées**, mais uniquement avec d'autres hélicoptères.

Les **unités** d'une **armée** reçoivent les bonus suivants de la part du **Héros** :

- Les **unités** du même type que celui du **Héros** reçoivent un bonus de dégâts et des points de vie supplémentaires.
- Les **unités** d'un autre type que celui du **Héros** reçoivent un bonus de dégâts moindre et moins de points de vie supplémentaires.

Une fois que l'**armée** est formée, cliquer sur n'importe quelle unité dans l'**armée** entraîne la sélection de l'**armée** entière. Vous pouvez également sélectionner l'**armée** en sélectionnant la bannière du **Héros**. Vous ne pouvez pas sélectionner des unités individuelles dans l'**armée** si vous ne l'avez pas renvoyée.

CHEFS SUPRÊMES



Si vous gagnez une **Couronne militaire, économique** ou **impériale**, une option supplémentaire peut être sélectionnée : **Chef suprême**. Si vous sélectionnez **Chef suprême**, vous pouvez choisir l'un de vos **Héros** ou **Chefs** existants (dans un menu déroulant qui s'affiche lorsque vous sélectionnez cette option) et lui destiner le rôle de **Chef suprême** de votre civilisation. Le **Héros** (ou le **Chef**) que vous avez sélectionné devient alors le **Chef suprême**.

Le **Chef suprême** peut être placé en Garnison dans une **Forteresse** pour conférer un bonus aux unités correspondantes dans tout l'empire : Citoyens pour la **Couronne économique**, unités militaires pour la **Couronne militaire**, Prêtres/Espions pour la **Couronne impériale**. Ce bonus subsiste jusqu'à ce que le **Chef suprême** soit tué. Vous pouvez également utiliser le **Chef suprême** hors d'une **Forteresse** ; dans ce cas, il confère aux unités proches des bonus qui sont plus importants que ceux consentis par les **Chefs** et les **Héros** classiques.

BONUS DU CHEF SUPRÊME

Selon le type de **Couronne** que vous possédez, votre **Chef suprême** confère les bonus suivants à votre civilisation lorsqu'il est placé en Garnison dans une Forteresse :

ECONOMIQUE

- Dans l'empire : collecte plus rapide.
- Région proche du Chef suprême : collecte encore plus rapide.

IMPÉRIALE

- Dans l'empire : portée de conversion des Prêtres étendue/CDV et vitesse de récupération des Prêtres/Espions augmentés.
- Région proche du Chef suprême : immunité à la conversion et vitesse de récupération des Prêtres/Espions encore plus rapide.

MILITAIRE

- Dans l'empire : dégâts infligés augmentés (toutes les unités infligent des dégâts supplémentaires).
- Région proche du Chef suprême : bonus de dégâts encore plus important.

POUVOIRS DRAPEAUX

Les **Pouvoirs Drapeaux** sont de nouveaux éléments intégrés dans *Empire Earth II: The Art of Supremacy*. Ils sont donnés en récompense d'une excellente productivité. Lorsque vous produisez assez d'unités à partir d'un type de bâtiment ou que vous produisez des unités et que vous recherchez suffisamment de Technologies relatives, vous recevez un **Drapeau** et le Pouvoir associé en récompense. Les **Drapeaux** peuvent être gagnés dans les zones suivantes et conférer les avantages suivants (pour un bâtiment spécifique) :

- **Pouvoir – Naval (Dock)** : réduction du coût et du temps de construction des navires militaires.
- **Pouvoir – Air (Aéroport ou Hangar)** : réduction du coût et du temps de construction des avions à ailes fixes ou des hélicoptères.
- **Pouvoir – Infanterie (Caserne)** : réduction du coût et du temps de production des unités d'infanterie.
- **Pouvoir – Mobile (Ecurie ou Manufacture)** : réduction du coût et du temps de production des unités de cavalerie ou des chars.
- **Pouvoir – Machine (Atelier ou Usine)** : réduction du coût et du temps de production des unités d'artillerie.
- **Pouvoir – Culture (Université)** : réduction du coût et du temps de production des Espions, augmentation de la vitesse de génération des Points de technologie.
- **Pouvoir – Religion (Temple)** : réduction du coût et du temps de production des Prêtres, augmentation de la vitesse de génération des Points de technologie.

- **Pouvoir – Finance (Marché/Dock) :** réduction du coût et du temps de production des unités commerciales, le bénéfice des routes commerciales est doublé tandis que le temps des transactions commerciales est réduit de moitié.

GAGNER ET UTILISER LES POUVOIRS DRAPEAUX

Vous gagnez un **Pouvoir Drapeau** en produisant suffisamment d'unités d'un même type ou en recherchant des Technologies relatives et en produisant un plus petit nombre de ces unités. Prenons cet exemple : vous entraînez des unités d'Infanterie et recherchez des Technologies liées à l'Infanterie. Une fois que vous atteignez un certain seuil de production, vous recevez le **Drapeau – Infanterie.**

Un **Drapeau** apparaît au-dessus du plus productif des bâtiments associés (dans cet exemple, une **Caserne**), ce qui signifie que ce bâtiment (et seulement celui-là) bénéficie du Pouvoir **Drapeau.** Une fois que le **Drapeau** a été attribué en récompense, il subsiste jusqu'à ce que le bâtiment soit capturé, détruit ou donné en tribut à un autre joueur (dans ce cas, le **Drapeau** disparaît et vous devez en gagner un nouveau).

Vous pouvez avoir plusieurs **Drapeaux**, mais jamais plus d'un **Drapeau** du même type. Si un Dock dispose du **Drapeau – Naval**, vous ne pouvez équiper le même Dock du **Drapeau – Finance** (et vice-versa). Si un bâtiment disposant d'un **Drapeau** est capturé, le Pouvoir est perdu. Le joueur qui a capturé le bâtiment peut gagner le **Drapeau** associé, à moins qu'il ne dispose déjà d'un Drapeau du même type. Le joueur qui a perdu le bâtiment doit gagner un nouveau Drapeau. Contrairement aux **Couronnes**, vous pouvez gagner un **Drapeau** même si un autre joueur en possède déjà un du même type.

TRIBUS D'INDIGÈNES (TRIBUS INITIALES)

Les **tribus d'indigènes** sont des peuples vivant de par le monde du jeu. Vous les rencontrerez tout au long de votre exploration de la carte. Contrairement aux autres personnages gérés par l'ordinateur, ces **tribus d'indigènes** n'essaient pas de bâtir un empire. Elles font juste partie de l'environnement et vaquent à leurs affaires.

Quand vous rencontrez une **tribu d'indigènes** (en entrant sur le territoire sur lequel elle vit), un message vous indique le nom de cette tribu et l'emplacement de son **Hôtel de ville.**

Vous pouvez faire du commerce avec ces **tribus**, les assimiler (établir une alliance) ou encore les combattre. Le commerce et l'assimilation génèrent des bénéfices conséquents qui sont décrits à la page suivante.

DIPLOMATIE AVEC LES TRIBUS D'INDIGÈNES

Dans l'**Ecran de diplomatie**, l'onglet concernant les **tribus d'indigènes** apparaît lorsque vous rencontrez une **tribu**, vous permettant d'interagir diplomatiquement avec elle (et toute autre **tribu** que vous rencontrez). Cet écran affiche le nom de la **tribu**, son statut diplomatique à votre égard ; il vous permet également d'**assimiler** la **tribu**, d'établir un statut diplomatiquement **neutre** ou encore de lui **déclarer la guerre** en cliquant sur le bouton approprié.

Une colonne de **statut** fournit les informations suivantes :

- **Indépendante** – Une **tribu** indépendante qui n'a pas encore fait l'objet d'une assimilation par un autre joueur.
- **Assimilée par <Joueur>** – Indique si la **tribu** a été assimilée par le joueur spécifié. Si vous assimilez la **tribu**, une icône vous indique quel Pouvoir spécial la **tribu** vous a conféré (voir page suivante).
- **Berserk** – Une **tribu** Berserk a perdu son **Hôtel de ville** et cherche à se venger du joueur qui l'a détruit ou capturé.



ASSIMILATION DES TRIBUS D'INDIGÈNES

L'**assimilation** fonctionne comme une alliance avec un autre joueur. Quand vous assimilez une **tribu d'indigènes**, cette dernière vous confère un Pouvoir spécial.

Pour assimiler une **tribu**, un joueur doit avoir une frontière commune avec cette dernière (sauf sur les cartes composées d'îles), disposer d'un **Chef** ou d'un **Chef suprême** sur le territoire de la **tribu** et parvenir à établir une alliance, ce qui se fait de la même manière qu'une proposition d'alliance avec un autre joueur. Cliquez sur le bouton d'**assimilation de la tribu** et sélectionnez un tribut à offrir pour souder vos liens. La **tribu** mettra un certain temps à méditer sur votre offre et fera parfois une contre-proposition. Un joueur peut tenter d'assimiler une tribu **hostile** (si cette dernière n'a pas encore été assimilée par un autre joueur), mais il coûtera plus cher de gagner la confiance de cette **tribu**.

Une fois qu'un joueur a assimilé une **tribu**, il reçoit le territoire que la **tribu** occupe (mais pas les bâtiments ou les unités de cette **tribu**). Il se voit également attribuer un Pouvoir spécial de la **tribu** parmi les suivants :

- **Fertilité –** La limite de population des villes tenues par ce joueur augmente.
- **Foi –** Le temps de recharge du Pouvoir régional est réduit.
- **Migration –** La pénalité de construction en territoire étranger/neutre est réduite.
- **Herbes –** Les unités récupèrent plus rapidement quand elles sont en Garnison.
- **Commerçants –** Les temps des transactions de commerce sont réduits.
- **Pisé –** Les murs peuvent être construits gratuitement et les temps d'amélioration des tours sont réduits.
- **Détermination –** Les Technologies sont recherchées et découvertes plus rapidement.
- **Esprit guerrier –** Toutes les unités d'Infanterie sont produites plus rapidement.
- **Repérage –** Toutes les unités mobiles disposent d'un champ de vision accru.
- **Communauté –** Les bonus de revenus des foyers sont augmentés.

Une **tribu** doit disposer d'un **Hôtel de ville** pour pouvoir être assimilée et conférer au joueur le Pouvoir spécial. Si l'**Hôtel de ville** est capturé ou détruit, le Pouvoir est perdu et la **tribu** ne peut dorénavant plus être assimilée. Si le **Chef** du joueur (ou le **Chef suprême**) est tué ou qu'il quitte le territoire de la tribu, la tribu redevient indépendante à moins qu'un nouveau **Chef** y soit installé.

Une **tribu** assimilée prend le même statut diplomatique que celui qui l'a assimilée vis-à-vis des autres joueurs (mais reste neutre vis-à-vis des alliés du joueur qui l'a assimilée).

Tout joueur attaquant une **tribu** assimilée se retrouve automatiquement en guerre avec le joueur l'ayant assimilée. Dans le cas de traités inviolables, les joueurs ne peuvent pas attaquer une **tribu** assimilée par un joueur avec lequel ils ont établi ce genre de traité. Aucun joueur ne peut assimiler une **tribu** déjà assimilée par un autre joueur.

COMMERCE AVEC LES TRIBUS D'INDIGÈNES

Vous pouvez établir des routes commerciales avec une **tribu d'indigènes** comme si cette **tribu** était un joueur normal. Le commerce avec les **tribus** apporte de gros bénéfices. Les indigènes tendent à donner plus en retour qu'ils ne reçoivent.

GUERRE AVEC LES TRIBUS D'INDIGÈNES

Si un joueur détruit une unité ou un bâtiment appartenant à une **tribu d'indigènes** ou s'il construit un bâtiment sur un territoire occupé par une **tribu** qu'il n'a pas assimilée, la **tribu** lui déclare automatiquement la guerre.

Si un joueur détruit **l'Hôtel de ville d'une tribu**, le reste des membres de la **tribu** devient Berserk et tente de pourchasser et de tuer les unités du joueur.

Un joueur peut déclarer la guerre à une **tribu** en cliquant sur le bouton **Déclarer la guerre**, dans l'onglet **Tribus d'indigènes** de l'**Ecran de diplomatie**. Capturer un bâtiment d'une **tribu d'indigènes** offre un apport supplémentaire momentané de ressources au joueur.

Si un joueur extermine entièrement une **tribu**, cette dernière disparaît de la carte et de l'**Ecran de diplomatie**, et son Pouvoir spécial est perdu pour le restant de la partie.

TRIBUS D'INDIGÈNES – PRÉPARATION DE LA PARTIE

Dans l'écran de configuration des parties d'**Escarmouche** ou en **Multijoueur**, vous pouvez choisir le nombre et le type de **Tribus indigènes** présentes dans la partie. L'onglet **Avancé** de l'écran d'**Escarmouche en solitaire** et du salon **Multijoueur** présente trois menus déroulants supplémentaires :

- **Nombre** – Pour indiquer combien de **Tribus indigènes** seront présentes : **Aucune, Quelques** ou **Plusieurs**.

- **Difficulté** – Pour choisir le niveau des **Tribus d'indigènes**, qui détermine la difficulté d'assimilation : **Très facile, Plus facile, Facile, Normal, Difficile** ou **Très difficile**.
- **Forces** – Pour déterminer l'importance des **Tribus indigènes : Petite, Moyenne** ou **Grande.**

PLANS DE BATAILLE – COMMANDER LES GROUPES DE CONTRÔLE

En plus de l'élaboration et du partage de **plans de bataille** avec d'autres joueurs, vous pouvez désormais utiliser l'**Ecran des plans de bataille** pour envoyer des ordres de déplacement ou d'attaque à vos **Groupes de contrôle** (Un **Groupe de contrôle** se forme en sélectionnant des unités, puis en cliquant sur un bouton de **Groupe de contrôle** vide, dans le coin supérieur gauche de l'écran principal. Alternativement, vous pouvez presser **CTRL + la touche de raccourci #**, **#** représentant un nombre allant de 1 à 0 (10), qui permettra d'affecter les unités sélectionnées à l'un des dix emplacements des **Groupes de contrôle**).

Dans l'onglet **Options** de la **carte en plein écran**, se trouve maintenant une boîte de dialogue relative aux **Groupes de contrôle**, vous permettant d'activer/de désactiver l'affichage de ces **groupes** sur la carte. Si la case est cochée, chaque **Groupe de contrôle** apparaît sur la carte comme une icône. En passant le curseur de la souris au-dessus de ce **groupe**, vous pouvez voir une liste des unités qui le composent. Cliquez sur l'icône ou sur la touche de raccourci correspondante (1 – 0) pour sélectionner ce **groupe**. Maintenez la touche **Maj** enfoncée et appuyez sur une autre touche de raccourci pour sélectionner un groupe supplémentaire.

Les icônes représentant chaque **Groupe de contrôle** apparaissent également sur l'**Ecran des plans de bataille.** Cliquer sur une de ces icônes sélectionne ce **Groupe de contrôle.**

DONNER DES ORDRES AUX GROUPES DE CONTRÔLE

Il est possible de donner des ordres de déplacement ou d'attaque aux **Groupes de contrôle**, depuis l'**Ecran des plans de bataille**, de la manière suivante :

1. Sélectionnez un ou plusieurs **Groupes de contrôle.** Cliquez sur la **flèche** et tracez un itinéraire sur la carte. Quand vous cliquez sur **Exécuter** (voir page suivante), les unités sélectionnées se rendent de la queue à la pointe

de la dernière flèche tracée. Si le groupe ne se trouve pas à la queue de la flèche, il s'y rend d'abord avant de suivre l'itinéraire déterminé.

2. Sélectionnez un ou plusieurs **Groupes de contrôle**. Cliquez sur le bouton **X** et placez-le à un endroit sur la carte. Quand vous cliquez sur **Exécuter**, les unités sélectionnées se rendent à destination en empruntant le chemin le plus adéquat.
3. Cliquez sur l'icône d'un **Groupe de contrôle** et faites-la glisser avant de la déposer sur une **Flèche** ou un **X** déjà présent sur la carte, pour assigner un **Groupe de contrôle** à cette **Flèche** ou à ce **X.** Cela peut être fait sur votre **Plan de bataille** ou sur un plan envoyé par un autre joueur (la couleur de la **Flèche** ou du **X** n'a pas besoin d'être celle qui vous est associée).

Les **Groupes de contrôle** attachés à un élément de plan de guerre voient un "fantôme" rouge ou vert à côté de l'élément. Un fantôme vert indique que le **Groupe de contrôle** utilisera un **mouvement normal** pour accomplir le plan de guerre. Un fantôme rouge indique que le **Groupe de contrôle** accomplira le plan selon un schéma d'**Attaque et de Déplacement**. Pour choisir entre l'une et l'autre possibilité, utilisez l'outil de sélection des éléments et cliquez avec le bouton droit sur le fantôme du **Groupe de contrôle**.

Quand vous recevez un **Plan de bataille** d'un autre joueur, vous pouvez y ajouter des **Groupes de contrôle** en utilisant la méthode présentée plus haut.

SAUVEGARDER UN PLAN DE BATAILLE

Vous pouvez créer et sauvegarder un **plan de bataille**. Après avoir créé le plan et affecté les **Groupes de contrôle**, cliquez sur le bouton de **sauvegarde de plan de bataille**. Vous pouvez alors mettre le plan à exécution quand vous le désirez (voir ci-dessous).

EXÉCUTION DES ORDRES

Une fois que vous avez envoyé, sauvegardé ou accepté un **plan de bataille**, un bouton **Exécuter** apparaît à côté du bouton **Créer** dans l'**Ecran des plans de bataille**. Pour mettre les ordres à exécution, cliquez sur le bouton **Exécuter**. Seules vos unités (et pas celles d'un autre joueur) se mettront en marche quand vous cliquez sur ce bouton. Vos unités ne font rien tant que vous n'avez pas cliqué sur ce bouton. Cela vous permet de vous coordonner avec les autres joueurs. Remarque : si un **Groupe de contrôle** est éliminé (que toutes les unités le composant sont tuées) avant de mettre un plan de bataille à exécution, ce **Groupe de contrôle** (évidemment) ne participera pas à l'action. Gardez cela à l'esprit avant de vous lancer dans l'exécution d'un plan.

CRÉDITS

MAD DOC SOFTWARE

EQUIPE

Bev Manning
Britt Snyder
Chris Bold
Chris Forsythe
Craig Brooks
Dan McClure
Daniel Aaron Sproul
David J. Fielding
Dr. Ian Lane Davis
Hae Ju Chung
Hugues St. Pierre
Jae Suk Jo
Jeff Desharnais
John Carbone
John Cataldo
Joseph Wyman
Joshua Landry
Karen Wolff
Ken Davis
Kevin Moy
Kevin Wasserman
Lee Rosenberg
Matt Corthell
Matt Persing
Mike Tuohy
Nate Raymond
Nick Greco
Pete Calabria
Shaun McDermott
Stefan Arnold
Steve Crowe
Steve Nadeau
Tara Teich
Tom Murray
Zach Magan

AIDE SUPPLÉMENTAIRE : MAD DOC

Alex O'Donald
Andrew Andkjar
Ben Morse
Chris Lane
Dan Conti
Jason Dunlop
Jonathan Paton
Karen Soh
Matt Nordhaus
Paul Elliott
Ron Rosenberg
Sandy O'Toole
Shanti Gaudreault
Steve Genovese

...AIDE SUPPLÉMENTAIRE DE...

Acteur
J. Scott Brummit

Nemo Sound – conception des effets sonores et mixage
Cameron Willard

Musique originale composée par
Michael G. Shapiro

Musique supplémentaire par
Matt Persing et
Ken Davis

MAD DOC SOUHAITE REMERCIER TOUT PARTICULIÈREMENT ...

Dr. J. David Davis
(le vrai Mad Doctor)
Molly Maloney
David Bold
Thelma Bold
Greg Polanski
Penny Polanski
Rowan
The Jakester
Art Wyman
Joyce Wyman
Jaime Lane
Kristen Pryor
SoonKang Chung
HwaSoon Seo
HaeSoon Chung
KuHyun Kang
Yunjoo Kang
Nicole Minyoung Jo
"the Big Wuba Gooba"
Christine Carbone
John Carbone
Carole Carbone
Take-Out

SIERRA ENTERTAINMENT

PRODUCTION

Vice-président exécutif et directeur des opérations du développement produit
Peter Della Penna

Vice-président de la Production
Bret Berry

Producteur exécutif
Kenneth S. Rosman

Producteur senior
Jeff Buccellato

Producteurs associés
Matt Stokes
Daniel Badilla

Directeur technique
Robert Kohout

MARKETING

Vice-présidente exécutive et responsable Stratégie & Marketing
Cindy Cook

Vice-président Groupe, Marketing
Ed Zobrist

Vice-président du Marketing
Frank Matzke

Chef de Marque, Amérique du Nord
Guy Welch

Chef de Marque, Europe
Wilfrid Vinmer

Chef de Marque, Asie/Pacifique
Ed Lim

Responsable senior, Marketing Intéractif
Amy Chen

Marketing Interactif
Jason Rosenthal

Spécialiste Marketing Interactif
Greg Aguis

Responsable senior, Promotions Clientèle
Julie Thomas

Responsable associé, Promotions Clientèle
Matthew Allen

Responsable Trade Marketing
Linda Ethridge

Spécialiste Trade Marketing
Chris Wincek

Vice-présidente Relations publiques, Communication
Leslie Hollingshead

Responsables RP Monde
Matt Frary
Marcus Beer

Responsable Etudes de marché
Linda Howard

Analyste senior
Michael Nguyen

SERVICES CRÉATIFS

Directrice créative
Kathy Carter-Humphreys

Responsable créatif
Kristy Cheng

Conception graphique supplémentaire
Andy Nunez

SERVICES JURIDIQUES

Vice-Président, Affaires légales
Rod Rigole

Consultants Corporate
James Shaw
Tracy Sargent

Juriste senior
Kevin Crook

Juriste
Pam Teller

PRODUCTION MEDIA @ VIVENDI GAMES

Directeur senior
James Carey

Producteur associé
Michael Herring

Directeur cinématiques
James Carey

Captures d'écran
Blake Hill
Jennifer Losi

Traitement et Compositing 2D
PBdigital – Portland

ASSURANCE QUALITÉ

Vice-président des opérations studio
Rich Robinson

Responsable Assurance Qualité
James Galloway

Responsable senior Ressources AQ
Michael Gonzales

Responsables AQ
Michael Caradonna
Igor Krinitskiy

Superviseurs AQ
Chris Richardson
James Pasque

Chef de projet AQ
Ben Hines

Testeurs AQ
Adam Sarasohn
Austin Kienzle
Casey Coleman
Don Carroll
Elisabeth Carr
Eric Covarrubias
Erwin Osias
Farid Kazimi
James Ong
James Pratt-Young
Joshua Singleton
KaWai Tse
Michael Luyties
Robert Bradbury
Rodrigo Suarez
Troy Mirmirani
Victor Romero
Zachary Fromson

Responsable senior AQ, Compatibilité
Christopher Wilson

Ingénieur senior VUPC
Richard Benavides

Chefs de projet VUPC
Fausto Lorenzano
Cyra Talton
Brandon Valdez

Programmeur Outils AQ
William Colby

Responsable gravure
Jamie Rios

Administrateur réseau/EUS
Eric Hoffmaster

VIVENDI GAMES EUROPE

Président
Jean-François Grollemund

Directeur administratif
Olivier De Roquemaurel

Directeur marketing
Estelle Dubernard

Responsable du marketing groupe
Wilfrid Winmer

Responsable RP senior
Simon Maflin

Responsable de publication
Annick Decrop

Directeur adjoint des operations
Fabien Tisle

Directeur logistique
Fabrice Levet

Responsable juridique
Chantal Veillon-Berteloot

Equipe juridique
Myriam Lamy

Etudes de marché
Gregoire Gabalda

Equipe marketing

FRANCE :
Geraldine Breuil,
Thomas Paincon,
Clement Debetz

ALLEMAGNE :
Sonja Langhammer,
Miriam Nau,
Tanja Hohmann

RU: George Georgiou,
Katherine Terry,
Cat Channon

ITALIE : Sara Cantoni,
Stefania Vanerio ,
Simone Cazzaniga

ESPAGNE :
Frederic Hosteins,
Esther Fidalgo,
Javier Sanz

SCANDINAVIE :
John Häll,
Tom Lindgren

BENELUX :
Olivier Spaargaren

Equipe Localisation Dublin
Gerry Carty
Barry Kehoe
Eithne Hagan
Kerrie Barbour
Bobby Henderson
Barbara O'Connell
Annette Lee
Anke McElligott
Laura Casanellas Luri
Lawrence Moran
Kam Sin
Attila Edelenyi
Bill Sweeney
David Fleming
David Doheny
David Hickey
Maurice Larkin
Philippe Gendreau
Ignacio Requena
René Laurent
Jean de Merey
Bairbre Bent
Karol Costello
Borja Guillan
Antubel Moreda Guillan
Hernan Taffarelli
Lorenzo Penati
Ariel di Veroli

CRÉDITS GAMESPY

Responsable Support développeur
Joost Schuur

Chef de projet
Tom Hitchcock

Remerciements
Philip O'Neil **(Responsable des opérations et Président, Amérique du Nord)**
Jean-Francois Grollemund **(Directeur financier et Président, Europe)**
Terri Durham **(Vice-président exécutif, Conseiller)**
Mark Halacy **(Vice-président exécutif, Ressources humaines)**
Paul Pawlicki
Glenn Dphrepaulezz
Barry Kehoe
Gerry Carty
Charles Yam
Tom Gastall
Olivier De Roquemaurel
Chantal Veillon-Berteloot
Myriam Lamy
Gregoire Gabalda
Barbara O'Connell
Bobby Henderson
Intel
NVIDIA
NDL/Gamebryo
Rad Game Tools
Prima Games
Alienware
Division Creative Agency

Empire Earth II utilise le moteur de jeu Mad3D™ et la technologie MadAI™. Copyright 2005 Mad Doc Software, LLC. Tous droits réservés. Mad3D et MadAI sont des marques déposées de Mad Doc Software, LLC. Tous droits réservés.