

CONFLICT ZONE, L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE REVOLUTIONNE LE RTS (Stratégie Temps Réel)

Sur PC-CD ROM, Dreamcast™ et PlayStation® 2

LOS ANGELES – 17 mai 2001. Ubi Soft et MASA (Mathématiques Appliquées S.A.) vous présentent **Conflict Zone**, le nouveau RTS en 3D qui a pour cadre les conflits modernes.

Développé par MASA, un des premiers laboratoires de recherches indépendants dans le domaine des sciences cognitives, **Conflict Zone** promet de révolutionner le genre. Doté d'une Intelligence Artificielle particulièrement innovante, ce jeu vous propose une simulation de conflit contemporain qui prend en compte pour la première fois de nouveaux paramètres : la popularité des belligérants, l'importance des médias et la délégation des pouvoirs. Et cela change absolument tout ...

Conflict Zone vous plonge dans un futur proche, où plusieurs pays indépendants vont déclarer la guerre et envahir les pays voisins. L'International Corps for Peace (ICP) devra se rendre sur place pour défendre les pays agressés, tout autour de la planète. Vous allez peu à peu découvrir que les pays belliqueux appartiennent au « Ghost », une organisation secrète terroriste.

Vous allez incarner ainsi au choix l'un des deux camps et devrez adapter vos stratégies. Outre les fondamentaux du genre (développement des bases, gestion des ressources, affrontements armés pour le contrôle des ressources et des positions stratégiques), vous allez devoir gérer de nouveaux paramètres, inédits dans les RTS. La popularité de l'ICP sera un élément clef du succès de sa campagne. En effet, de sa popularité dépendra le montant des crédits alloués et donc la possibilité de se développer. L'ICP devra par conséquent tout faire pour protéger les Civils. Le Ghost, à l'inverse, pourra se servir des populations civiles en les capturant et en les utilisant comme leurres, boucliers ou soldats. Il fera ainsi chuter la popularité de l'ICP.

C'est la raison pour laquelle les médias détiennent une position fondamentale dans **Conflict Zone**. Les journalistes, éléments indépendants et omniprésents, feront varier la popularité des belligérants. Leur vision du conflit et des événements détermineront l'opinion publique et les ressources affectées aux forces en opposition.

Pour la première fois dans un RTS, **Conflict Zone** offre la possibilité de déléguer des tâches globales à des Commandants : construction de bases, attaques de positions stratégiques, ... Au nombre de 4 et gérés par l'Intelligence Artificielle, ils possèdent leur propre personnalité. Ils vont agir en fonction de leur caractère et seront spécialisés dans certains types d'actions. Capables d'accomplir toutes les missions, ils se révéleront plus ou moins efficaces selon celles que vous leur confierez. Ils apprendront au fur et à mesure du jeu à ne pas reproduire les mêmes erreurs tactiques. Vous pourrez ainsi gérer les différentes zones de combat comme vous le souhaitez...

Conflict Zone est le jeu de stratégie qui révolutionne le genre grâce à la puissance de l'Intelligence Artificielle créée par MASA. Celle-ci influence et gère tous les niveaux du jeu : les actions et les réactions à vos ordres des Commandants, l'attitude des Unités non jouables (les Civils), l'évolution stratégique de votre adversaire. Rien n'étant scripté, le scénario s'écrira au fur et à mesure du jeu. Pour la première fois, l'adversaire informatique n'en sait pas plus que vous et évolue en même temps que vous. Mais attention, il est capable d'apprendre et de tirer des leçons de vos échecs et de vos victoires.

N'espérez pas gagner en adoptant deux fois la même stratégie !

2 campagnes, 32 missions, 200 Unités au total dont 130 seront jouables, 8 Commandants, 58 cartes, un environnement entièrement en 3D, une Intelligence Artificielle comme vous n'en avez jamais vu, **Conflict Zone** marque l'entrée des jeux de stratégie dans une nouvelle ère.

Conflict Zone sera disponible en mai sur PC-CD ROM, en juin sur Dreamcast™ et en septembre sur Playstation® 2.

Configuration minimum :

- Système d'exploitation Windows ® 95/98
- Processeur Intel ® pentium II ® 300 Mhz ou équivalent
- 128Mo de mémoire RAM
- Carte vidéo accélératrice 3D de 8Mo

Configuration conseillée :

- Système d'exploitation Windows ® 95/98
- Processeur Intel ® pentium III ® 500 Mhz ou équivalent