# Commandes de base

Ce chapitre récapitule les commandes clavier de base (la plupart ne correspondent à aucun bouton à l'écran). Pour consulter la liste complète des commandes, reportez-vous au document IC Commands.rtf situé dans le dossier Goodies (Bonus) du répertoire où vous avez installé Impossible Creatures. Les touches de raccourci peuvent être réattribuées dans l'écran Options de jeu, accessible depuis le Menu principal en cours de partie.

Camera (vue)

- Centrer la vue sur le laboratoire ..... Touche Origine
- Zoom ..... Molette
- Balayer ..... Faire glisser la souris + molette
- Faire tourner la caméra ..... ALT + faire glisser la souris
- Vue initiale ..... Retour arrière

Sélectionner une unité, un objet, un bouton ..... Clic gauche

Annuler un ordre ..... Clic droit

Sélectionner toutes les unités identiques ..... Double-clic sur l'unité

Une fois l'unité sélectionnée

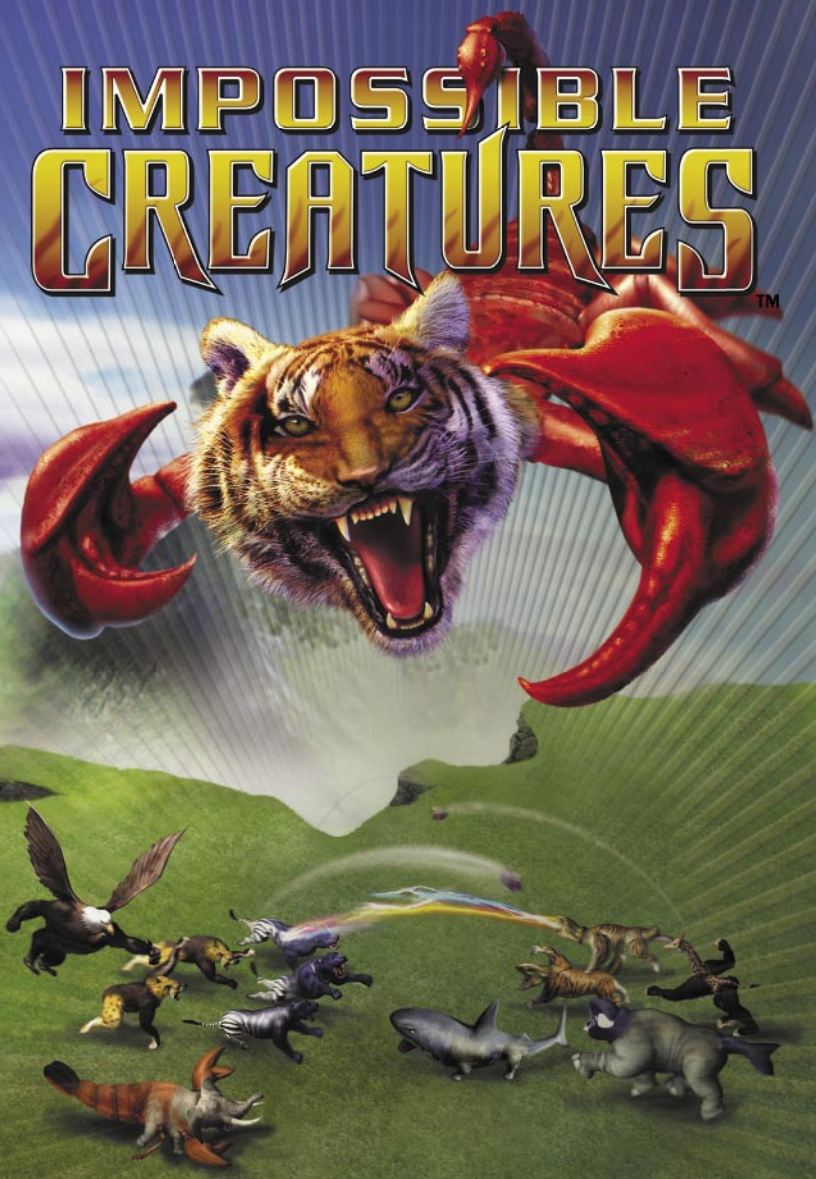
- Déplacer ..... Clic droit sur le lieu de destination
- Attaquer ..... Clic droit sur la structure ou l'unité ennemie
- Attaquer-déplacer (attaquer tout sur son chemin) ..... Touche A enfoncée, clic gauche sur la destination
- Créer un groupe ..... CTRL+ 0-9 clavier

Rappeler un groupe ..... 0-9 clavier

File d'attente d'ordres (ordres exécutés à la suite) ..... MAJ. + ordres multiples

Passer la cinématique ..... Echap

Accéder au Générateur d'armée depuis le jeu ..... F12




relic ENTERTAINMENT

Microsoft game studios

# Informations sur la sécurité

## À propos des crises d'épilepsie liées à la photosensibilité

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certaines images, notamment aux lueurs ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier ; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute sur le sol ou à un choc avec des objets avoisinants.

**Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin,** si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus ; les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes.

Vous pouvez réduire le risque d'une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité en prenant les mesures de précaution suivantes :

- jouez dans une pièce bien éclairée ;
- ne jouez pas si vous avez sommeil ou si vous êtes fatigué.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Les informations contenues dans ce document, y compris les références à des URL ou à d'autres sites internet, peuvent faire l'objet de modifications sans préavis. Sauf mention contraire, les noms de sociétés, les organisations, les produits, les noms de domaine, les adresses e-mail, les logos, les personnes, les lieux et les événements décrits dans ce document sont fictifs et toute ressemblance à une société, une organisation, un produit, un nom de domaine, une adresse e-mail, un logo, une personne, un lieu ou un événement réels ne serait que pure coïncidence. Il incombe à l'utilisateur de respecter toutes les lois applicables en matière de droits d'auteur. Sans limitation des droits issus des droits d'auteur, aucune partie de ce document ne peut être reproduite, stockée ou incluse dans un système de récupération de données, ou transmise sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre) sans l'autorisation expresse écrite de Microsoft Corporation.

Les produits mentionnés dans ce document peuvent faire l'objet de brevets, de dépôts de brevets en cours, de marques, de droits d'auteur ou d'autres droits de propriété intellectuelle et industrielle de Microsoft. Sauf stipulation expresse contraire d'un contrat de licence écrit de Microsoft, la fourniture de ce document n'a pas pour effet de vous concéder une licence sur ces brevets, marques, droits d'auteur ou autres droits de propriété intellectuelle..

© 2002 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, Windows, Windows NT, et le logo Microsoft Game Studios sont des marques déposées ou des marques commerciales de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays/régions.

© 2002 Relic Entertainment Inc. Tous droits réservés.

Développé par Relic pour Microsoft Corporation.

'Impossible Creatures, le logo Impossible Creatures, Relic et le logo Relic sont des marques commerciales de Relic Entertainment Inc.

BINK VIDEO

Utilise Bink Video, © 1997-2002 de RAD Game Tools, Inc.

MILES SOUND SYSTEM

Utilise Miles Sound System, Copyright 1991-2002 de RAD Game Tools, Inc.

Les noms de sociétés et produits réels cités dans ce document peuvent être les marques commerciales de leurs propriétaires respectifs.

# Sommaire

Bienvenue dans Impossible Creatures.....4

Démarrage.....5

Obtenir de l'aide.....5

Menu principal.....6

Les personnages .....7

Le jeu .....9

Séquences technologiques ..... 10

Combiner des créatures.....12

Parties multijoueurs..... 26

Crédits..... 28

Commandes de base.....Dos du manuel

# Bienvenue dans Impossible Creatures



Bienvenue dans *Impossible Creatures*™, un jeu de stratégie en temps réel, de combat et d'exploration, où l'imagination et l'esprit d'expérimentation seront vos meilleurs alliés face au mal.

Nous sommes en 1937 et vous êtes Rex Chance, aventurier et correspondant de guerre renommé. Vous avez consacré votre vie à explorer les profondeurs de l'Afrique, la banquise de l'Antarctique, et les jungles suffocantes d'Amazonie. Aucune espèce animale ne vous est inconnue... c'est du moins, ce que vous croyez.

Vous venez de recevoir un mot de votre père, le scientifique Eric Chanikov, disparu sans laisser de trace il y a des années... et soudainement, il veut vous voir. Vous vous envolez donc pour Isla Variatas, dans le Pacifique Sud, où votre père poursuit ses recherches sous la coupe d'un riche industriel, Upton Julius. Mais les touchantes retrouvailles tournent très vite au cauchemar lorsque vous apprenez l'existence de la technologie Sigma.

Qu'est-ce que la technologie Sigma ? Imaginez que vous puissiez combiner deux animaux pour obtenir une créature hybride. Des éléphants volants, des fourmis géantes, des requins amphibies... bref, tout ce que l'on peut imaginer. Vous voilà abasourdi. Quel est l'intérêt d'une telle technologie ? Et de quels funestes détournements pourrait-elle faire l'objet ?



# Démarrage

## Pour installer Impossible Creatures

Insérez le CD-ROM d'*Impossible Creatures* dans votre lecteur de CD-ROM. Dans l'écran d'installation, cliquez sur Installation rapide pour une installation standard sans autre message d'invite. Si vous souhaitez installer le jeu à un autre emplacement que celui prévu par défaut, cliquez sur Installer et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

Si l'installation n'est pas lancée automatiquement, ou si vous souhaitez obtenir des informations supplémentaires, reportez-vous au fichier Lisez-moi de votre CD-ROM *Impossible Creatures*.

## Pour jouer à Impossible Creatures

Double-cliquez sur l'icône **Impossible Creatures** de votre Bureau.

Si aucune icône n'a été créée, cliquez sur **Démarrer**, allez dans Programmes/Microsoft Games/ Impossible Creatures, puis cliquez sur **Impossible Creatures**.

# Obtenir de l'aide

## INFO-BULLES

*Impossible Creatures* offre un système d'info-bulles très complet. Lorsque vous passez votre curseur sur une fonction, un objet ou un bouton de commande, le texte d'aide apparaît.

## DIDACTICIEL

Des exercices pour apprendre à jouer à *Impossible Creatures*. Dans le Menu principal, cliquez sur **Didacticiel**. Vous pouvez également accéder au didacticiel lorsque vous lancez une nouvelle partie solo.

## COMMANDES

Vous trouverez au chapitre Commandes de base, au dos de ce manuel, la liste des commandes clavier de base. Pour consulter la liste complète des commandes, reportez-vous au document IC Commands.rtf situé dans le dossier **Goodies** (Bonus) du répertoire où vous avez installé *Impossible Creatures*.

## AIDE VIA LE WEB

Pour en savoir plus sur Impossible Creatures, consultez les sites **www.microsoft.com/games/impossiblecreatures** ou **www.impossiblecreatures.com**



# Menu principal




## SOLO

Cette option propose une série de scénarios relatant l'histoire de Rex Chance. Ils se jouent à la suite les uns des autres, avec des conditions de victoire prédéfinies.

## JOUEUR CONTRE ORDINATEUR

Cette option permet de lancer des batailles pour lesquelles vous pouvez choisir votre armée, les armées de vos adversaires, le type de jeu et la carte sur laquelle se déroulera l'action.

## MULTIJOUEUR

Rejoignez d'autres joueurs pour les affronter en temps réel. Pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre Parties multijoueurs, à la page 26 de ce manuel.

## GÉNÉRATEUR D'ARMÉE

C'est dans le Générateur d'armée que vous choisirez les créatures composant vos armées. Vous aurez le choix entre une liste de créatures déjà combinées ou d'hybrides que vous aurez vous-même créés. Pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre Combiner des créatures, à la page 12 de ce manuel.

## DIDACTICIEL

Vous y apprendrez les techniques de base pour jouer à *Impossible Creatures*.

## OPTIONS

Permet de modifier votre profil de joueur ou vos réglages audio et graphiques.

# Les personnages



**Rex Chance** est un aventurier, un journaliste de guerre et un globe-trotter réputé. Ses talents innés d'explorateur et de conteur lui ont valu une grande renommée. Chaque semaine, des milliers de lecteurs parcourent fébrilement ses chroniques d'aventures. Mais Rex porte un lourd secret. Il a très peu de souvenirs de son enfance. C'est pourquoi il est prêt à abandonner sa vie d'aventurier pour se consacrer à une seule quête qui lui est chère : retrouver son père, le Dr Eric Chanikov, parti sans laisser de trace alors qu'il n'était encore qu'un enfant. Rex est intimement convaincu que c'est au prix de cette quête, seulement, qu'il trouvera la clé de son identité et de ses origines.



**Lucy Willing** est une jeune scientifique brillante, co-inventrice de la technologie Sigma. Elle a travaillé pendant des années aux côtés du Dr Chanikov pour parfaire cette invention si complexe. Lucy est intimement convaincue que la technologie Sigma peut servir l'humanité. Elle ne sait rien de la vraie nature d'Upton Julius et de ses intentions maléfiques.



**Upton Julius** est un riche industriel. Pour préserver son train de vie, il a financé la mise au point de la technologie Sigma et projette de l'utiliser. La guerre qui se prépare en Europe attise ses tendances paranoïaques, c'est pourquoi il s'apprête à donner l'attaque pour stopper toute tentative d'invasion. Il est bien déterminé à ne laisser aucun obstacle, ni aucun individu se dresser sur son chemin.





**Velika LaPetite** est une aviatrice douée d'un sens tactique aiguisé. Voler, c'est sa passion. Au combat, elle semble particulièrement apprécier les coups bas comme le venin ou l'épidémie. Rusée, il est très probable qu'elle ait été, en coulisse, le véritable cerveau de l'affaire.



**Whitey Hooten** est un ancien pêcheur de baleines qui n'est à l'aise que dans le froid glacial de la région arctique. C'est un homme massif et puissant, pour qui compromis rime avec faiblesse. L'un de ses plus grands plaisirs est de réprimander et de brutaliser ses hommes de main. On ne peut pas dire qu'il soit vraiment intelligent, mais sa force brute et son caractère enflammé laissent généralement une forte impression...



**Dr Otis Ganglion** est devenu vétérinaire, et ce n'est pas par amour des animaux. À tel point qu'il est connu pour créer toutes sortes de créatures rocambolesques, qu'il traîne de ville en ville dans les foires aux monstres. La méchanceté du Dr Ganglion est inversement proportionnelle à sa taille, très petite. C'est le savant fou dans toute sa splendeur.

## Votre mission

Vous devez trouver et détruire les laboratoires d'Upton Julius et de ses ignobles créatures... mais pour cela, il vous faudra d'abord déjouer ses armées. Le laboratoire est la clé de voûte de la technologie Sigma. Détruisez-le, et tout sera fini pour lui.



Pour connaître les objectifs de chaque scénario, cliquez sur le bouton des objectifs en cours de partie.

## Préparation au combat

Avant d'affronter les armées d'Upton, vous devez accomplir certaines tâches nécessaires à votre préparation.

### EXPLORER

Passez la carte au crible pour localiser les ressources et les ennemis. Au fur et à mesure que vos armées avancent, les parties correspondantes de la carte vous sont révélées. Vous pouvez également explorer la carte à l'aide de la fonction d'impulsion radar du laboratoire.

### COLLECTER DES RESSOURCES

Les ressources vous seront utiles pour faire de la recherche, construire des structures, ou générer des unités. Les différents types de ressources sont :

| | |
|---|---|
| *le charbon* | Collectez le charbon des tas que vous trouverez dispersés sur le territoire. |
| *l'électricité* | Construisez des paratonnerres et des générateurs électriques pour produire l'électricité dont vous avez besoin. |

### PRÉLEVER DES ÉCHANTILLONS GÉNÉTIQUES

(En mode Solo uniquement) Vous recevrez des échantillons génétiques pour un certain nombre d'actions, comme par exemple pour avoir aidé les villageois, etc. Vous pouvez également envoyer Rex prélever des échantillons génétiques sur les animaux sauvages parcourant le territoire.

### FAIRE DE LA RECHERCHE

Utilisez le laboratoire, l'Institut de recherche et l'Amplificateur génétique pour faire des recherches sur les technologies avancées. Ces nouvelles technologies vous permettront de construire de nouvelles structures, de revaloriser des structures existantes, d'améliorer l'efficacité de vos hommes de main, et de combiner des créatures de niveau de recherche supérieur. Plus le niveau de recherche est élevé, plus la créature est puissante.



### COMBINER DES CRÉATURES

Utilisez la technologie Sigma pour créer des empreintes génétiques qui composeront vos armées. Celles-ci vous permettront de générer des créatures en cours de partie dans la Chambre à créatures, la Chambre à eau et la Chambre à air. Pour plus d'information, reportez-vous au chapitre Combiner des créatures, à la page 12 de ce manuel.

### GÉNÉRER DES CRÉATURES

Utilisez la Chambre à créatures, la Chambre à eau et la Chambre à air pour générer des créatures. Il vous en faudra un certain nombre pour protéger votre laboratoire et combattre les créatures ennemies.

### GÉNÉRER DES HOMMES DE MAIN

Utilisez le laboratoire pour générer des hommes de main. Ceux-ci vous permettront de collecter des ressources et de construire des structures.

### CONSTRUIRE DES STRUCTURES

Vous commencez systématiquement le jeu avec un laboratoire, mais vous devrez construire d'autres structures (toutes ne sont pas disponibles pour toutes les parties). Ces structures ont des utilités différentes :

| | |
|---|---|
| *collecter des ressources* | Le paratonnerre, le générateur électrique et l'atelier servent à collecter et à stocker des ressources. |
| *faire de la recherche* | Le laboratoire, l'Institut de recherche et l'Amplificateur génétique permettent de revaloriser certaines technologies et certaines capacités. |
| *défendre* | Les clôtures de ronces, les tours à rayons soniques et les tours antiaériennes permettent de ralentir l'attaquant. |
| *générer des unités* | La Chambre à créatures, la Chambre à air et la Chambre à eau sont requises pour générer les créatures nécessaires. |

# Séquences technologiques




*Vous devez collecter suffisamment de charbon et d'électricité avant de pouvoir construire des structures ou faire de la recherche.*

- Niveau de recherche II
  - Amplificateur génétique → Revalorisations de créature
  - Chambre à eau (besoins : niveau de recherche II) → Créatures aquatiques et amphibies
- Niveau de recherche III
  - Chambre à air (besoins : niveau de recherche III) → Créatures aériennes
- Niveau de recherche IV
- Niveau de recherche V

- Chambre à créatures
  - Créatures de niveau de recherche I
  - Créatures de niveau de recherche II (besoins : niveau de recherche II)
  - Créatures de niveau de recherche III (besoins : niveau de recherche III)
  - Créatures de niveau de recherche IV (besoins : niveau de recherche IV)
  - Créatures de niveau de recherche V (besoins : niveau de recherche IV)
- Structures avancées (besoins : paratonnerre)
- Institut de recherche
- Clôture de ronces
- Tour antiaérienne
  - Impulsion radar (à activer dans le laboratoire)
- Tour à rayons soniques
- Rampe d'atterrissage
  - Gyrocoptère
- Atelier
- Paratonnerre
- Générateur électrique (à construire sur un geyser)
  - Revalorisations de géoturbine

- Revalorisations d'hommes de main
- Renforcer l'intégrité de construction
- Revalorisation de tour à rayons soniques
- Renforcer clôture de ronces (besoins : niveau de recherche IV)
- Renforcer grille électrique (besoins : niveau de recherche IV)

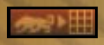
Ressource
Recherche
Unité
Défense

# Combiner des créatures

La technologie Sigma permet de combiner les échantillons génétiques de deux animaux pour créer l'empreinte génétique d'une créature hybride. Cette empreinte sera ensuite utilisée pendant la partie dans la Chambre à créatures, la Chambre à eau, ou la Chambre à air pour générer ces créatures.

## Générateur d'armée

Le Générateur d'armée vous permet de créer votre propre armée de créatures hybrides. Jusqu'à neuf empreintes génétiques peuvent composer une armée. Sélectionnez vos hybrides dans le Zoo ou combinez vos propres créatures dans le Combinateur.



Vous pouvez accéder au Générateur d'armée depuis le Menu principal ou en cliquant sur le bouton Gestion d'armée pendant la campagne. Le Générateur d'armée n'est pas disponible en modes Multijoueur et Joueur contre ordinateur, car vous devez sélectionner votre armée avant de commencer la partie.



Lorsque vous utiliserez le Générateur d'armée pour la première fois, le programme vous demandera si vous souhaitez des informations sur son utilisation. Par la suite, cliquez sur l'icône représentant un point d'interrogation pour un rappel.



Vous trouverez dans le Générateur d'armée un récapitulatif des caractéristiques de toutes les créatures composant votre armée actuelle. Cet écran vous permet de comparer le rapport coût/efficacité de chaque créature, et de connaître ses points faibles et ses points forts au combat.



Cliquez sur le bouton Analyser armée pour obtenir un compte-rendu des points forts et des points faibles de votre armée.

### ATTAQUES

Fournit une vue d'ensemble du potentiel de dégâts au corps à corps et à distance des créatures sélectionnées. Les dégâts au corps à corps consistent à faire subir des dégâts en combat rapproché, notamment par morsure ou coup de griffes. Les dégâts à distance consistent à infliger des dégâts à distance notamment par jet de venin, ou lancer de piquants.

### CAPACITÉS

Fournit le détail des capacités de combat des créatures sélectionnées. Pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre Capacités, à la page 17 de ce manuel.

### COÛT

Affiche la quantité de ressources (charbon ou électricité) nécessaire pour générer la créature pendant la partie.

### NIVEAU DE RECHERCHE

Le niveau de recherche de chaque créature est calculé par l'ordinateur en fonction de ses types d'attaques, ses capacités, sa santé, son potentiel de défense, sa vitesse, sa taille et son champ visuel. Plus la créature a d'attributs et de capacités, plus le niveau de recherche requis augmente, comme la quantité de ressources et le temps nécessaires pour la générer.

## Combinateur

Le Combinateur est le noyau de la technologie Sigma. Il permet de combiner deux animaux pour obtenir l'empreinte génétique d'une créature hybride. Vous pouvez également y choisir les capacités que vous souhaitez attribuer à votre hybride (*remarque :* vous ne pouvez pas combiner deux créatures déjà hybrides). Vous trouverez au chapitre Capacités, à la page 17 de ce manuel, des conseils pour combiner vos créatures.

Pour accéder au Combinateur, cliquez sur le bouton Combinateur dans le Générateur d'armée. Les empreintes génétiques de vos hybrides seront enregistrées dans le Zoo.



Comme le Générateur d'armée, le Combinateur fournit un récapitulatif des capacités offensives et du niveau de recherche de la créature que vous êtes en train de combiner.

Cliquez sur l'icône de l'appareil photo pour prendre une photo de votre créature. Ce cliché la représentera dans le Générateur d'armée. Pour changer l'angle de vue, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'image et faites glisser la souris.

## Écrans du Zoo et de Sélection d'animal

Deux écrans vous permettent de sélectionner des animaux : l'écran du Zoo (où sont stockées les empreintes des créatures hybrides) et l'écran de Sélection d'animal (où sont stockées les empreintes des animaux à combiner). Ces deux écrans fonctionnent sur le même mode, mais contiennent deux types d'animaux différents.

### ÉCRAN DE ZOO (CRÉATURES HYBRIDES)

L'écran de Zoo contient les empreintes génétiques de créatures hybrides. Vous pouvez sélectionner l'une des créatures que vous avez combinées ou l'une des créatures hybrides fournies par le jeu.

Pour accéder au Zoo, cliquez sur le bouton Zoo dans le Générateur d'armée.

### ÉCRAN DE SÉLECTION D'ANIMAL (ANIMAUX À COMBINER)

Vous y trouverez plus de 50 empreintes génétiques (non hybrides) à combiner à d'autres animaux pour créer vos hybrides.

Il existe plusieurs milliers de combinaisons possibles.

- Pour accéder à l'écran de Sélection d'animal, cliquez sur les boutons **Sélectionner animal** dans le Combinateur.

## Écrans du Zoo et de Sélection d'animal

Comme le Générateur d'armée et le Combinateur, le Zoo fournit un récapitulatif des capacités offensives et du niveau de recherche de tous les animaux, ainsi que des informations spécifiques, telles que le coût en charbon et en électricité, le niveau de recherche, le potentiel de défense, la vitesse, le champ visuel, etc.



- Utilisez les filtres en haut de l'écran pour trier les créatures selon vos critères.

L'icône d'information, dans l'écran de Sélection d'animal, fournit une description détaillée de l'animal sélectionné.



## Capacités

Ce chapitre récapitule toutes les capacités disponibles dans le jeu.

### ATTAQUE D'ARTILLERIE

La créature lance des projectiles qui volent en éclats lorsqu'ils touchent le sol, endommageant tout ce qui se trouve dans la zone d'impact.

### DESTRUCTION DE BARRIÈRE

La créature possède la capacité accrue de détruire des structures et des barrières. Elle est immunisée contre les clôtures de ronces.

### CAMOUFLAGE

La créature est invisible pour la plupart des autres créatures. Elle devient visible pendant un court laps de temps lorsqu'elle attaque ou lorsqu'elle utilise l'une de ses capacités (**remarque :** le camouflage peut être détecté par les tours antiaériennes, l'impulsion radar, et l'impulsion sonique).

### CHARGE

La créature peut entrer en combat rapproché en chargeant. Elle bénéficie d'un bonus de dégâts lors de sa première attaque.

### ENFOUISSEMENT

La créature peut s'enterrer, ce qui la rend invisible pour la plupart des unités et la protège de la plupart des attaques.

### DÉCHARGE ÉLECTRIQUE

La créature peut émettre un courant électrique de forte intensité qui inflige des dégâts à toutes les créatures voisines (même celles alliées).

### VOL

La créature peut voler. Elle est également immunisée contre l'effet ralentissant du nuage odorant (mais pas contre les dégâts infligés par le nuage odorant).

### FRÉNÉSIE

Lorsque cette capacité est déclenchée, la créature inflige davantage de dégâts en combat au corps à corps et se déplace plus rapidement. En revanche, elle subit aussi davantage de dégâts lors des attaques.

# Combiner des créatures, suite...

### Attroupement
La créature bénéficie d'un bonus de défense lorsqu'elle se trouve à proximité de trois créatures de la même espèce ou plus.

### Résistance élevée
La créature recouvre ses capacités (telles que le nuage odorant, la décharge électrique, la décharge sonique, etc.) plus rapidement. La résistance élevée annule également l'effet ralentissant du nuage odorant, du venin, de l'attaque sonique, et des tours à rayons soniques.

### Cornes
Réduit le potentiel de défense de la créature cible en combat au corps à corps.

### Immunité
La créature est immunisée contre le nuage odorant, le venin, l'épidémie, le contact venimeux et le jet de venin.

### Sens aiguisés
La créature peut détecter les unités camouflées et enfouies.

### Bond
La créature attaque en bondissant, infligeant des dégâts supplémentaires.

### Chasse en groupe
La créature bénéficie d'un bonus d'attaque lorsqu'elle se trouve à proximité de trois créatures de la même espèce ou plus.

### Épidémie
La créature peut transmettre une redoutable maladie lorsqu'elle attaque au corps à corps. L'épidémie touche les ennemis qui se trouvent à proximité (le porteur est immunisé).



### Venin
Le venin inflige des dégâts et paralyse partiellement les créatures ennemies. Il réduit leur vitesse de déplacement et leur potentiel de dégâts pendant un certain laps de temps.

### Contact venimeux
La créature libère un venin sur toute créature ennemie qui la touche. Ce venin inflige des dégâts à l'adversaire et le paralyse partiellement. Il réduit également sa vitesse de déplacement.

### Jet de piquants
Décharge massive de piquants qui inflige des dégâts à toutes les créatures se trouvant dans un périmètre donné (même les créatures alliées) et réduit le potentiel de défense de l'ennemi.

### Attaque à distance
La créature inflige des dégâts à distance en lançant des projectiles sur l'adversaire, etc.

### Régénération
La créature recouvre sa santé avec le temps.

### Impulsion sonique
Permet de visualiser n'importe quelle zone de la carte pendant un court laps de temps et de localiser les créatures camouflées ou enfouies.

### Nuage odorant
Génère un nuage odorant de courte durée qui met K.O. les unités ennemies et les ralentit. Les unités alliées sont immunisées contre les attaques à distance et les attaques d'artillerie.

### Nage
La créature peut nager.

# Combiner des créatures, suite...

## Notions d'anatomie

La plupart des capacités d'un animal sont liées aux sept parties suivantes de son anatomie. Mais certains animaux sont dotés de capacités inhérentes, qui ne sont liées à aucune partie de leur corps (ces icônes ne sont que des exemples).



### TÊTE

Influe sur le potentiel d'attaque au corps à corps, avec des capacités telles que la morsure ou le coup de cornes. La tête est également la partie de l'anatomie correspondant au champ visuel et à certains sens comme le sonar, ainsi qu'à certaines attaques à distance, telles que le jet de venin.



### BUSTE

Le buste constitue le principal élément du potentiel de défense et, chez certaines créatures, influe sur la vitesse au sol.



### PATTES ANTÉRIEURES

Influent sur la vitesse au sol d'une créature, son potentiel d'attaque en combat rapproché, et dans certains cas, sur son potentiel d'attaque à distance.



### PATTES POSTÉRIEURES

Influent sur la vitesse au sol d'une créature, sa faculté de bondir et de charger.



### QUEUE

Certaines queues permettent de nager, tandis que d'autres possèdent certaines capacités d'attaque telles que la piqûre venimeuse.



### AILES

Permettent de voler.



### PINCES

Utiles au combat au corps à corps. Chez certaines créatures, les pinces permettent de détruire des structures ou des barrières et immunisent contre les clôtures de ronces.

### INHÉRENTES

Les capacités innées comprennent l'attroupement, la frénésie, la chasse en groupe, la régénération et l'immunité contre le venin. Elles ne sont liées à aucune partie spécifique de l'anatomie.

# Combiner des créatures, suite...

## Les différents types de créatures

La meilleure façon de créer l'hybride idéal est de faire des essais. Toutefois, vous obtiendrez une armée équilibrée avec les types de créatures suivants :

### UNITÉS AMPHIBIES
Les unités amphibies sont particulièrement polyvalentes et peuvent attaquer à terre ou en mer. Elles peuvent également se retirer dans l'eau, où elles sont relativement à l'abri.

### UNITÉS DE COMBAT AU CORPS À CORPS
Les unités de combat au corps à corps infligent plus de dégâts que n'importe quel autre type d'unité et peuvent posséder un grand nombre de capacités, telles que le venin, les cornes (qui permettent de s'attaquer aux obstacles) et l'épidémie. Elles sont efficaces contre les unités d'artillerie.

### UNITÉS DE COMBAT À DISTANCE
Les unités de combat à distance peuvent attaquer de loin, par projection. Elles sont efficaces contre les unités de combat au corps à corps.

### UNITÉS D'ARTILLERIE
Les unités d'artillerie telles que le chimpanzé et le poisson archer peuvent lancer des projectiles sur toute une zone (et non sur une simple cible), ce qui leur permet de tuer en masse. Elles sont efficaces contre les unités de combat à distance, mais vulnérables face aux unités de combat au corps à corps.

### UNITÉS AÉRIENNES
Les unités aériennes peuvent survoler des terrains inaccessibles depuis le sol.

### UNITÉS AQUATIQUES
Les unités aquatiques peuvent traverser les océans, les lacs et les rivières, et peuvent bombarder tout ennemi se trouvant sur la rive, tout en restant relativement à l'abri dans l'eau.



### UNITÉS AUX SENS AIGUISÉS
Les sens aiguisés permettent de repérer les créatures camouflées ou enfouies.

### UNITÉS AU HAUT POTENTIEL DE DÉFENSE
Les créatures au haut potentiel de défense, telles que la chélydre serpentine, ne subissent presque aucun dégât et peuvent faire d'excellentes unités d'attaque.

### UNITÉS RAPIDES
La vitesse est un moyen efficace de se rapprocher ou d'éviter d'autres créatures.

### UNITÉS DOTÉES DE CORNES
Les cornes permettent de surmonter la défense de l'ennemi. Les unités dotées de cornes sont particulièrement efficaces contre les créatures au haut potentiel de défense.

### UNITÉS DOTÉES DE PINCES
Les unités dotées de pinces sont particulièrement efficaces contre les structures et peuvent facilement détruire la défense de l'ennemi.

### UNITÉS DOTÉES DE CAPACITÉS INHÉRENTES
Utilisez des unités dotées de capacités inhérentes adaptées au scénario. Par exemple, si vos créatures se font tuer très vite, la capacité de régénération leur permettra de guérir.

# Combiner des créatures, suite...

## Exemple de créature

Pour vous aider à comprendre comment et pourquoi les créatures sont combinées, voici un exemple :

### LE SCÉNARIO

Vous voulez attaquer un campement voisin, entouré de clôtures de ronces et protégé par des créatures lentes.

### DE QUOI AVEZ-VOUS BESOIN ?

Votre créature doit être rapide, elle doit posséder la capacité de destruction de barrière et être immunisée contre les épines.

### COMMENT TROUVER UNE TELLE CRÉATURE ?

Cherchez dans le Zoo une créature hybride possédant les capacités requises. Si vous n'en trouvez aucune, allez dans l'écran de Sélection d'animal. Cherchez deux animaux possédant à eux deux les capacités requises, puis allez dans le Combinateur pour les combiner. Lorsque vous avez trouvé ou créé un hybride, allez dans le Générateur d'armée pour l'intégrer à votre armée.







### POURQUOI CES ANIMAUX ?

Ici, le scorpion et le guépard ont été combinés pour obtenir une créature nommée guéporpion. Nous avons choisi le scorpion pour sa queue et ses pinces, de sorte que notre créature soit dotée d'un dard et de pinces. Nous avons choisi le guépard pour ses pattes antérieures et postérieures, qui permettront à la créature hybride de se déplacer rapidement et de bondir.



## Résultat : le guéporpion




### QUELS SONT SES POINTS FORTS ?

Grâce à ses pinces, votre créature possède la capacité de destruction de barrière, ainsi que l'immunité contre les clôtures de ronces. Les pinces peuvent également servir à mettre l'ennemi hors d'état de nuire au combat au corps corps. Sa rapidité de déplacement permet à la créature d'esquiver une attaque. Le cas échéant, elle peut également utiliser sa capacité de bond pour attaquer au corps à corps. Le guéporpion est particulièrement efficace pour les frappes éclairs.

***Remarque :*** n'avons traité ici que le thème des capacités au combat. Lorsque vous choisirez deux animaux à combiner, il est également important de prendre en compte leur santé, leur champ visuel, leur coût, leur niveau de recherche et leur taille.

### QUELS SONT SES POINTS FAIBLES ?

Ni le guépard, ni le scorpion ne sont des animaux de très grande taille. Ainsi, la créature est moins résistante face aux attaques. Ni l'un ni l'autre n'est doté d'un bon champ visuel ou peut voir sur une grande distance. Ainsi, le guéporpion ne fait pas un bon éclaireur et est vulnérable face aux unités de combat à distance qui peuvent l'éliminer rapidement avant même qu'il ne puisse réagir. Il manque par ailleurs de la puissance et de la solidité nécessaires pour attaquer de front.

# Parties multijoueurs

Jusqu'à six joueurs peuvent participer à une partie, soit à titre individuel (chacun pour soi), soit en formant jusqu'à quatre équipes. Pour rejoindre une partie multijoueur, cliquez sur **Multijoueur** dans le Menu principal.

## Types de connexion

### RÉSEAU LOCAL TCP/IP
C'est l'option par défaut des parties en réseau local. Vous devez posséder une carte réseau et être connecté à un réseau local.

### INTERNET TCP
La partie a lieu via Internet. Vous devez avoir accès à Internet par l'intermédiaire d'un fournisseur d'accès.

### IC ONLINE
Les parties se jouent via Internet, à l'aide d'un logiciel de recherche de partie. *Impossible Creatures* se connecte automatiquement à Internet à l'aide de votre navigateur.

### CONSULTER VOS STATISTIQUES
Cliquez sur le bouton **IC Stats** pour consulter vos statistiques, qui sont archivées en ligne.



## Pour rejoindre ou héberger une partie

### REJOINDRE UNE PARTIE EXISTANTE
Pour vous connecter à une partie existante via Internet, cliquez sur **Rejoindre une partie** dans l'écran de la salle de rencontre.

### HÉBERGER UNE PARTIE
Pour héberger une partie, cliquez sur **Héberger une partie** dans l'écran de la salle de rencontre du jeu. Lorsque vous hébergez une partie, c'est vous qui déterminez tous les aspects du jeu. Vous choisissez le scénario, la carte, les ressources de départ, le nombre maximum d'unités, etc.

## Types de parties

Il existe trois types de parties multijoueurs que vous pouvez héberger ou rejoindre :

### DÉTRUIRE LE LABO ENNEMI
Trouvez et détruisez le laboratoire de l'ennemi avant que le vôtre ne soit détruit.

### DÉTRUIRE LA BASE ENNEMIE
Trouvez et détruisez la base de l'ennemi, y compris son laboratoire et toutes ses structures.

### TRAQUER REX
Chaque joueur a son propre Rex Chance. Votre mission est de traquer le Rex de vos adversaires et de le tuer.

## Diplomatie



Lorsque vous jouez en équipe, utilisez l'écran de Diplomatie pour modifier votre position diplomatique vis-à-vis des autres joueurs. Vous pouvez également donner des ressources (charbon et électricité) à d'autres joueurs, vous allier pour former de nouvelles équipes et vaincre vos adversaires, ou rompre vos alliances avec votre équipe et remporter la bataille par vous-même. Pour accéder à l'écran de Diplomatie, cliquez sur le bouton de diplomatie en cours de partie.

# Crédits

**Crédits Relic**

Directeur
- Alex Garden

Producteur
- John Johnson

Producteur assistant
- Jennifer Hawke

Conception
- Jay Wilson – responsable conception
- Quinn Duffy
- Andrew Chambers
- Damon Gauthier

Programmation
- Shane Alfreds – responsable programmation
- Shelby Hubick
- Ian Thomson
- Drew Dunlop
- Francois Laberge
- Dominic Mathieu
- Johnathan Skinner
- Cedric Lee
- David Swinerd

Infographie
- Andy Lang – directeur infographie
- Arthur Shimizu – responsable infographie
- Erin Olorenshaw
- Nick Carota
- Craig Calvert
- Angie Pytlewski
- Joe Schober
- Erich Salloch
- Ronel Mendoza

Audio
- Crispin Hands – directeur son
- Rob Plotnikoff, Greg Sabitz – rédaction des dialogues

Musique
- Jeremy Soule – musique générique
- Crispin Hands – musique originale

Scénario
- Duane Pye / Jay Wilson

Personnel administratif
- Alex Garden – président-directeur général
- Ron Moravek – directeur d'exploitation
- Curtis Terry – directeur financier
- Carol Richards - contrôleur
- Paula Fellbaum – directeur des ressources humaines

Service informatique
- Frank Roberts – directeur informatique
- John Burton
- Zech Prinz

Support infographie additionnelle
- Dave Cheong
- Allan Dilks
- Richard Marchand
- Dan Mayer
- Kelly O'Hara
- Mike Ottom
- Dan Tudge
- Arthur We

Support conception additionnelle
- Alan Miranda
- Josh Mosqueira

Support programmation additionnelle
- Yann Cleroux
- Jason Dorie
- Emory Georges
- Anton Kirczenow
- Kelvin McDowell
- Sean Payne
- Jim Rehn
- Darren Stone

**Crédits Microsoft**

Chef de programme
- James McDaniel

Responsables produit
- Darren Trencher, Scott Lee

Responsable du développement commercial
- Jim Veevaert

Testing
- Jeff Goetz – Responsable du testing
- David Eichorn
- Joe Mullenix
- Dennis Stone
- ○ Aron English
- ○ Mike Forgey
- ○ Joseph Getty
- ○ Justin Maloney
- ○ Randy Solberg

Testing de jouabilité
- ○ Thomas Dwyer
- ○ Alan Michaud
- ○ Will Loera
- ○ Joel Sauerwein

Documentation
- Caitlin Sullivan
- ○ Robert Sillence

Conception du manuel
- Dana Ludwig
- Doug Startzel

Testing utilisateurs
- Tom Lorusso
- Ray Kowalewski

Localisation
- Clare Brodie
- Jenni Gant
- John Twomey
- Ji Young Kim
- Kyoung Ho Han
- Rita Thiede
- Bernard Morgan
- Ciaran Boylan
- David Foster
- Gary Smith
- Ian Walsh
- Steve Belton
- Tahlia Lin

Développement du programme d'installation
- ○ Robbie Booth
- Sean Stroud

Testing de compatibilité matériel
- Paul Gradwohl – responsable du testing

Testing de la configuration
- ● Dan Hitchcock – directeur de projet
- Jeff Felker
- Kevin Connolly
- ● Eric Johnson
- ○ Yaqub Bandey
- Scott Bell

Testing multijoueur
- ● TJ Duez – directeur de projet
- ● Shawn Johnson – directeur de projet
- ● Jason Wohlfeil
- ● Bret Fenton
- Sxean Lee-David

Reconnaissance
- ○ Jason Mangold - responsable
- Nathan Edson
- ○ Tim Williams
- ○ Chris Green
- ○ David Green
- ○ Brandon Baker
- ○ Joe Ezell
- ○ Jeremy Morgan
- Brad Lansford

Support produit
- Steve Kastner

**Relic remercie tout spécialement :** Patrick "Vegas" Connelly, Chris Hart, Myriam Joire, Todd Pearson

**Microsoft remercie tout spécialement :** Scot Bayless, Danan Davis, Beth Featherstone, Karin French, Natalie French, Michelle Jacob, Lisa Krost, Doug Martin, Rick Mehler, Stuart Moulder, Andrew Silverman, Jonathan Sposato, Todd Squire, Todd Stevens, Eric Straub, Aaron Ueland, Tim Znamenacek, Jule Zuccotti.

● (VMC Consulting Corporation)
○ (Volt)
● (Siemens Business Services Inc)
● (S&T Onsite)
● (Adia)

Si la version de Impossible Creatures installée sur votre ordinateur est une version OEM, contactez le fabricant de l'ordinateur ou de l'équipement avec lequel le programme a été fourni pour obtenir de l'aide. Reportez-vous à la documentation de votre ordinateur ou de votre équipement pour connaître le numéro du service de support technique approprié.