

C&C 3: Demo multi le 20/02

Postée par [BF stefr-frenchy](#) le mercredi 14 février 2007 à 22:45



Bonne nouvelle de C&C 3, une demo multijoueur est prévue pour le 20 février. En attendant une petite vidéo en jeu est visible [ici](#)

Et un screen de l'interface de commandes:



avec sa notice explicative:

- 1- Objectifs, statut du joueur : en cliquant sur ce bouton, le joueur reçoit des informations sur les objectifs simple solo. Durant les parties réseau, il peut voir les alliances en cours.
- 2- Bouton de vente : ce bouton est utilisé pour revendre une structure. Le joueur obtient alors le remboursement d'une partie du bâtiment.
- 3- Gestion du courant : utiliser ce bouton pour désactiver temporairement une structure afin de libérer de l'énergie pour le reste de la base.
- 4- Réparation : comme son nom l'indique, ce bouton permet de lancer la réparation d'un bâtiment endommagé.
- 5- Niveau d'énergie : cet indicateur permet de savoir quelle quantité d'énergie est produite / consommée par la base. En déplaçant le pointeur de la souris sur cet indicateur, les valeurs précises s'affichent.
- 6- Mini-carte : résumé stratégique de la situation, la mini-carte fonctionne de manière on ne peut plus classique pour le déplacement rapide d'unités par exemple.
- 7- Ressources : l'état des ressources de tibérium actuellement disponible pour l'achat de structures / unités.
- 8- Onglet « contextuel » : ce bouton permet d'avoir une liste complète de tous les bâtiments / toutes les unités sélectionnées. Il est ainsi possible d'avoir rapidement une idée précise de l'état des forces.
- 9- Onglets de production : ils permettent de lancer n'importe quel type de production de n'importe quel point du champ de bataille. Cinq catégories sont disponibles : bâtiments principaux, bâtiments de défense, unités d'infanterie, unités mécanisées, unités aériennes.
- 10- Sous-onglets de production : dès qu'une grue est produite, un bouton supplémentaire apparaît dans cette barre. Il permet de gérer deux (et plus) productions à la fois.
- 11- Boutons de production : à utiliser pour lancer / stopper / annuler la production d'unités ou de structures.
- 12- Fenêtre contextuelle : une fenêtre d'informations sur l'unité ou la structure actuellement sélectionnée.
- 13- Santé : représente simplement la « vie » de l'unité ou du groupe d'unités sélectionné.
- 14- Améliorations : ces différents icônes sont autant d'informations sur les améliorations qui peuvent être achetées ou qui l'ont déjà été.
- 15- Chaîne de combat : cet indicateur permet d'avoir une idée de la position de l'unité sélectionnée dans la chaîne de combat du jeu. Il précise contre quelles unités elle est efficace / inefficace.
- 16- Statut vétéran : lorsqu'une unité a acquis de l'expérience au combat, l'information est affichée ici.
- 17- Compétences spéciales : certaines unités disposent de compétences particulières, c'est d'ici qu'on les active.
- 18- Achat d'amélioration : bouton permettant l'achat d'améliorations pour l'unité ou la structure actuellement sélectionnée.
- 19- Contrôles de base : cette barre regroupe les ordres les plus basiques et les plus courants que l'on peut donner aux unités tels qu'attaque, déplacement, arrêt...
- 20- Chronomètre des super-pouvoirs : lorsqu'une super-arme est produite, il faut un certain temps avant qu'elle soit active. Cet indicateur précise le propriétaire de l'arme en question et décompte le temps avant que l'utilisation ne soit possible.

21- Pouvoirs spéciaux : obtenus grâce à certaines structures, les pouvoirs spéciaux vont du simple radar, au raid aérien. Ils sont lancés à partir de ces boutons.

Bon revision,et controle pour le pour le 20 😊

Bataillon Francophone - Par ce qu'on le vaut bien

http://www.bataillon-francophone.com/site/index.php?file=News&op=index_comment&news_id=229