

CNC SAGA

H E R A L D

AVRIL 2011

www.cncsaga.com

Dossier Rétrospective : Soleil de Tibérium

L'histoire du RTS « made in Westwood »

Saga'n Sprites

« trop de nukes dude »

Mod: TS retro

Decouvrir Soleil de tiberium telle qu'il aurait du etre.

FAN-FIC

Hogan's Heroes:
chap 8: Organisation



EDITO

Ce mois-ci, Le New CnCSaga Herald s'attaque au sacro-saint des CnC: Soleil de Tiberium. Le fer de lance des conservateurs oldschool. Encore une fois le site et le journal se met aux couleurs du C&C le plus cataclismique. Montrez votre mégalo-manie avec des bases immense défendue par une armée écrasante. Plutôt Slavik ou McNeill? Votre choix dépendra peut-être de son co-équipière...Mais prenez garde à Cabal! Du Tiberium, des tempêtes ionique, des veines de tiberium, des combats, tout est la pour des parties épique!

Eomer,
Cher Redacteur de
New CnC-Saga Herald

-  2 Retrospective :
soleil de tiberium
-  4 Mod :
tiberian sun - Retro
-  7 Fan-fic:
Hogan's heroes
-  9 Saga'n Sprites:
Trop de nuke dude



DOSSIER RETROSPECTIVE: SOLEIL DE TIBERIUM



Soleil de Tibérium, deuxième volet de la saga Tibérium, sort en 1998. C'est l'un des opus les plus populaires de la série, notamment auprès des fans de la première heure qui le considèrent comme un modèle du « vrai CnC », imaginé par Westwood. Mais ces mêmes fans évoquent aussi des innovations et des partis pris, qui faisaient la particularité de ST et qu'aucun autre CnC n'a repris. Un jeu à la fois classique et original ? Etudions ce cas.

Soleil de Tibérium représente l'archétype du CnC « made in Westwood ». On retrouve d'abord l'identité de ce dernier dans l'élément fondamental du jeu : le gameplay, qui permet aussi bien les rushs de début de partie que les combats interminables où chaque joueur s'est constitué une base imprenable. Les systèmes de construction, d'énergie, de contrôle des unités (et de nombreux autres encore) restent le même que dans CnC 95 et Alerte Rouge.

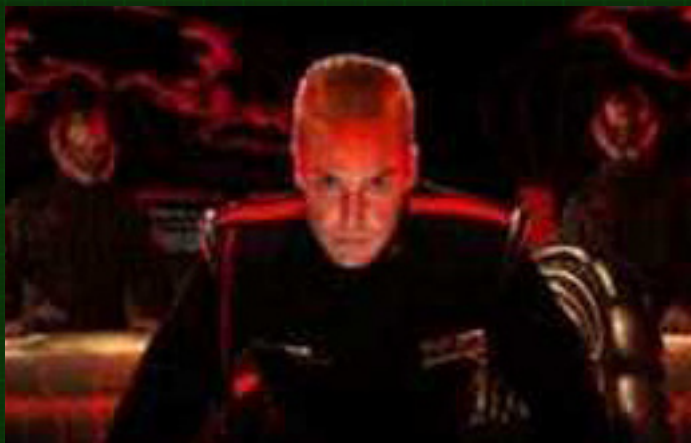
Westwood impose aussi sa marque par les détails qui lui sont propres, comme les cinématiques 3D à la fin de chaque mission, l'interface EVA/CABAL, ou le menu d'installation soigné. ST est donc inévitablement le CnC préféré de tout fan de Westwood et de l'univers Tibérium (univers sombre d'ailleurs introduit par ST, puisque CnC 95 avait un univers « moderne »).

Mais, paradoxalement, ST est surtout resté dans le cœur des fans pour ses innovations, comme par exemple les cinématiques de campagne à la « troisième personne ». Le joueur incarne McNeil ou Anton Slavik dans la campagne, et lors des cinématiques, on voit ses personnages de l'extérieur au lieu de la « première personne » habituelle. Cela permet d'enfin faire parler les Commandants et de leur donner une vraie personnalité, alors que dans les autres CnC ils se contentent d'écouter les monologues des autres personnages (honnêtement, ne vous-êtes vous jamais demandé si votre Commandant était un légume ?).



Mickael McNeil

-
commandant renommé du GDI



Anton Slavik
chef de la main noire du NOD

Aussi, les parties sont ponctuées de « surprises » plus ou moins aléatoires : on citera les tempêtes ioniques, créatures tibériennes et autre monstres à veines. Cela « épice » le jeu et ouvre de nombreuses possibilités qui n'existeraient pas dans un RTS conventionnel. Tout comme les unités souterraines, un élément renforçant le côté stratégique du jeu. En fait, le coup de maître de Westwood consiste à utiliser le background pour introduire des nouveautés dans le jeu, comme par exemple dans le cas du système de missile chimique (il faut en effet collecter des veines pour charger cette superarme).

S'il y a un enseignement à retenir de Soleil de Tibérium, c'est que contrairement à ce que l'on croit souvent, classicisme et originalité ne sont pas opposés, bien au contraire : ce sont les deux facettes d'un bon jeu. Un enseignement utile, à l'heure où Victory Games est en train de définir ce que sera CnC pour les années à venir.

Rédigée par Cyan

MOD: TIBERIUM SUN - RETRO



PRESENTATION:

Le mod TS Retro est un mod qui transforme soleil de tiberium mission hydre pour lui rendre l'apparence qu'il aurait dut avoir initialement.

Ce mod a été développé pour Mission Hyde (Firestorm) mais fonctionne avec soleil de tiberium (le problème ne se pose plus depuis que soleil de tiberium et son add-on sont devenu gratuit).

Ce mod se base sur les screenshots de la beta de TS, sur les vidéos, ainsi que sur des données non utilisées présentes dans les fichiers du jeu.

Ce mod apporte une intelligence artificielle améliorée, 25 nouvelles maps (dont certaines sont des conversions de map de RA2).

les fans des C&C classiques retrouveront avec joie des unités mythiques telles que les tanks lance flamme et le char mammoth X-66.

De nouvelle technologie et possibilité ingame permettent de créer de nouvelles stratégie explosives:

- usez de l'espionnage avec le Nod grace a l'espion caméléon pour connaitre votre ennemi et découvrez la puissance des chutes de météors tibériens guidés par la connaissance du tacitus

ou

- developpez les techniques de guerilla offerte par l'apparition des commandos mutants dans l'arsenal du G.D.I. pendant que vos troupes régulières se préparent à des assauts frontaux.

Ce mod apporte également de nouvelles icônes et un nouveau look a des unités existantes ainsi que de nouveaux effets pour les superarmes la qualité des effets sonore a également été revu a la hausse.





LES NOUVELLES UNITES GDI



Umagaan: commando mutante: armée d'un piolet silencieux, elle peut éliminer l'infanterie ennemie d'une seule balle. Umagaan peut utiliser du C4 pour détruire les bâtiments ennemi, dans ce cas le curseur se transforme en icône C4 lorsqu'il est placé sur le bâtiment.

Tratos: commando mutant: Il peut entrer dans un véhicule ennemi et le faire basculer dans son camp. si le véhicule subit trop de dommage, il sautera du véhicule en subissant des dommages selon les shrapnels créés par l'unité détruite. Tratos est totalement désarmé vous devrez donc être discret lorsqu'il se tiendra devant sa cible.

Tank mammoth: armé de deux canon de 120mm et de missile, c'est une unité d'attaque devastatrice. ses armes aident à compenser son manque de vitesse et de mobilité. Lorsque cette unité subit trop de dégât elle se régénère lentement.

transporteur orca: avion: Cet avion de transport a pour mission de venir secourir ou déposer des unités à n'importe quelle position. Cet appareil agit comme un VBT aérien et peut embarquer soit 5 unités d'infanterie soit un véhicule. Ce transporteur déposera les unités une à une pour éviter qu'elles soient toutes décimées immédiatement. Bien que légèrement blindé, son altitude élevée le rends invisible aux radars.



mirador: bâtiment: permet de détecter les unités furtives qui entrent dans son faisceau lumineux et sonne une alarme lorsqu'elle détecte une unité ennemie.

projecteur: bâtiment: les projecteurs peuvent être déployés pour fournir une base en lumière. Ils peuvent aussi attirer les tempêtes d'ion, agissant comme un paratonnerre et protégeant les structures les plus importantes.

structures leurre: bâtiments: existent pour le chantier de construction, la caserne, l'usine d'armement, et le radar. une structure leurre endommagée aura une apparence différente du bâtiment imité.

pulvérisateur de tiberium: issu de C&C 1 opération survie: L'exemple parfait de la différence entre

le Nod et le G.D.I. au niveau de l'éthique, en effet cette unité est déployée uniquement par le Nod, Utilisant une mixture de gaz de tiberium extrêmement concentrée qu'elle diffuse sur l'ennemi.

Cette unité est efficace contre tout: bâtiments, véhicules, infanterie; mais le tir est instable et imprévisible. Beaucoup de commandant Noddies ont perdu des batailles à cause de l'emploi massif

de ce genre de troupe au combat.

espion caméléon: les espions caméléon sont des cyber-ninja aux combinaisons furtives leur permettant de se dissimuler. lorsqu'un espion caméléon s'introduit dans un chantier de construction,

une caserne, un heliport ou une usine d'armement, il peut voir ce qui y est construit. Dans une centrale, il obtient des informations sur la quantité de courant produite par l'ennemi. dans un silo ou une raffinerie, il connaît le montant des crédits dont l'ennemi dispose.

VBT: issu de C&C 1: Le VBT transporte et protège jusqu'à 5 unités d'infanterie. son blindage important, sa vitesse et son champ de vision étendu en font une unité de reconnaissance idéale. cette unité est également utile pour écraser l'infanterie.

tank léger: issu de C&C 1: Ce véhicule extrêmement mobile délivre un maximum de dommage contre

les véhicules et les soldats pour un encombrement, une maintenance et un armement minimal. Plus rapide que n'importe quel tank, cette unité peut atteindre sa cible rapidement. Ces unités sont particulièrement efficaces lorsqu'elles sont utilisées en combinaison avec l'aviation.

tank lourd: Le tank lourd est équipé de 2 canons de 75mm et de missiles à tête chercheuse (anti-aérien). Son manque de vitesse nuit à sa puissance mais ce char demeure un formidable opposant sur le champ de bataille.

tank lance flamme: issu de C&C 1: la terreur est une arme formidable. La seule vue de cette unité terrifiante fait trembler les soldats du G.D.I.. Les cibles légères comme l'infanterie et les véhicules légers n'ont aucune chance contre le canon lance-flamme de 16 pouce (qui a tendance à devenir jaune pâle après un usage prolongé)

artillerie mobile: issu de C&C 1: L'artillerie tire une charge ballistique depuis une longue distance.

Incontournable pour détruire les ponts et les bâtiments. Cette unité requiert une protection sur le champ de bataille en raison de son faible blindage.

pyramide du Nod: Avec le tacitus, Kane prépare l'accomplissement de la révolution du monde entier.

Provoque la chute d'une tempête de météorite de tiberium depuis l'espace, détruisant les bâtiments

et endommageant ou tuant toute forme de vie humaine, les transformant parfois en viscéroïdes.



HOGAN'S HEROES: CHAPITRE 8 - ORGANISATION

- Fatima, annuler tous mes rendez-vous d'aujourd'hui et de demain, j'ai une affaire sérieuse à régler au plus-vite possible avec mes supérieurs.

- Mais Monsieur...

- Pas de mais qui tienne je dois me rendre de suite au Mont Rushmore dès maintenant.

- Bien Monsieur...

- Appelez moi un Cryoptère pour que le transport soit plus rapide.

- Bien monsieur, j'appelle l'aérodrome tout de suite.

* Fatima appelle l'aérodrome*

- Bonjour Madame, j'aimerais un transport vers le Mont Rushmore pour le Colonel Hogan, veuillez à faire vite.

* Dix minutes plus tard *

- Monsieur, votre transport demandé est arrivé à la plateforme n°11

- Merci Fatima, prenez des vacances pour ces jour à venir. Moi de mon côté, je me rends le plus vite possible à la plateforme n°11.

- Monsieur?

- Oui Fatima?

- J'ai prévu qu'un véhicule de combat va vous escorter jusqu'à la plateforme.

- C'est très gentil de votre part, merci Fatima reposez-vous bien!

* Le Colonel sortit de son bureau et se dirige d'un pas pressé vers un VCP amphibie qui était posté devant les bureaux *

- Bonjour, menez moi vers la plateforme n°11 s'il vous plait

- D'accord Monsieur

* Trois minutes plus tard *

- Voilà, vous êtes arrivés

- Merci

* Le Colonel sortit du VCP et se dirigea vers un Cryoptère *

- Eh bien Monsieur, on vous attendait! Rétorqua le pilote

- Pas de commentaires où je vous envoie sur Seattle, il paraît qu'il y a des troupes soviétiques qui ont essayé d'envahir le Territoire.

* Une demi-heure plus tard *

- Monsieur, nous allons atterrir d'ici peu, attachez votre ceinture.

- Eh bien nous y voilà, il n'y a encore personne mais je vais attendre, vous pouvez retourner à la base, merci.

- Bien Monsieur.

Le Colonel, maintenant seul sur le champ de bataille ne vit personne à l'horizon. Il s'asseyait par terre et attendait que le contact allait venir.

Une dizaine de minutes était suffisantes au Colonel car il vit un Twinblade se poser et Tanya, ainsi que deux autres officiers dont un attaché sortirent du Twinblade.

Évidemment, le Colonel comprenait pas grand chose, mais quand Tanya vint lui remettre l'Ordre de mission, il fut déstabilisé. Il comprit que son adversaire était quelqu'un qui comptait pour lui.

Ce fameux personnage était Murdock et l'Ordre de Mission était d'anéantir cette personne. Colonel Hogan's pour vous servir. Si vous avez besoin d'un chauffeur pour vos convois de jeux ou

Rédigée par Colonel Hogan

