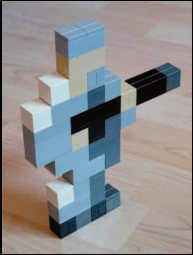




New CNCSaga Herald

Journal officiel de CnCSaga



Dossier:
Lego CnC P.9

TIBERIUM

Tiberium, on en parle
encore P.7



Le soldat du GDI P.5



Ce mois-ci, nos envoyés spéciaux ont été envoyé à la très attendu Gamescom et Commandcom à Cologne. Ils ont eu le privilège de tester l'un des plus controversé jeu de la série tiberium: Tiberian Twilight. Toutes les infos sur le jeu sont sur CnCSaga et dans votre journal. En exclusivité aujourd'hui, le rapport de Zéphyr.

Camarade! le clan francophone de Red Alert: A Path Beyond recrute!
Rejoignez notre clan avec l'unique serveur francophone
et une communauté fun!



www.nodforum.niceboard.com

Après deux mois de vacances, la rentrée! Le mois d'Août fût court mais chargé d'événements. La Gamescom fût l'événement principal. L'équipe du Staff de CnCSaga s'est rendu à la Command-Com. Des informations sur Command and Conquer 4 ont été confirmé et d'autre révélé . La communauté est plus que divisé malheureusement pour ce qui sera la fin de la saga. Pour moi qui aime la nouveauté, j'espère juste qu'il n'y aura pas trop de "scandale" et que les "conserveur" sauront être raisonnable.

Les collabos, ce sont eux! les calomnieux!

Eomer: C'est lui! l'organisateur de toussa! Le Redacteur en Chef et bien plus encore. Ce vieux de la vieille de CnCSaga a plus d'un tour dans son sac même si ce n'est pas le plus gros posteur. "ze aïes of ze forest" iz ouat-ching yu (et big brozeur aussi).

Contact (personnel et professionnel):
eomer@cncsaga.com

Vodka Da Smirnoffka: Célèbre ambassadeur russe de CnCSaga, il a vu le Grand Alambic. Redacteur des dossiers costume et de ses épiques Fan-armée, c'est un élément phare du forum qui aura porté sa pierre à l'édifice pour la création du journal.

Contact: vodka@cncsaga.com

Tehnloss: Newser de CnCSaga avec spécialité Mods, qui vit la nuit, Tehnloss à donné l'idée directrice du design de la nouvelle version du journal.

Contact: tehnloss@cncsaga.com

Zéphyr: Empereur décadent et mystérieux, il dirige d'une main de fer son Empire ainsi que CnCSaga. Il est totalement dévoué à CnCSaga. Grace à lui (et à la collaboration du Staff) le site est entré dans une période faste.

Contact: zephyr@cncsaga.com

Darkhand: Fidèle compagnon, sa bonne humeur nous a permis d'avancer et son travail sur CnCSaga est très impressionnant. Nous ne pouvons que le remercier.

Contact: darkhand@cncsaga.com

Martin Mb: Célèbre épic-nukeur, il est l'auteur de la réputé fanfic: "The Story Apokirov". C'est lui aussi qui est derrière les différents RPG sur CnCSaga, c'est le chef de la section Creation fan.

Contact: martinmb@cncsaga.com

LordZee: Grand joueur, il fait parti de la strat team. Il a été accusé d'avoir utiliser ses charmes pour rentrer dans le staff. Grand vanneur, les séances sur TeamSpeak sont toujours accompagné de fou rire.

Contact: lordzee@cncsaga.com

Gamescom 2009

le rapport exclusif de Zéphyr



Bonjour à tous,

Au cours de ce rapport, vous verrez des choses amusantes et sérieuses, tout en diffusant au goutte à goutte, les infos de CnC4 ainsi que du séjour du staff de CnCSaga !

Jeudi 20 Août 2009, 7H30 - Neuchâtel : Voilà la journée voyage-only qui commence, je suis parti de mon QG (le numéro 2 de CnCSaga) à Neuchâtel pour l'Allemagne avec Leno aux commandes du véhicule et un ami de celui-ci, Joël avec qui, j'ai eu de bons contacts de suite et que je remercie de nous avoir prêté le VCM. Oui, parce que pour la petite histoire, Leno, est un fou de la préparation, un peu comme tous les suisses me direz-vous, mais il avait prévu une véritable base de combat avec électricité au 230V, la possibilité de mettre un PC pour convertir les vidéos du BCPTFR, une caméra, plusieurs appareils photos et tout ce qui faut pour être opérationnel et productif, d'où son nom de VCM, trouvé par Kaiser-Scott, et également en l'honneur des VCM qui ne sont plus dans CnC4. Une première escale est organisée à Bâle (Basel-Stadt), proche de la frontière franco-germano-suisse, afin de se détendre pour faire le reste de la route, et de faire le plein d'essence, et quelques minutes plus tard, nous rentrons dans l'Union Européenne.

La deuxième escale est organisée à Strasbourg, QG numéro 1 de CnCSaga, où Tchutch nous reçoit à la Gare avec Kaiser-Scott, qui lui venait de Paris, et Unixorn, un habitué du forum de CnCSaga. Nous laissons le VCM au Parking, afin d'aller manger une Flammenküche sur la place centrale de Strasbourg, parce que j'avais prévenu Tchutch que je venais pas dans sa région sans manger une spécialité locale ! Avant de repartir, nous sommes passé chez Tchutch, où nous avons vu sa collection, qui je dois dire est assez fun, et un bout du futur Battlecast Primetime France, diffusé la semaine passée. Après avoir quitté Strasbourg, nous nous rendîmes sur les autoroutes non limitées de l'Allemagne afin d'arriver le plus rapidement possible à Cologne pour se reposer des 750km de voyage. Une fois arrivé à Cologne, la partie n'était pas finie. Cette ville est, un vrai labyrinthe et on voit la psychologie allemande dans leurs routes (à savoir, qu'il faut faire 4km, traverser le Rhin, pour pouvoir être autorisé au prochain feu rouge pour faire demi-tour [NDLR : évidemment, on s'est trompé, 2 fois.]) et après avoir fait des monstres détours, nous arrivâmes à l'Hôtel qu'EA nous avait donc réservé et nous avons laissé Leno, Kaiser, Joël, Unixorn, rejoindre leurs lieux de repos. Peu de temps après avoir déposé mes affaires, Tchutch et moi-même étions attendus à une soirée de Community Team à laquelle j'ai décliné l'invitation, ayant promis d'aller manger avec Kaiser et Leno prêt du Dom (Cathédrale de Cologne) dans un restaurant chinois. Etant attendu le lendemain matin pour un



focus group confidentiel auquel je représentais la communauté francophone pour l'avenir de C&C, je m'en allai donc vers 23H40 pour aller dormir.

Vendredi 21 Août, 7H30 : Préparation mentale au focus group qui ne se fait qu'en anglais, et qui est présidé par Amer Ajami, producteur d'Alerte Rouge 3. Nils Neumann, Community Manager d'EA Allemagne, vient donc m'informer que le taxi sera prêt à 9H pour que le focus démarre à 9H30. Je prends donc soigneusement mon petit déjeuner avec Tchutch, Nathyel et Raphaël de Time of War et c'est parti pour 90 minutes de questionnement et de réponses de la communauté, dont je ne peux communiquer mon rapport, car Amer a souligné le caractère confidentiel de cette matinée.

Vendredi 21 Août, 11H : Fin du focus group, je me rends donc au Centre de Convention de Cologne avec 2POC qui est venu nous chercher. A partir de ce moment, je rejoins CnCSaga et Time of War déjà présent et la pré-CommandCom commençait. Nous avons pris quelques photos, discutés avec EALA et puis nous sommes aller manger. La CommandCom a commencé à 14H30, avec l'historique de Command and Conquer par le père des C&C : Louis Castle et il nous a raconté quelques anecdotes. A 15H, « Big Mike », le producteur de C&C 4 nous a fait une démonstration de ces talents de joueur (ceci est ironique) en nous montrant la beta de C&C4 afin de nous briefer sur le comment jouer à la Campagne après son speech. Comment déployer ou choisir le crawler, comment fonctionne les objectifs de mission, ect... ainsi que comment ils sont arrivés à choisir ces options pour C&C4.



Donc de 16 à 18H, nous avons pu tester C&C4 avec une bonne partie des nouvelles unités, des fonctionnalités et nouvelles tactiques. La mission a commencé ainsi :

J'ai déployé le crawler en mode offensif derrière le vaisseau de communication du GDI appelé le Transport Global Stratosphérique (ressemblant étrangement au Kodiak mais version super destroyer stellaire) qui s'est écrasé, on ne sait pas pourquoi ni comment, et on doit dans la mission secourir les ingénieurs qui se sont évacués du TGS et qui se sont éparpillés sur la map. Une fois le crawler déployé, celui-ci commence à produire ces unités car il se fait repérer par des vicéroïdes ! Et oui, mais en version aussi amélioré, ils ont évolué au point d'avoir 3 jambes et si une unité rentre en contact avec, le vicéroïde explose contre. J'envoie donc mes unités pour récupérer les ingénieurs et à ma grande surprise, des Gorilles Mutants, sortes de machines ayant le même comportement que des gorilles commence à exploser mes tanks. Peu après avoir secouru le premier ingénieur, je me retrouve confronté pour sauver le deuxième ingénieur à une base mutante protégée par des bus scolaires qui tirent des balles. Après avoir détruit les 4 bases mutantes et récupéré tous les ingénieurs, l'objectif suivant, et de capturer les Tiberium Network Control (TNC) afin d'avoir suffisamment d'énergie pour réparer le TGS. Cependant, le Nod ayant repéré sur les signatures radars que le GDI était présent dans la zone, les unités du Nod ont commencé à affluer, et je vais devoir défendre non seulement le TGS mais les TNC aussi. Après avoir contrôlé tous les TNC, le TGS commence à se réparer et la mission se termine dans une cinématique très belle, à savoir que les unités du Nod tirent sur le TGS qui est en préparation de décoller, et les unités se trouvent à l'arrière des réacteurs, je vous laisse imaginer, l'explosion des unités que ça a fait, et le TGS a pris son envol dans un grand nuage de poussières. A 18H15, l'invité « surprise » même si on le savait tous déjà, était l'acteur de Kane, Joe Kucan, un vrai showman qui est totalement hors du rôle qu'il

tient d'habitude dans C&C. Il plaisantait sur sa coupe de « cheveux », sur le fait que dans la rue, les gens le croisent et disent « Kane ! » alors qu'il aimerait plutôt être reconnu pour son activité principale d'agent de personnalités, et pour finir, une séance de dédicaces.

A 19H30, la CommandCom était finie pour cette première journée. EA nous a invité à la soirée qu'ils avaient prévu et qui se passait sur un bateau qui nous faisait naviguer sur le Rhin, qui passe dans Cologne. C'est à ce moment là, que Nathyel et moi-même avons pensé interviewer lors du Battlecast Prime-time France, Sam Bass, qui plutôt dans la journée avait accepté qu'on l'interview, ainsi que Raj Joshi, qui est notre parrain. Je peux légèrement prédire que le prochain épisode du BCPTFR, sera « épique » car nous vous réservons une grosse surprise !

La soirée a continué en buvant, mangeant, communiquant, discutant entre francophones. Raj Joshi nous faisait des démonstrations avec Louis Castle, de boire le plus rapidement possible un verre de bière allemande... et ce qui est amusant de voir, c'est que les américains ne tiennent absolument pas l'alcool ! Enfin bref, la soirée se terminant, j'ai décidé de rejoindre Kaiser et Leno à leur hôtel afin de continuer ma soirée et visiter Cologne jusqu'à 3H du matin et après aller me coucher car le lendemain matin allait être une grosse journée, puisque le Samedi, c'est 50% des visiteurs au final.

Samedi 22 Août, 8H00 : Petit déjeuner à l'Hôtel de Kaiser, avant de partir pour 9H à la CommandCom Jour 2. L'arrivée sur les lieux choque car la population allemande est au rendez-vous ... je pense que ça se passe de mots :



Maintenant, imaginez la même chose dans les hall. Vous comprenez qu'il devient difficile de circuler. A 10H00, Sam Bass, scénariste de CnC4, prend donc la parole et nous explique que Le Crépuscule du Tibérium est l'épique conclusion de la Saga Tibérium avec Kane, le GDI et le Nod. Les buts personnels pour la campagne, qu'il développe depuis le milieu de l'année 2008, c'est d'avoir de meilleurs choses comme un ton beaucoup plus sérieux, on utilise un Point de Vue mobile, l'environnement est contigu (c'est-à-dire, que c'est proche sans que ça le soit), des combats rapprochés sont possibles, il n'y a plus de monologue, on fait parti intégrante de l'histoire, les acteurs ont été choisis pour leurs capacités et non leur plastique, et les acteurs sont crédibles dans leurs rôles. L'histoire se déroule ainsi, en 2062, l'humanité est au bord de l'extinction, le Tibérium va rendre la planète stérile en 2068. Kane, présumé mort une fois de plus par le GDI, approche vers le Conseil du GDI avec une proposition, celle de s'associer pour contrôler le Tibérium avec le Tacitus. 15 ans plus tard, le Tiberium Network Control est fini. Et en dépit, de l'agitation des extrémistes du GDI et du Nod, l'alliance est conservée. Le Tibérium est strictement contrôlé à ce moment là. Et il est temps de reconstruire la planète dans un nouvel âge d'Or. Mais quels sont les vrais objectifs de Kane ? La Campagne du GDI a été renommée de « L'homme qui tua Kane » en « Il faut tuer Kane », la campagne du GDI est comme un bon film de Science-Fiction et on s'intègre rapidement dedans. Le GDI est obsédé par leurs objectifs au point d'en être fanatique. La conclusion du GDI est vraiment superpuissante et engage réellement une émotion spécifique à cette fin (Sam Bass a avoué qu'il a versé une larme à la fin du jeu).

La Campagne du Nod, est « Toutes les choses, ont une fin », on y apprendra la vérité sur Kane, c'est la plus sombre de toutes les campagnes de C&C, et nous voyons enfin le passé de Kane, nous le voyons sans son masque de démagogie, et la campagne a été écrite avec un but atteint et selon Sam, la conclusion est satisfaisante.

Sam Bass, veut repenser le RTS graphiquement avec CnC4, à savoir que les anciens c'est du passé, toutes les missions

sont scriptées scrupuleusement et on doit avoir plusieurs alternatives de stratégies. On intègre la notion de First Person POV (Première Personne Point de Vue), c'est-à-dire que l'environnement est entièrement réalisé pour être vu par de multiples perspectives. A 11H00, commençait les explications de Jason Bender, designer des unités, sur les nouvelles unités qu'il nous présentait (ce qui est entre parenthèses, est l'équivalent sous CnC3) : Bulldog (PitBull), Striker (Anti-Aérien), Wolf (Tank), Avanger, Hunter (VBT munis d'un canon laser), Raider (Buggy), Titan MK-II, Centurion (remplaçant l'Avatar), Tank Scorpion, Mastodonte (qui porte bien son nom car le Mammouth MK-II à côté, se fait exploser), Tank Mammouth. Il nous a également présenté quelques unités d'AR3 puisque le moteur graphique est le même, mais beaucoup plus poussé et seul les explosions d'unités ou de morceaux d'unités y ressembleraient mais c'est encore différent.

Il complète son intervention en parlant de la Progression du Joueur qui est une nouvelle philosophie, à savoir votre classe comprends une issue au Tech 3, et que vos choix d'améliorations sont suivies avec le design (vos unités évoluent de manière concrètes en changeant de design) et chaque chose que vous faites dans le jeu, est un choix. L'IA est plus intelligente et regarde les possibilités d'espaces pour conduire ces troupes. Les objectifs durant la campagne sont simples et clairement définis (enfin simple... quand vous jouerez contre l'IA, vous direz que Zéphyr avait une case en moins quand il a joué ! car franchement l'IA est plus poussée), l'environnement est ouvert et planifiable car il y a différents chemins pour arriver à vos objectifs. Chaque niveau est peuplé par une entité relative et des spécifications liés à la mission. Les objectifs au cours d'une mission, deviennent de plus en plus dur. Les unités, ont un nouveau mode de combat, capable de tourner autour d'une unité, tout en tirant, à condition que l'unité sous votre feu, soit immobile. Au niveau des armes : Mitrailleuses, Canon, Rockets, et Laser ; et au niveau des Armures : Faibles, Moyennes, Lourdes, Renforcées.



Le Crawler MCV est en fin de compte un VCM couplé avec une Usine d'Armement et le Crawler représente le joueur sur le jeu. Il existe 3 Tech avec des douzaines d'upgrade d'unités ou de bâtiment. La classe offensive est « Übermicrogérée », spécialiste du Tank Rush et très agressive. La classe Défense est un Constructeur, il garde le terrain, et possède de l'Infanterie (le Commando). La classe Support, fait moins de dégâts mais c'est un allié redoutable en cas de problèmes et a une réponse rapide. Le jeu est assez clair mais possède, beaucoup d'embûches au cours de vos missions.

En online, votre première fois, ne sera pas la dernière car beaucoup de joueurs quittent le jeu, après s'être fait explosé lamentablement après un vieux rush d'un joueur expérimenté. Au cours du jeu, vous allez explorer le monde Tibérien, et vous allez pouvoir customiser vos nouvelles armes et ramener vos amis sur le jeu. Que ça soit en Co-Op, Player vs Player (PvP), Player vs Equip (PvE), vous pourrez collectionner vos amis ! Et pour finir, il nous a gardé le meilleur pour la fin, il confirme la présence des Scrin dans CnC4 pour prendre la revanche à travers ce qu'il appelle la « Scrin's Justice », mais il ne peut pas révéler plus d'information.

Au niveau de la progression de la carrière, toutes les combos d'armes seront accessibles très tôt pour votre progression de carrière. Les nouvelles unités auront des spécialisations et des options tactiques. Quand vous prendrez une faction (GDI/Nod) au départ du jeu, vous aurez une progression (expérience) qui permettra de débloquent des améliorations définitives avec des points, et si vous souhaitez changer de faction, un jour, vous aurez cette possibilité, cependant, vous repartirez de 0 avec la nouvelle faction choisie (la progression que vous avez eue avec votre faction de départ est conservée). Au niveau des Classes (Offensif/Défensif/Support) d'une partie, car vous avez la possibilité, vous userez des capacités que vous débloquent. A chaque fin de partie que vous finissez, vous bénéficierez de grader vos unités.

Après la pause de midi, nous avons commencé à jouer en online enfin presque car le serveur avait quelques soucis, il fallait cliquer tous en même temps pour rejoindre une partie automatique et encore ça ne marchait pas et ils ont dû redémarrer les connexions internet... ce qui permet de se poser la question que le « tout-web » est pas encore très au point. Pour ma part, j'ai commencé par une défaite (à 3 contre 2, c'est normal) et la deuxième partie, une victoire, à 3 contre 3, pour me rattraper. Le but en online, était de contrôler les Tiberium Network Control (5 points sur la map, 4 aux extrémités et 1 au centre), et si on contrôlait un nombre supérieur de TNC, le nombre de tickets (1000 par équipe) diminuait, si le nombre de TNC était équivalent, cela restait stable. Le premier à 0 ticket ou que l'équipe adverse contrôlait tous les TNC, avait perdu. Un peu comme sur le jeu Battlefield. Le Domination Mode, c'est le 5v5, on peut jouer avec ces amis en PvP ou contre des IA ou en Escarmouche ou en Match Aléatoire avec des gens de notre niveau. Et le « slogan » du 5v5 c'est

« Everyone gets to play the entire time ».

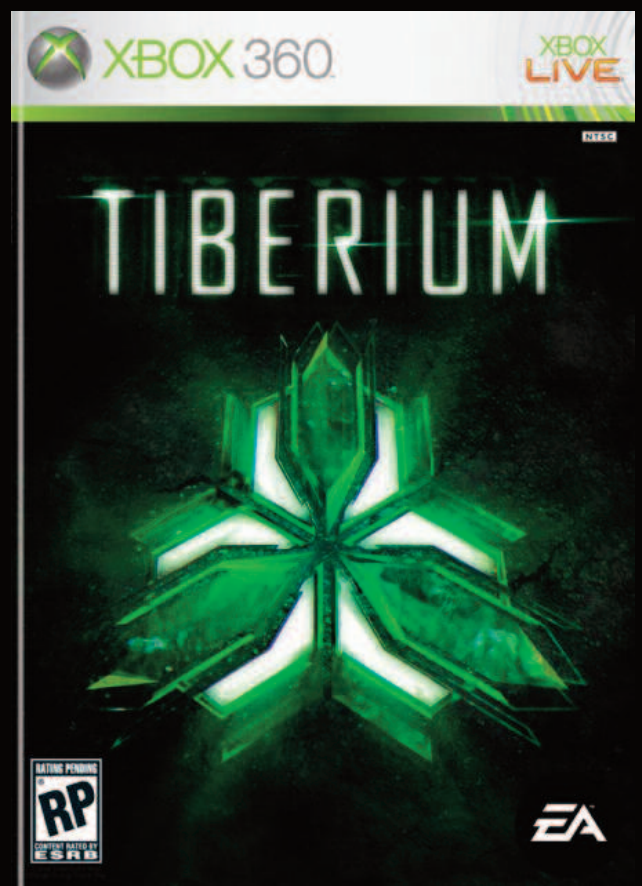
Après, est venu le temps du débriefing, à savoir que Mike Glosecki, producteur, Sam Bass, scénariste, Jason Bender, designer, Jim Vessella, producteur, étaient là pour écouter les réactions des fansites présents, et des réactions plutôt négatives du genre : « Ce n'est pas un Command and Conquer pour moi » ou encore, « La limite d'unités et le retrait des ressources est une aberration totale », « Le 1vs1 sera injouable et on tournera autour des points comme si on tournait autour d'une chaise ». Des réactions plutôt fortes et des applaudissements de l'assemblée, qui ont fait que l'équipe d'EA tirait un peu le tronche, mais le but de cet entretien était d'avoir des critiques constructives, et c'est ce qu'ils ont eu. Personnellement, j'ai défendu le point de vue que « le jeu est complètement différent de ce que l'on connaît, et que si on veut jouer aux vieux C&C, et bien on met CnC3 ou Soleil de Tibérium dans le lecteur CD et on joue, refaire toujours les mêmes choses n'est pas une évolution, je suis entièrement d'accord sur le fait que graphiquement, c'est une énorme évolution, mais oui y a pas de base, oui c'est différent, mais CnC4 est un jeu très cool au final ». Tchutch a également défendu cette idée en disant que « les critiques affluant, et le jeu sortant au mois de Mars 2010, si les critiques continuaient ainsi, le jeu allait soit être repoussé, soit annulé, car ils peuvent pas tout changer de A à Z. »

Apoc mit fin à la réunion vers 18H30, afin que nous allions à la soirée de Community Team, qui était au siège de EA Allemagne, où l'ambiance serait moins tendue que lors de la réunion qui précédait. La soirée s'est déroulée ainsi : Match de la finale du Ladder Saison 3 d'Alerte Rouge 3, tout en mangeant et buvant à volonté, présentation de la vidéo de JohnWE de CnCFiles, et discussions diverses et un « tournoi » sur Rockband avec Apoc, Jim Vessella, d'autres gens d'EALA présents, ainsi que notre Community Manager, Grégory Queste qui se débrouille bien avec une guitare ! Et puis les membres du staff de CnCSaga et quelques membres, ont rejoint la soirée avec qui, j'ai passé un moment. Et puis vers 00H, des gens ont commencé à partir, et moi, j'ai quitté avec Kaiser pour visiter l'ouest de la ville de Cologne by Night avant de rentrer à l'hôtel vers 3H30 du matin et après avoir pris des photos.

Dimanche 23 Août, 10H00 : C'est le départ ! Retour en sens inverse du voyage précédent, mais c'est pas la journée la plus intéressante, je vais donc en faire ma conclusion de mon rapport de la GamesCom-CommandCom, que comme dirait Carville : « C'est bon de rentrer chez soi. »

TIBERIUM

Même après son annulation, le FPS Tiberium fait encore parler de lui. En effet et notamment grâce à nos camarades de CnCRussia, nous avons pu découvrir les Art-Works, screenshots et autre projets de jaquettes. A voir les images, le jeu avait l'air en bonne voie, ce qui explique la déception de la plupart des joueurs. Suite à cela, plusieurs hypothèses ont été émises. EA aurait préféré se concentrer sur C&C4? Tiberium aurait-été un test pour un futur FPS autour de l'univers du tiberium? Es ce que, ce jeu abandonné, resurgira lors de "l'après C&C4" qui ferait part aux avant-après C&C1-2-3?



“...le jeu avait l'air en bonne voie.”

Le Soldat

moral, origines, armement, entraînement...

Faire le portrait générique du soldat du GDI à travers les différentes Guerres du Tiberium passe tout d'abord par une petite présentation.

Ce soldat représente la victoire du GDI sur le NOD à plusieurs reprises. Il est rentré de ce fait dans l'Histoire pour avoir bravé les dangers du Tiberium sur le champ de bataille tout en affrontant son adversaire.

D'où vient-il?

Le soldat du GDI vient à l'origine des armées de l'ONU, contre les forces jugées terroristes du NOD. On peut donc y constater une grande diversité culturelle, entre pays, entre continents et même entre régions. Dans le temps, cette diversité culturelle va s'estomper, déjà pendant la 2ème guerre du Tiberium, où la population du GDI se situe dans les zones bleues. Avec l'avancée du Tiberium, les zones viables sont de plus en plus rares, cette diversité culturelle diminue donc petit à petit.

Son armement, son entraînement

L'infanterie de base dispose de fusils GD2, spécialisée aux combats anti-infanterie, ce soldat est capable de se retrancher dans un bâtiment en le fortifiant, de creuser un gourbi rapidement, notamment pour les défenses de base. Il est néanmoins très vulnérable face à toute forme de véhicule. C'est pour cela qu'ils sont le plus souvent chargés de protéger les équipes anti-char armées de FGM-90 capable d'atteindre les blindés et les avions.

Le GDI dispose d'infanterie spécialisée mais tout aussi polyvalente comme les grenadiers, qu'on retrouve à travers les différentes guerres (grenadier, discobole). Ils peuvent nettoyer un bâtiment en un temps record grâce à leurs grenades auto-propulsées qui atteignent les fenêtres automatiquement grâce à une mini IA. Mais cette efficacité est devancée par celle des exosoldats, les gros-bras du GDI ayant pour descendance l'infanterie volante. Leur canon EM montre une efficacité sur tout type d'unités et également sur les bâtiments et leur armure lourde fait de ces hommes une force de frappe incroyable surtout avec leur jet-pack pour traverser certains reliefs ou contourner les défenses d'une base. Mais leur point faible reste l'aviation qu'ils ne peuvent pas atteindre. Ce point faible particulièrement gênant dans les zones rouges et fut comblé avec les exosentinelles. Armée d'artillerie sonique de zone et de roquette anti-aérienne, cette infanterie est l'évolution logique de l'exosoldat avec toutes les caractéristiques de celui-ci.

Il reste l'infanterie tactique, en apparence faible mais re-

doutable si on sait s'en servir. Les équipes de snipers en sont un bon exemple. Leur furtivité associée à leur précision font d'eux une arme anti-infanterie exceptionnelle. En transmettant des coordonnées, ils peuvent ordonner à des Juggernauts de détruire des cibles à plusieurs kilomètres de distance.

L'élite du GDI reste le commando, fer de lance du GDI depuis la première Guerre du Tiberium, il anéantit des sections d'infanterie complète avec une rapidité fulgurante. Il dispose d'une armure légère et résistante pour des déplacements rapides et dispose lui aussi d'un jet-pack permettant de contourner les défenses anti-personnel et poser des explosifs sur les bâtiments et les robots marcheurs.

Quand le matériel vole la vedette aux soldats

La popularité du GDI a évolué avec la montée en puissance de leur arsenal. La popularité du GDI dépend beaucoup des démonstrations de force. L'impression d'invulnérabilité que se font les civils, par la taille et l'importance du matériel GDI, notamment les chars Mammouth et autres Titans ainsi que d'impressionnants soldats aux armements divers déployés sur les zones bleues et jaunes.



"La face cachée du GDI"

La discipline est très importante dans le GDI, néanmoins les soldats restent des soldats et la diversité des troupes fait que parfois, les règles ne passent pas du tout, notamment durant la 1ère guerre du Tiberium, où la population était encore très présente. Certains stéréotypes font du soldat GDI un homme arrogant et méprisant vis-à-vis de la population, surtout si elle ne dépasse pas un certain seuil de richesse. Quelques rapports secrets font l'objet de quelques officiers peu scrupuleux qui n'ont pas hésité à raser des villages entiers pour une quelconque rumeur de "collaboration avec les terroristes fanatiques du NOD" et fusillant tout ceux qui s'opposaient à cet ordre. Quand la cour martiale eux vient de ce genre de chose, les jugements étaient rapides et sévères. Le Tiberium fait peur. C'est quand le GDI découvre les actions du NOD, les mutations et les crimes de guerres que leur volonté de combattre le NOD s'accroît en bien comme parfois en mal encore une fois.



COMMAND & CONQUER™ GENERALS ZERO: HOUR A GLOBAL CRISIS

Ce mod, liant l'add-on Heure H et le mod Mideast Crisis plus d'autre éléments. On y retrouve les factions classique, Israël, la Syrie et le "boss général" de l'ONU. Au total 15 factions jouables qui tous ont été modifiées. C'est donc un Heure H plus poussé, amélioré. Je vous invite donc à le tester.



Chaque mois, un extrait de Fan-fic sera sélectionné et publié dans ici A vos claviers!

Aujourd'hui, nous avons choisi de publier un extrait de la fan-fic de [stef3319](#) intitulé "De l'orage dans l'air en zone bleue B3". Bonne lecture.

Dans la plaine desséchée, un petit campement NOD garde un pont sur un fleuve asséché non loin d'une grande ville déserte. Un des soldats s'interroge sur leur avenir :

"Vous croyez que le plan va marcher ? demanda la jeune recrue.
Si Kane pense qu'il est temps de mater le GDI pour de bon alors on peut être sûr que ça va marcher.
répondit le sergent en charge du groupe de militaires

Un officier vient près d'eux. Il appelle le sergent :

"Sergent, vos ordres viennent d'arriver !!!
Oui, monsieur"

Le sergent prit le morceau de papier et le lut puis salua son supérieur et retourna auprès de ses soldats

"Alors quelles sont les ordres ?
On attaque dans trois jours
Dans trois jours, ça veut dire que ...
Oui Kane et le haut commandement ne vont pas tarder à faire un joli feu d'artifice avec le Philadelphia et il faut qu'on soit prêt pour la suite. Retournez à vos postes et ouvrez l'œil. Le GDI n'est pas loin et il est quand même dangereux.

La nuit tomba sur le campement

La jeune recrue était de faction près du pont et discuter à voix basse avec son camarade :

"Tu crois que le GDI se doute de quelque chose ?
Non ils sont trop confiants et sans leur centre de commande en orbite, leur fichu canon à ions ne servent plus à rien.

A peine avait-il dit cela qu'un bruit sourd et lointain se fit entendre.

"Qu'est-ce qui se passe on attendait pas de ravitaillement avant demain soir ?

Le bruit augmenta rapidement et soudain un long sifflement se fit entendre.

"Et merde, à terre !!!!!!"

La seconde suivante, deux bombes vinrent fracasser le pont. Les deux sentinelles furent sonnées par l'onde de choc mais il se relevèrent. Au loin, on entendait l'alarme du camp qui hurlait. Les soldats lance-roquettes sortaient à toute vitesse de la main du NOD pour aller dans les bunkers de tirs.

"Et merde, il attaque" La recrue n'en menait pas large.

Ils se retournèrent. Le pont était en miettes.

"Soldats, venez ici, ça ne sert plus à rien de garder ce pont
Oui monsieur mais qu'est-ce qui se passe ?
Le radar a détecté deux escadrilles de firehaws GDI qui viennent nous attaquer"

A peine avait-il fini sa phrase que deux autres bombes tombèrent sur la main du NOD puis encore deux sur le centre opérationnel

"Les enfoirés, on a plus de radar. Vite, dans les bunkers !!!

Ils coururent vers les deux bunkers de tirs que comprenait le camp. Mais arriver à une vingtaine de mètres une bombe pulvérisa le bunker jetant les hommes à terre. De l'autre bunker deux roquettes décollèrent et toucha un firehawk

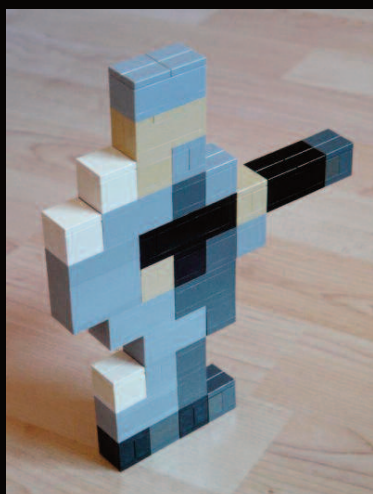
Dans le poste de pilotage d'un des firehaws :

"Echo 3 et 4, lachez vos bombes sur le bunker 2
Roger, bien reçu"

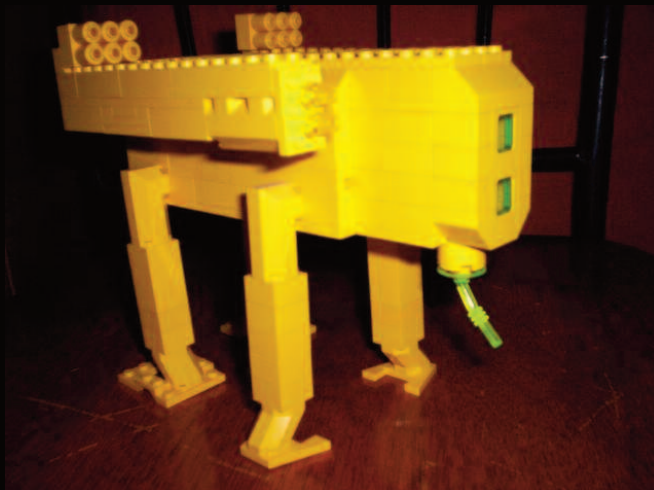
Les Lego C&C!



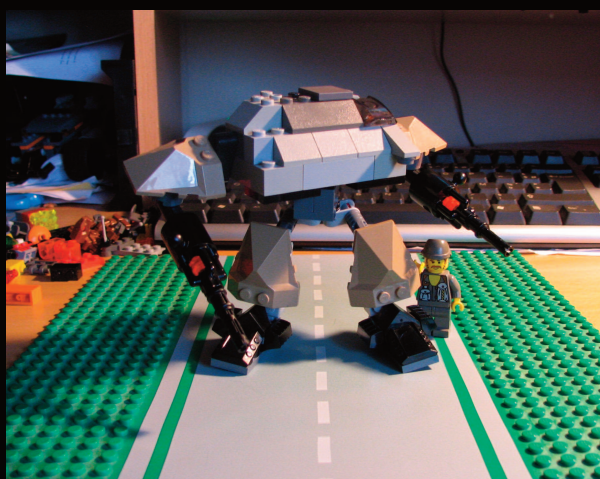
Les Legos, formidable outil de créations, les fans de C&C l'ont bien compris et les créations ne manquent pas.



Soldat du NOD de C&C1
chez CnC-Inside



Mamouth Mk2 par MartinMb



Lycaon C&C3
par Eomer

L'histoire en lego

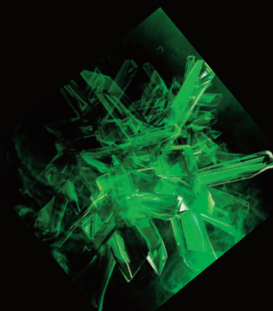


Le billet du mois

Zéphyr, seul aux commandes?

Cette question, on peut se la poser, en effet notre cher administrateur Zéphyr, remue corps et âmes pour CnCSaga, surtout pendant ses vacances. Au moins il ne s'ennuie pas. C'est à croire qu'il nous ferait penser à un certain politicien que les français adore tout particulièrement. Mais trêve de plaisanterie, cela peut en inquiéter plus d'un que Zéphyr, grand mégalomane empirique de CnCSaga, se retrouve seul à diriger une équipe d'une vingtaine de personnes, ayant le forum à sa folie destructrice. Inconscient malheureusement sont ses floodeurs provocants ce tyran! Il peut alors entrer dans une de ses crises où il ravage tout sur son passage. La Terreur sur le forum. Mais ne perdez pas espoir chers lecteurs, les deux autres divins sont là. En premier lieu du légendaire Tchutch' (Norris) qui, intervient toujours au bon moment, et Arzenist disponible en cas d'urgence. Mais gardez bien à l'esprit que les admins veillent en secret tel un trio parfois maléfique de "Big Brother" où, la censure, la corruption et le faux et l'usage de faux sont pratiques courantes. C'est un "gouvernement" tyrannique et "underground" où seul le ou les messies peuvent vous sauver.

ПОЧЕ АВЕС
МАДНМЭЯ!



Aide Kane à retrouver ses accessoires fétiche!

Appel:

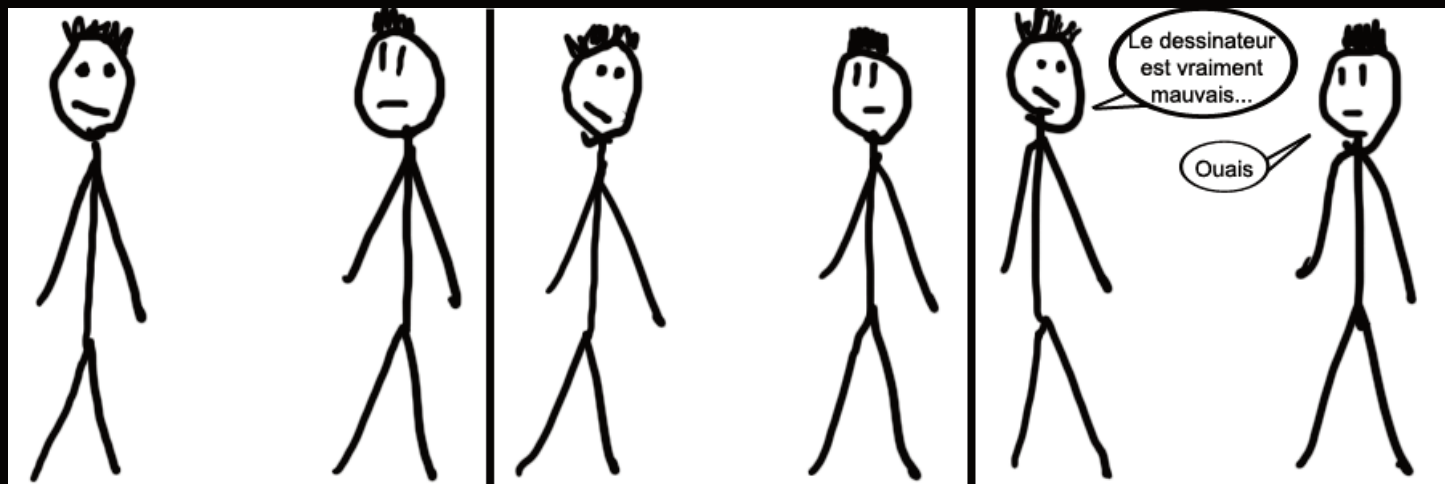
- Ecrivez nous! Le courrier des lecteurs est mis en place pour toute suggestion et question.
- Devenez vous aussi rédacteur d'un jour, écrivez nous un article et il sera peut-être intégré au prochain numéro.

Pour cela, contactez nous à l'adresse mail:
eomer@cncsaga.com

Le mot du mois:

Pandémie

Les carreaux des Dudes!



Nouveau: Saga's Survivor !

par LordZee

Voici les aventures de Zéphyr, Heart, Lordzee et Tehnloss à travers les hordes de zombies.



To be continued...