

HAEGEMONIA

Legions of Iron

© 2002 Digital Reality Ltd.

1. TABLE DES MATIÈRES

| | |
|---|-----------|
| 1. TABLE DES MATIERES | 4 |
| 2. CONTRAT DE LICENCE PRODUIT | 8 |
| 3. CONFIGURATION REQUISE | 10 |
| 3.1. CONFIGURATION MINIMALE REQUISE : | 10 |
| 3.2. CONFIGURATION RECOMMANDEE : | 10 |
| 3.3. INTRODUCTION A HAEGEMONIA | 10 |
| 4. INSTALLATION ET DEMARRAGE RAPIDE | 11 |
| 5. JOUER A HAEGEMONIA | 12 |
| 5.1. DEMARRAGE..... | 12 |
| 5.2. COMMANDES..... | 12 |
| 5.3. MENU DE JEU..... | 13 |
| 5.3.1. Campagne simple joueur | 13 |
| 5.3.2. Partie multijoueur..... | 13 |
| 5.3.3. Chargement / Options..... | 14 |
| 5.3.4. Crédits..... | 15 |
| 5.3.5. Quitter partie..... | 15 |
| 6. L'HISTOIRE | 16 |
| 6.1. ORIGINES..... | 16 |
| 6.1.1. L'histoire..... | 16 |
| 6.1.2. Personnages (vos héros)..... | 19 |
| 6.2. VOTRE CHOIX..... | 22 |
| 7. REGLES GENERALES DE FONCTIONNEMENT DU JEU | 23 |
| 7.1.1. Fonctionnement de la souris..... | 23 |
| 7.1.2. Raccourcis clavier..... | 23 |
| 7.1.3. Démarrage (aide)..... | 24 |
| 8. DESCRIPTION DES ECRANS | 27 |
| 8.1. CARTE STELLAIRE (F2)..... | 27 |
| 8.1.1. Icônes des systèmes solaires..... | 27 |
| 8.1.2. Icônes des vaisseaux..... | 28 |
| 8.1.3. Fenêtre d'infos..... | 29 |
| 8.1.4. Barre de menu..... | 30 |

| | |
|---|-----------|
| 8.2. INFOS PLANETE (F3) | 30 |
| 8.2.1. Affichage à l'écran..... | 31 |
| 8.2.2. Gestion de la planète..... | 31 |
| 8.2.3. Production sur les planètes..... | 33 |
| 8.2.4. Conseils sur la production..... | 35 |
| 8.3. INFOS VAISSEAU (F4) | 35 |
| 8.4. ECRAN DE RECHERCHE (F5) | 36 |
| 8.4.1. Présentation et caractéristiques..... | 36 |
| 8.4.2. Conditions préalables..... | 37 |
| 8.4.3. Recherches dans d'autres modes de jeu..... | 37 |
| 8.4.4. Affichage à l'écran..... | 37 |
| 8.4.5. Astuces de recherche..... | 38 |
| 8.5. INFOS EMPIRE (F6) | 39 |
| 8.5.1. Affichage à l'écran..... | 39 |
| 8.5.2. Sources de revenu..... | 39 |
| 8.5.3. Dépenses..... | 40 |
| 8.6. CARTE TACTIQUE | 41 |
| 8.7. COMMANDES DU JEU | 41 |
| 8.7.1. Déplacement..... | 41 |
| 8.7.2. Temps..... | 42 |
| 8.7.3. Commandes de la caméra, angles de vue..... | 42 |
| 9. PLANETES | 43 |
| 9.1. CARACTERISTIQUES D'UNE PLANETE | 43 |
| 9.1.1. Surface..... | 43 |
| 9.1.2. Taille..... | 44 |
| 9.2. TERRAFORMATION | 44 |
| 9.3. COLONISATION DE PLANETES | 44 |
| 9.4. PLANETES ENNEMIES ET COMBATS | 45 |
| 9.4.1. Déplacement à proximité des planètes..... | 45 |
| 9.4.2. Prise de planètes (siège)..... | 45 |
| 10. HEROS | 46 |
| 10.1. GENERALITES SUR LES HEROS | 46 |
| 10.1.1. Messages concernant les héros..... | 46 |
| 10.1.2. Blessure et mort..... | 46 |
| 10.1.3. Délai de réaffectation..... | 47 |
| 10.2. APTITUDES D'UN HEROS | 47 |
| 10.2.1. Aptitudes de commandant..... | 47 |
| 10.2.2. Grades de commandant..... | 48 |
| 10.2.3. Aptitudes des gouverneurs..... | 48 |

| | | | |
|--|-----------|---|-----------|
| 11. ESPIONNAGE | 49 | 15.2.4. Astéroïdes/astéroïdes renfermant du minerai (immobiles) | 64 |
| 11.1. GENERALITES | 49 | 15.2.5. Nébuleuse | 64 |
| 11.2. MISSIONS D'ESPIONNAGE | 50 | 15.2.6. Trou noir | 64 |
| 11.3. DEROULEMENT ET DUREE DES MISSIONS ESPIONS | 51 | 15.2.7. Astéroïdes (mobiles) | 64 |
| 12. DIPLOMATIE | 52 | 16. EVENEMENTS ALEATOIRES | 65 |
| 12.1. DIPLOMATIE EN MODE SIMPLE JOUEUR | 52 | 16.1. LISTE DES EVENEMENTS ALEATOIRES | 65 |
| 12.2. DIPLOMATIE EN MODE MULTIJOUEUR | 52 | 16.1.1. Une colonie proclame son indépendance | 65 |
| 13. VAISSEAUX | 53 | 16.1.2. Evénements scientifiques | 65 |
| 13.1. GENERALITES | 53 | 16.1.3. Accroissement de l'activité solaire | 65 |
| 13.2. PRODUCTION DES VAISSEAUX | 53 | 16.1.4. Modifications sur les astéroïdes/planètes | 65 |
| 13.3. STRUCTURE DES VAISSEAUX : COQUE, MOTEUR ET SYSTEMES D'ARMEMENT | 53 | 16.1.5. Découverte d'une épave | 66 |
| 13.4. CONTROLE DES VAISSEAUX ET INTERFACE | 54 | 16.1.6. Raids | 66 |
| 13.4.1. Escadres et classes de vaisseaux | 54 | 16.1.7. Prise d'une base pirate | 66 |
| 13.4.2. Sélection des vaisseaux | 54 | 16.1.8. Evénements liés aux héros | 66 |
| 13.4.3. Déplacement et attaque | 55 | 16.1.9. Evénements liés aux portails de saut | 66 |
| 13.4.4. Sélection de la flotte | 55 | 16.1.10. Accident | 66 |
| 13.4.5. Détail des commandes et des formations | 55 | 17. LES DIFFERENTES RACES ET LEURS CARACTERISTIQUES | 67 |
| 13.5. BASES SPATIALES | 56 | 17.1. GENERALITES | 67 |
| 13.6. COMBAT | 57 | 17.2. HUMAINS (TERRIENS ET MARTIENS) | 67 |
| 13.7. SYSTEMES D'ARMEMENT | 57 | 17.3. KARIAKS (RACE HUMANOÏDE) | 68 |
| 13.7.1. Dégâts et destruction de vaisseaux | 58 | 17.4. DARZOK (RACE D'INSECTES) | 68 |
| 13.8. VAISSEAUX SPECIAUX | 58 | 17.5. SOLONS (ANCIENNE RACE DE VOYAGEURS DE L'ESPACE) | 68 |
| 13.9. CARACTERISTIQUES DES VAISSEAUX | 60 | 18. ANNEXE A - LISTE DES COMMANDES CLAVIER : | 69 |
| 13.10. REPARATIONS, RAVITAILLEMENT | 60 | 18.1. ECRANS | 69 |
| 13.11. EXPERIENCE DE L'EQUIPE (DETAILS) | 61 | 18.2. COMMANDES D'ESCADRE | 69 |
| 13.12. VISIBILITE, PORTEE RADAR ET BROUILLARD DE GUERRE | 61 | 18.3. COMMANDES DE SELECTION DES VAISSEAUX | 69 |
| 14. VAISSEAUX MARCHANDS ET VAISSEAUX NON-JOUEURS | 62 | 18.4. CONTROLE DU TEMPS | 69 |
| 14.1. COMMERCE | 62 | 18.5. COMMANDES DE LA CAMERA | 70 |
| 14.1.1. Mécanismes de commerce | 62 | 18.6. COMMANDES VISUELLES | 70 |
| 14.2. VAISSEAUX CIVILS | 62 | 19. ANNEXE B - CREDITS | 71 |
| 15. CORPS CELESTES | 63 | 19.1. DIGITAL REALITY | 71 |
| 15.1. GENERALITES | 63 | 19.2. CREDITS CRYO | 72 |
| 15.2. LES CORPS CELESTES ET LEURS EFFETS | 63 | 19.3. CREDITS WANADOO | 72 |
| 15.2.1. Soleil | 63 | | |
| 15.2.2. Portail de saut | 63 | | |
| 15.2.3. Microastéroïdes | 64 | | |

2. CONTRAT DE LICENCE PRODUIT

ACCORD SUR LES LICENCES POUR L'UTILISATEUR FINAL ("EULA") ET LIMITATION DE GARANTIE

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CETTE LICENCE AVANT D'UTILISER LE LOGICIEL.

Ce document constitue un accord entre vous et Wanadoo Edition (l' "Entreprise"). L'Entreprise accepte de vous octroyer une licence pour le logiciel ci-joint à la seule condition que vous acceptiez toutes les conditions comprises dans cet accord. En utilisant le logiciel, vous reconnaissez devoir obéir aux conditions de cette licence.

1. Propriété et Licence. Il s'agit d'un accord sur la licence et NON pas d'un accord de vente. Le logiciel contenu dans ce package (le "Logiciel") est la propriété de l'Entreprise et/ou de ses concédants de Licence. Vous êtes propriétaire du disque/CD sur lequel le logiciel est gravé, cependant l'Entreprise et/ou les concédants de licences conservent leurs droits envers le logiciel et la documentation qui s'y rapporte. Vos droits d'utilisation du logiciel sont définis au sein de cet Accord et l'Entreprise et/ou ses concédants de licences conservent tous les droits qui ne vous sont pas expressément attribués dans le cadre de cet Accord.

2. Utilisations autorisées. Les droits suivants concernant le logiciel vous sont accordés : Droit d'installation et d'utilisation. Vous pouvez installer et utiliser le logiciel sur un seul ordinateur.

3. Utilisations interdites. Les utilisations suivantes du logiciel sont interdites. Vous vous INTERDISEZ de :

(a) Copier ou distribuer des copies du logiciel ou de tout ou partie de la documentation, excepté selon les conditions expressément citées dans cet Accord.

(b) Utiliser toute copie de sauvegarde ou d'archive du logiciel (ou permettre à un tiers d'utiliser une telle copie) dans tout autre but que de remplacer l'exemplaire original en cas de destruction ou s'il devient défectueux ;

(c) Modifier, décompiler, modifier, effectuer de la rétro-ingénierie ou désassembler le logiciel, créer des œuvres dérivées sur la base du logiciel ou tenter de quelque manière d'outrepasser, de déverrouiller ou de désactiver tout système de protection ou d'initialisation sur le logiciel ;

(d) Louer, sous-louer, accorder une sous-licence, partager ou transférer le logiciel, la documentation ou vos droits dans le cadre de cet Accord ;

(e) Effacer ou masquer tout droit d'auteur ou avis de marque déposée du logiciel ou de la documentation ;

(f) Charger ou transmettre tout ou partie du logiciel à des tableaux d'affichage électroniques, sur un réseau ou tout autre type de système informatique multi-usages quel qu'en soit l'objectif ;

(g) Inclure le logiciel dans quelque produit commercial destiné à la fabrication, la distribution ou la vente ; ou

(h) Inclure le logiciel dans quelque produit contenant des éléments immoraux, scandaleux, controversés, dérogatoires, obscènes ou à caractère offensif.

UTILITAIRES DU LOGICIEL :

Dans la limite du respect des conditions d'utilisation et de l'EULA et tant que vous respectez l'EULA en permanence, ce logiciel contient certains utilitaires, outils et ressources ("Utilitaires du logiciel") de conception, de programmation et de traitement qui vous permettent de créer de nouveaux niveaux de jeux personnalisés et autres matériaux de jeux pour une utilisation personnelle du logiciel ("Outils de jeux personnalisés").

Outre les autres conditions stipulées dans cet EULA, l'utilisation des Utilitaires du logiciel est assujettie aux restrictions de licences supplémentaires suivantes : vous reconnaissez que, dans le cadre des conditions d'utilisation des Utilitaires du logiciel, vous vous interdisez d'utiliser ou de permettre à un tiers d'utiliser les Utilitaires du logiciel et les Outils de jeu personnalisés que vous aurez créés à des fins commerciales, y-compris et sans limitation, pour la vente, la location, le prêt, l'octroi de licence, la distribution ou tout autre transfert de la propriété des Outils de jeu personnalisés, que ce soit sur un plan individuel ou collectif, en collaboration avec d'autres Outils de jeu personnalisés créés par des tiers, par quelque canal de distribution que ce soit, y-compris et sans limitation, la vente au détail et la distribution électronique en ligne. Vous acceptez d'informer Wanadoo Edition rapidement et par écrit de toute réception d'une telle proposition ou offre.

4. Résiliation. Cette licence prend effet dès la première utilisation, installation, le premier chargement ou la première copie du Logiciel. Vous pouvez résilier cet Accord à tout moment en détruisant et en jetant le logiciel et toute sa documentation. Cette licence prendra automatiquement fin sans préavis de l'Entreprise si vous manquez à l'une ou l'autre des dispositions de cet accord. Dès la résiliation, vous devrez détruire toutes les copies du logiciel et de sa documentation. Toutes les dispositions de cet Accord concernant les garanties, limitations de responsabilités, recours ou dommages resteront en vigueur après la résiliation.

5. Avis de Copyright. L'Entreprise et/ou ses concédants de licences détiennent un copyright valide sur le logiciel. Cet Accord ne constitue en rien une exonération de tout droit dans le cadre de la loi internationale sur les copyrights. Ce programme est protégé par les lois françaises et internationales sur les copyrights.

6. Divers. Cet Accord est soumis au droit français. Dans l'hypothèse où toute disposition ou toute partie de cet Accord ne serait pas légale, nulle ou inapplicable pour quelque raison que ce soit, il sera limité et ne pourra en aucun cas affecter la validité ou le caractère applicable du reste des dispositions de l'Accord.

7. L'Entreprise ne garantit pas que le logiciel, son fonctionnement ou ses fonctions répondront à vos attentes ni que son utilisation sera ininterrompue et dépourvue d'erreurs.

Wanadoo Edition décline toute garantie, expresse ou implicite, y-compris et sans limitation, les garanties implicites de commercialisation et d'appropriation à un but particulier. L'Entreprise ne garantit et ne se porte en aucun cas garante de l'utilisation ou des résultats de l'utilisation du logiciel en matière d'exactitude, de véracité, de fiabilité, de modernité ou autre. En aucun cas l'Entreprise ou ses employés ou ses concédants de licences ne pourront être tenus pour responsables de tout dommage issu d'un incident, indirect, spécifique ou de conséquence à la suite ou en rapport avec la licence octroyée dans le cadre de cet accord, y-compris et sans limitation, la perte d'utilisation, la perte de données, la perte de revenus ou profits ou toute autre perte subie suite à des blessures infligées à toute personne, à la perte ou aux dommages de propriété, aux réclamations de tiers, même si l'Entreprise ou un représentant agréé de l'Entreprise a été avertie de l'éventualité de tels dommages, en aucun cas la responsabilité de l'Entreprise en matière de dommages concernant le logiciel ne pourra dépasser les montants que vous aurez réellement versés, le cas échéant, pour l'achat du logiciel.

Certaines juridictions ne permettent pas la limitation ou l'exclusion de responsabilité en matière de dommages issus d'incidents ou de conséquences. Ainsi, les limitations stipulées ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à votre cas.

RECONNAISSANCE :

Vous reconnaissez avoir lu et compris cet accord et acceptez devoir respecter ses termes et conditions. Vous acceptez également que cet accord constitue la déclaration complète et exclusive de l'accord passé entre vous et l'entreprise et qu'il abroge toute proposition ou avenants préalables, qu'ils soient verbaux ou écrits, et toute autre communication entre vous et l'Entreprise ou tout représentant de l'Entreprise dans le cadre de l'objet de cet Accord.

3. CONFIGURATION REQUISE

3.1. CONFIGURATION MINIMALE REQUISE :

SYSTÈME D'EXPLOITATION : Windows 98, Windows Me, Windows XP ou Windows 2000 avec DirectX 8.1

CONFIGURATION MINIMALE REQUISE : PIII 600 MHz avec 192 Mo de RAM, carte 3D deuxième génération (GeForce 1, ATI Radeon 7500, Matrox Parhelia ou cartes plus récentes), carte son compatible DirectSound, lecteur de DVD ou de CD-Rom 4x

RÉSOLUTION : 800x600 (32 bits) au minimum

MODE MULTIJOUEUR : de 2 à 8 joueurs en réseau local ou via Internet (mode coopératif, joueur contre joueur ou joueur contre ordinateur)

3.2. CONFIGURATION RECOMMANDÉE :

SYSTÈME D'EXPLOITATION : Windows 98, Windows Me, Windows XP ou Windows 2000 avec DirectX 8.1

CONFIGURATION RECOMMANDÉE : PIII 1 GHz ou supérieur avec 256 Mo de RAM, carte graphique Geforce2 GTS ou supérieure, carte son compatible DirectSound, lecteur de DVD ou de CD Rom 4x

RÉSOLUTION : 800x600 (32 bits) au minimum

MODE MULTIJOUEUR : de 2 à 8 joueurs en réseau local ou via Internet (mode coopératif, joueur contre joueur ou joueur contre ordinateur)

3.3. INTRODUCTION À HAEGEMONIA

Un jeu développé par Digital Reality, les créateurs d'Imperium Galactica I et II
Editeurs : Wanadoo et Cryo

Merci d'avoir acheté "Haegemonia", un jeu développé par Digital Reality. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un jeu de conquête, à échelle galactique. Vous entrez dans l'armée au grade de capitaine et, si vous sortez des rangs, vous aurez accès à davantage de ressources et devrez assumer des responsabilités toujours plus grandes. Vous affronterez des ennemis inconnus. A vous de trouver le moyen de les détruire en choisissant parmi le large éventail de tactiques militaires dont vous disposez.

4. INSTALLATION ET DÉMARRAGE RAPIDE

Si vous jouez à "Haegemonia" pour la première fois, vous devez tout d'abord installer le jeu sur votre ordinateur et le configurer pour un fonctionnement optimal.

Une fois l'installation terminée, si vous êtes un habitué de ce type de jeux, vous pouvez passer directement à l'action, ou jeter un coup d'œil rapide au paragraphe intitulé "Démarrage" (paragraphe 7.1.3). En cours de jeu, lorsque vous déplacez le curseur de votre souris sur une icône ou un objet, une info-bulle expliquant sa fonction apparaît. Si vous avez besoin d'aide, vous pouvez appuyer sur la touche "F1" pour consulter l'écran d'aide du jeu. Le manuel décrit le contenu du jeu en détail, il s'agit d'un guide qui peut se révéler utile si, en cours de partie, vous vous retrouvez bloqué.

CONSEILS AVANT L'INSTALLATION

Avant de procéder à l'installation d'un logiciel, assurez-vous que votre disque dur fonctionne bien. Avant d'installer "Haegemonia", nous vous conseillons de scanner et de défragmenter votre disque dur (deux outils disponibles gratuitement sous Windows) afin d'éviter tout problème. Windows DirectX 8.1 doit impérativement être installé sur votre ordinateur pour jouer à "Haegemonia". Si ce n'est pas le cas, vous pouvez l'installer à partir du menu d'installation.

PROCÉDURE D'INSTALLATION

Insérez le CD "Haegemonia" dans votre lecteur de CD-Rom ou de DVD. Si la fonction d'exécution automatique est activée, le programme d'installation se lancera automatiquement. Dans le cas contraire, double-cliquez sur "Poste de travail" et faites un clic droit sur l'icône du CD-Rom pour lire le CD puis cliquez sur setup.exe pour lancer la fonction d'exécution automatique.

Le jeu s'installe par défaut dans le répertoire "C:\Program Files\Wanadoo Edition\Haegemonia". Vous pouvez bien entendu choisir un autre emplacement d'installation.

Une fois la procédure d'installation terminée, vous pourrez choisir entre ces différentes options :

- > Installer "Haegemonia" (si vous souhaitez réinstaller le jeu).
- > Jouer à "Haegemonia".
- > Désinstaller "Haegemonia".
- > Installer DirectX 8.1.
- > Lire le fichier Lisez-moi - contient toutes les informations de dernière minute qui ne figurent pas dans ce manuel.
- > Quitter le programme d'installation.

Legions of Iron

5. JOUER À HAEGEMONIA

5.1. DÉMARRAGE

Pour commencer à jouer, insérez votre CD d'«Haegemonia» (il doit en principe se lancer automatiquement), puis appuyez sur **Jouer**. Vous pouvez aussi lancer le jeu à partir du dossier Haegemonia du menu Démarrer. Dans tous les cas, pour démarrer le jeu, le CD doit être inséré dans le lecteur de CD-Rom.

5.2. COMMANDES

Le clavier et la souris sont les seuls moyens de contrôle dans «Haegemonia». Le curseur indique la position de la souris à l'écran. Pour sélectionner les options du jeu, vous devez utiliser différents types de clics. Certaines options ne peuvent être activées qu'au clavier mais les fonctions les plus courantes sont accessibles à la souris.

Les termes suivants sont utilisés dans ce manuel pour décrire les différentes actions possibles à l'aide de la souris :

5.2.1.1. Cliquer

Appuyez sur le bouton de la souris et relâchez-le.

5.2.1.2. Double-cliquer

Appuyez rapidement deux fois de suite sur le bouton de la souris et relâchez-le.

5.2.1.3. Cliquer et maintenir enfoncé

Appuyez sur le bouton de la souris et maintenez-le enfoncé.

5.2.1.4. Cliquer-glisser

Cliquez sur le bouton de la souris et faites-la glisser tout en maintenant le bouton enfoncé (cette méthode vous permet de sélectionner plusieurs éléments à la fois).

5.2.1.5. Relâcher

Relâchez le bouton de la souris (après avoir appuyé dessus).

5.2.1.6. Cliquer sur les deux boutons de la souris

Vous avez parfois la possibilité d'appuyer sur les deux boutons de la souris en même temps. Cette action vous permet par exemple d'agrandir une zone d'une carte si vous déplacez en même temps votre souris vers le haut ou le bas (vous pouvez obtenir le même résultat avec la molette de la souris).

Dans certains cas, nous vous indiquons le bouton de la souris (gauche ou droit) sur lequel vous devez appuyer pour effectuer une action.

5.3. MENU DE JEU

Au démarrage du jeu, un menu apparaît à l'écran. Il suffit de cliquer sur une des options proposées avec le bouton gauche de la souris pour ouvrir le menu en question.

5.3.1. Campagne simple joueur

Vous pouvez lancer une Campagne simple joueur à partir de ce menu. Comme vous le découvrirez dans le chapitre 6, l'humanité est divisée. C'est pour cette raison que vous avez le choix entre la **Campagne Mars** et la **Campagne Terre**. Ces campagnes sont différentes, la première étant un peu plus difficile que la seconde. Vous pouvez également choisir le **niveau de difficulté** : facile, normal et difficile. Le bouton Retour vous permet de revenir au menu principal.

5.3.2. Partie multijoueur

Vous pouvez jouer en mode multijoueur via Internet ou un réseau local, ou encore les serveurs GameSpy.

5.3.2.1. Créer, se connecter à un serveur ou utiliser GameSpy

Les parties multijoueur se déroulent comme suit : une personne crée un serveur auquel d'autres joueurs peuvent se connecter et jouer. Avant de commencer une partie, il est nécessaire de mettre en place un serveur. Pour cela, cliquez sur **Créer serveur**. Si vous souhaitez rejoindre une partie en cours, sélectionnez l'option **Rejoindre une partie**. Si vous jouez en **réseau local**, vous ne pouvez choisir que parmi les parties disponibles sur le réseau. Cependant, si vous jouez en ligne via **Internet**, vous devez connaître l'adresse IP du serveur auquel vous voulez vous connecter. Cette adresse est constituée de quatre séries de chiffres séparées par des points (par exemple : 123.255.18.149). Si vos amis sont connectés à ICQ ou MSN (Microsoft Messenger), vous pouvez facilement demander cette adresse à partir du serveur. Pour connaître votre adresse IP, choisissez Exécuter depuis le menu Démarrer et saisissez IPCONFIG. L'adresse IP de votre ordinateur apparaît. Vous pouvez facilement l'envoyer à vos amis alors qu'ils sont en ligne.

Remarque : si vous vous connectez via un modem, l'adresse IP change à chaque connexion.

GameSpy est une alternative simple et pratique pour jouer à «Haegemonia» en mode multijoueur. Lors de l'installation, il vous sera demandé de taper la clé-CD que vous trouverez dans la boîte d'«Haegemonia». Ce programme permet aux personnes qui souhaitent jouer à «Haegemonia» en multijoueur de se rencontrer et de discuter sur les serveurs GameSpy.

5.3.2.2. Participer à une campagne en mode multijoueur

Sélectionnez le menu Campagne, puis choisissez votre **niveau de difficulté** et votre **type de campagne** (Terre ou Mars). L'option **Charger** vous permet de charger une partie que vous avez préalablement sauvegardée. En mode multijoueur, vous pouvez jouer avec un ami et partager le même empire. Vous vous répartissez ainsi les différentes tâches que vous auriez dû accomplir seul autrement. Des sauvegardes sont également effectuées pour les Campagnes simple joueur à chaque début de mission. Vous pouvez ainsi charger ces sauvegardes et accomplir ces missions en mode coopératif.

5.3.2.3. Jouer un scénario en mode multijoueur ou simple joueur

Les scénarios vous permettent de varier les plaisirs. Vous pouvez choisir un scénario et y jouer en mode simple joueur ou multijoueur. En général, les parties scénarios sont plutôt des parties multijoueurs. Vous pouvez néanmoins jouer seul. Il suffit de choisir le nombre d'ennemis et de les faire contrôler par

l'IA (c'est-à-dire l'ordinateur). Dans tous les scénarios, l'objectif est le même : prendre le contrôle des bases ennemies et détruire vos adversaires. Dans certains scénarios, vous pouvez jouer en équipe (deux équipes s'affrontent), dans d'autres, vous jouez tous contre un seul joueur. Vous pouvez télécharger d'autres scénarios depuis Internet et les copier dans le dossier Haegemonia/Game_inf/Level pour y jouer.

Les options suivantes sont disponibles dans les scénarios :

Somme de départ (vous pouvez décider de vos fonds de départ. Le serveur peut modifier cette somme pour chacun des joueurs),
Événements aléatoires (Cette option permet de modifier la fréquence d'apparition des événements aléatoires, positifs ou négatifs),
Limite de recherche (nombre de points de recherche dont vous disposez au départ),
Abondance de minerai (faible, moyenne, élevée)
Niveau technique (nombre d'inventions dont vous disposez au départ),
Pause (Non : personne ne peut interrompre une partie en mode multijoueur. Serveur : seul le serveur peut interrompre la partie. Oui : tout le monde peut interrompre ou reprendre la partie à tout moment),
Joueurs IA (nombre de joueurs IA),
Niveau IA (ce que sera le niveau de l'IA),
Nom (permet de saisir le nom de votre empire),
Équipe (choix de l'équipe et de la couleur),
Empire (choix de l'empire),
Race (choix de la race),
Prêt (une petite main vous indiquera si vous êtes prêt à commencer la partie ou non).

Le serveur peut aussi proposer des boutons **Démarrer** ou **Retour** pour lancer la partie ou annuler la création du serveur.

5.3.2.4. Rejoindre une partie en cours

Vous pouvez rejoindre une partie en réseau en cliquant sur cette option. Si plusieurs parties sont en cours sur le même réseau local, vous pouvez choisir celle que vous voulez parmi celles-ci. Une fois que vous avez sélectionné une partie, les paramètres de jeu s'affichent (voir paragraphe précédent). Notez que vous ne pouvez pas les modifier. Choisissez votre race, votre empire (couleur) et faites signe au serveur lorsque vous êtes prêt. Vous avez également la possibilité de discuter avec les autres joueurs.

Si vous jouez via une connexion Internet, vous devez connaître l'adresse IP du serveur auquel vous souhaitez vous connecter. Cette adresse est constituée de quatre séries de chiffres séparées par des points (par exemple : 123.255.18.149). Si vos amis sont connectés à ICQ ou MSN (Microsoft Messenger), vous pouvez facilement demander cette adresse à partir du serveur. Dans le menu Démarrer, choisissez Exécuter, puis tapez IPCONFIG. L'adresse IP de votre ordinateur apparaît. Vous pouvez facilement l'envoyer à un ami en ligne. Si vous vous connectez via un modem, l'adresse IP change à chaque connexion.

5.3.2.5. GameSpy

GameSpy possède ses propres serveurs et salons de discussion. Vous pouvez facilement trouver d'autres personnes avec qui jouer à "Haegemonia" dans les salons de discussion GameSpy. La procédure pour créer des serveurs ou se connecter à une partie en cours est la même que ci-dessus.

5.3.3. Chargement / Options

Cliquez sur l'icône de chargement pour **charger** une sauvegarde. Cliquez sur **Supprimer** pour effacer la sauvegarde sélectionnée. Plusieurs options sont disponibles depuis ce menu en commençant par :

VIDÉO :

- > **Résolution** : de 800x600 à 1280x1024 (et jusqu'à 1600x1200 avec une carte 3D de 64 Mo)
- > **Filtrage des textures** : vous avez le choix entre le **Mipmapping** (graphismes très peu détaillés, à n'utiliser que pour les cartes bas de gamme comme les GeForce MX), le filtrage **Normal**, qui vous donne plus de détails et un filtrage **Trilinéaire**, similaire au filtrage normal, mais de qualité légèrement supérieure. Enfin, le filtrage **Anisotropique** vous procure la meilleure qualité, avec les cartes graphiques les plus récentes (par exemple : GeForce 3, ATI Radeon 9700 ou Matrox Parhelia).
- > **Taille des textures** : vous avez le choix entre **Faible**, **Moyenne** ou **Élevée**. Pour une carte graphique de 16 Mo, optez plutôt pour **Faible**. Mais pour des cartes graphiques de 32, 64 ou 128 Mo, vous pouvez choisir **Élevé**.
- > **Niveau de détail** : vous pouvez choisir à nouveau entre niveau **Faible**, **Moyen** ou **Élevé**. Le niveau de détail dépend de la cadence de votre processeur et de votre carte graphique. Cette option vous permet de modifier le nombre de polygones à l'écran : choisissez **Moyen** si vous avez un ordinateur cadencé à 1 GHz et une carte graphique GeForce 3 (ou équivalente), **Faible** si votre ordinateur est moins performant et, enfin, **Élevé** si votre ordinateur est plus performant.
- > **Détails matière** : vous avez le choix entre un niveau de détail **Faible**, **Moyen** ou **Élevé**. Choisissez **Élevé**, si vous avez une carte graphique GeForce 3 (ou équivalente) ou une carte plus performante.
- > **Nb de particules** : vous avez le choix entre **Faible**, **Normal**, **Élevé** ou **Très élevé**. Choisissez **Faible** si vous observez un ralentissement pendant les batailles ou si de nombreuses particules sont visibles à l'écran. Nous vous suggérons de choisir **Élevé** en premier lieu puis de voir au cours de la partie si vous avez besoin de réduire ou d'augmenter le nombre de particules.

AUDIO :

- > **Volume de la musique** : permet de régler le volume de la musique en fond sonore.
- > **Volume des effets** : permet de régler le volume des effets sonores.
- > **Volume des voix** : permet de régler le volume des voix.

GÉNÉRAL :

- > **Niveau de jeu** : choisissez entre les niveaux **Facile**, **Normal** ou **Difficile**. Le niveau **Normal** est destiné aux personnes ayant joué à des jeux similaires auparavant. Ceux qui aiment se lancer des défis choisiront sans aucun doute le niveau **Difficile**. Il faut savoir que vous ne pouvez choisir qu'un niveau de jeu en début de partie. Si vous chargez une sauvegarde, le niveau de la sauvegarde sera utilisé par défaut. Cependant, si vous avez envie de changer le niveau de jeu au cours d'une partie, n'hésitez pas. Vous pouvez revenir à ce menu à tout moment, choisir un niveau plus facile ou plus difficile et continuer la partie. Ainsi, même au cours d'une campagne, vous pouvez changer de niveau de jeu et faciliter les choses lors des missions plus difficiles.
- > **Délai info-bulle** : vous avez le choix entre **Aucun Délai**, **Délai court**, **Délai long**. Si vous optez pour **Aucun**, l'info-bulle apparaît instantanément à côté de votre curseur si vous le placez sur un objet (ou une icône) important. C'est un bon moyen de se familiariser avec le jeu. Réglez le délai en fonction de vos besoins. Remarque : n'oubliez pas d'interrompre la partie si vous souhaitez explorer le contenu du jeu à l'aide des info-bulles.
- > **Souris inversée** : vous avez la possibilité d'inverser les mouvements haut/bas de la souris. Choisissez **Normale** ou **Axe X inversé**.
- > **Intervalle événements aléat.** : Vous pouvez personnaliser les événements aléatoires du jeu. Choisissez entre **Aucun** intervalle, intervalle **Faible**, **Moyen** ou **Élevé**.
- > **Intervalle sauvegardes auto** : vous pouvez effectuer des sauvegardes automatiques. Ces sauvegardes nécessitent un emplacement de sauvegarde. Vous avez le choix entre **Aucun**, toutes les **5 min**, toutes les **10 min**, toutes les **20 min** ou toutes les **30 min**.

5.3.4. Crédits

Ce menu répertorie les noms de tous ceux qui, chez Digital Reality, Cryo, Wanadoo et DreamCatcher, ont durement travaillé à l'élaboration d'"Haegemonia".

5.3.5. Quitter partie

Permet de revenir sur le bureau de votre ordinateur.

6. L'HISTOIRE

6.1. ORIGINES

6.1.1. L'histoire

"La Terre... Ce mot était autrefois synonyme d'humanité... Avant que nous ne commençons à explorer l'univers."

A mesure que l'homme s'aventurait hors de la sécurité du nid de la Terre, un nombre croissant de colons naissaient en dehors de la planète. Les préparatifs furent longs, les meilleurs scientifiques et architectes de la planète travaillèrent ensemble pendant de nombreuses années dans l'espoir d'atteindre le même objectif : prendre pied sur Mars. Une cérémonie grandiose fut organisée en l'honneur du départ des colons, une foule immense s'était rassemblée pour assister au décollage de la flotte la plus importante jamais assemblée par l'humanité. Les habitants de la planète tout entière retinrent leur souffle jusqu'à ce que les premières nouvelles de Mars leur parviennent : l'atterrissage avait réussi et l'installation des colons commençait...



De nombreuses années passèrent entre l'arrivée des premiers humains sur Mars et la naissance du premier enfant sur la planète. Il y avait manifestement un problème, que personne n'était en mesure d'identifier. Certains affirmaient que le génotype humain ne favorisait pas la reproduction sur Mars (mais les recherches plus approfondies sur l'ADN ne permirent pas d'en apprendre plus), d'autres rejetèrent la faute sur la nature humaine, arguant qu'il fallait du temps pour s'adapter et accepter ce nouvel environnement, d'autres encore organisèrent des manifestations afin de protester contre la colonisation de Mars. Une chose était sûre : il y avait bel et bien un problème. Puis l'événement tant attendu arriva enfin : la naissance du premier homme sur Mars, que l'on nomma sans plus attendre Humain Martien. La nouvelle se répandit comme une traînée de poudre sur les deux planètes mais personne n'était rassuré pour autant. Comme s'il avait fallu ce déclic, les naissances se multiplièrent et devinrent plus régulières jusqu'au point où plus personne ne se soucia de leur nombre. Le calme revint sur Terre et la vie reprit son cours. Par la suite, lorsque les naissances passèrent la barre des cent mille ou du million, on tenta vaguement d'en faire un événement médiatique, mais lorsque les chiffres devinrent trop élevés, le public s'en désintéressa totalement. Voilà comment les

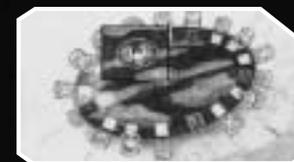
hommes quittèrent la Terre et firent leurs premiers pas dans l'espace...

Pendant de nombreuses années, le nombre de colonies extérieures demeura particulièrement bas – l'installation de colons dans un nouvel environnement nécessitait des sommes colossales. Mais une fois les premiers obstacles surmontés, le nombre de colons commença à augmenter rapidement et leur dépendance vis-à-vis de la Terre, à se réduire. De nouvelles technologies adaptées aux conditions locales furent développées et peu à peu, les colonies purent subvenir à leurs propres besoins. Ce n'était plus les aides monétaires, les prêts ou les subventions qui assuraient le lien entre les humains mais le commerce (échange de biens, de minéraux ou de savoir-faire), qui devint bientôt la forme d'échange la plus répandue entre la Terre et ses colonies.

En dépit des améliorations, les conditions de vie dans les colonies étaient encore bien inférieures à celles sur terre. Ceux qui se décidaient à quitter la Terre étaient vraiment déterminés et voulaient rompre avec la monotonie de leur vie sur la planète bleue, aussi confortable fût-elle. Le processus prit du temps mais bientôt, tous les scientifiques et techniciens les plus brillants se retrouvèrent à travailler dans les colonies. Tandis que le pouvoir politique demeurait exclusivement aux mains du Gouvernement mondial, sur la Terre, les colonies, elles, étaient à l'origine de toutes les avancées technologiques. Ce déséquilibre devint rapidement source de conflit – tout le monde se souvint de la lutte ayant précédé la naissance du premier humain martien. Des projets furent interrompus, des expéditions annulées et les taxes sur les biens importés des colonies, relevées. Tout cela pouvait paraître dérisoire mais cet ensemble de petites mesures pouvait tout à fait briser la confiance entre les deux parties. Peu à peu, les colonies commencèrent à s'organiser et à s'unir autour de Mars, la plus ancienne et la plus puissante d'entre elles, qu'elles désignèrent comme leur leader et leur interlocuteur avec la Terre...

En 2014, plus de 700 millions de colons vivaient sur Mars. Ils possédaient leur propre système de défense au sol ainsi que dans l'espace, où d'immenses flottes croisaient au large des bases militaires (au grand dam du Gouvernement mondial, qui connaissait l'existence de ces infrastructures mais ne les approuvait pas pour autant), leur économie était stable et ils étaient à la pointe du progrès. Les recherches étaient d'ailleurs plus avancées sur Mars que sur Terre. C'est tout naturellement que les 150 millions de colons restants, dispersés dans le système solaire, décidèrent de leur apporter leur soutien. Qui sait pendant combien de temps encore cet équilibre précaire aurait pu durer, mais fort heureusement, les dirigeants prirent conscience de la menace et décidèrent d'ouvrir les négociations. Les deux parties souhaitaient ardemment trouver un compromis et décidèrent de se rencontrer sur la Lune. Les dirigeants de la Lune s'approprièrent à accueillir la conférence.

3 juillet 2104 : Les délégations martienne et terrienne arrivent sur la Lune. Les négociations entre l'Organisation des colons et le Gouvernement mondial débutent. Les points de vue des deux parties ne semblent pas conciliables : les colons souhaitent obtenir une indépendance partielle et être représentés au Parlement mondial à hauteur de 34 % minimum (si le nombre de représentants des colonies était proportionnel à leur nombre d'habitants, ils ne représenteraient pas plus de 17 % des membres du Parlement, mais ils exigent deux fois plus !). Leurs principaux arguments sont les suivants : au cours des trente dernières années, les colons ont été à l'origine de 90 % des inven-



tions tandis que les Terriens ne se sont distingués que dans les domaines de la consommation et du gaspillage des biens. Si le Gouvernement n'admet pas cette réalité et refuse de se soumettre à leurs justes requêtes, les colons exigeront l'indépendance totale.

La Terre, quant à elle, est décidée à accepter que les colons soient représentés au Parlement (actuellement, ils ne sont pratiquement pas représentés), voire au sein du Gouvernement, mais le nombre de leurs représentants doit être proportionnel à leur nombre d'habitants. Elle souhaite par ailleurs ajouter la condition suivante : que toute personne née sur Terre soit comptabilisée comme terrienne, même si celle-ci vit dans une colonie. Le Gouvernement mondial souligne le rôle primordial qu'a joué la Terre durant ces dernières décennies ainsi que son efficacité à maintenir la paix dans l'univers depuis sa mise en place. Si l'argument qu'il avance est accepté, la Terre conservera les mêmes pouvoirs qu'auparavant – d'autant que le taux de natalité est plus élevé sur Terre que sur les colonies.

11 juillet 2104 : La conférence est un véritable marathon diplomatique, mais aucun compromis ne semble possible. Les deux parties campent sur leurs positions respectives. Voyant que les choses n'avancent pas, la délégation martienne décide de se retirer des négociations. La délégation terrienne ne cache pas sa déception, voire son écœurement, face à une telle décision.



12 juillet 2104 : Quelques minutes avant son arrivée en orbite, le convoi martien est la cible d'une attaque terriblement destructrice. Les dirigeants de Mars exigent une enquête sur-le-champ. Les coupables doivent être rapidement identifiés et punis. Si dans trois semaines, l'affaire n'est pas résolue, l'Organisation des colons déclare "savoir ce qu'il lui restera à faire".

Juillet 2104 : Aucun indice permettant d'identifier les coupables n'a été retrouvé, aucun des radars qui balayaient la zone n'a détecté leur arrivée ou leur départ et l'attaque n'a duré que quelques secondes... Les dirigeants martiens sont persuadés que le Gouvernement mondial essaie insidieusement de les mettre à l'écart. Le démenti officiel n'est pas vraiment convaincant et, face au désintéret et à l'incompétence dont semble faire preuve le Gouvernement mondial envers leur situation, le mécontentement des colons grandit de jour en jour. Les troupes militaires martiennes, de leur propre chef – initiative qui sera par la suite approuvée – décident d'arrêter plusieurs vaisseaux marchands en provenance de la Terre et réquisitionnent leur marchandise. Après une telle intervention, les deux parties se réservent le droit de mener des actions similaires à l'avenir...

1er août 2104 : L'ultimatum ayant expiré, l'Organisation des colons déclare son indépendance. Tous les traités en vigueur sont annulés – jusqu'à ce que de nouveaux soient renégociés. Le Gouvernement lance un deuxième ultimatum à l'adresse des "forces rebelles qui perturbent la sécurité et la cohésion de l'Humanité" et exige que le status quo soit restauré, accordant ainsi aux rebelles deux semaines supplémentaires de réflexion.

15 août 2104 : L'ultimatum expire et la guerre est officiellement déclarée entre l'Organisation des colons et le Gouvernement mondial. L'impensable est arrivé, l'humanité est encore une fois divisée et prête à s'entretuer... Les Terriens sont plus nombreux mais les colons sont, d'un point de vue technologique, plus avancés et mieux préparés à une guerre non conventionnelle – tous les signes annoncent un conflit long et équilibré et un vainqueur probable ...

Et c'est ici que notre histoire commence...

6.1.2. Personnages (vos héros)

PERSONNAGES PRINCIPAUX



Capitaine Nilea Cortillari (femme, 27 ans) :
personnage principal (si vous optez pour le camp des Martiens).

Nilea est née sur Mars. Son père commandait les Forces Humaines Unies (FHU), sur Terre, avant de rejoindre les troupes martiennes dont il fut l'un des premiers officiers. Son expérience au sein des FHU lui fut d'une grande utilité pour mettre en place un système de défense sur Mars et constituer une armée. La mère de Nilea était une scientifique et travaillait dans un laboratoire militaire secret. Elle était responsable des projets de développement de nouveaux radars et technologies de repérage.

Le couple était célèbre sur Mars et respecté de tous. Tous deux trouvèrent la mort dans un accident tragique, au cours d'une expérience qu'ils menaient chez eux, dans leur laboratoire privé.

Nilea était leur fille unique. Elle a hérité du sens de l'organisation de sa mère et de la logique et du sens pratique de son père. Elle a commencé sa carrière au sein de l'armée martienne comme officier technique, mais elle est rapidement montée en grade et est devenue capitaine d'une corvette, l'un des vaisseaux les plus performants et les plus puissants de l'armée. Cette jeune femme ambitieuse risquerait sa vie pour défendre les droits de ces concitoyens. Elle a l'étoffe d'un grand chef. D'un

naturel plutôt ouvert, Nilea s'intéresse de près à la science et croit en l'existence d'autres races dans la galaxie. Depuis le décès de sa mère, elle est plus déterminée que jamais à apprendre tout ce que l'armée peut lui enseigner (à tous points de vue) et met son intelligence au service de sa planète. Elle ne parle jamais en mal des Terriens, mais critique l'attitude du Gouvernement mondial face à ses colonies. On l'imaginerait difficilement rejoindre les forces terriennes si les extraterrestres venaient à envahir le système solaire, car elle se sent martienne avant tout et elle défendrait sa planète. Elle est sous les ordres de Yoshimo Sakuzo, qu'elle admire par-dessus tout et qu'elle considère comme un père, même si elle n'a jamais eu le courage de le lui avouer.



Capitaine Jack Garner (homme, 29 ans) :
personnage principal (si vous optez pour le camp des Terriens).

Personne ne connaît le passé de Jack. Il fut abandonné aux portes de l'hôpital de Los Angeles lorsqu'il était enfant. L'Etat s'est chargé de l'élever et, à 14 ans, il intégra une école militaire. Il s'y est tout de suite senti à l'aise ; il avait l'impression d'avoir trouvé une famille. A l'issue de sa scolarité, il a rejoint l'Ecole militaire des Forces Humaines Unies. Cet élève de l'Académie a rapidement fait preuve de talents de pilotage exceptionnels – remportant tous les vols d'entraînement et terminant major de sa formation avec les honneurs. Ses résultats lui ont permis ensuite d'effectuer des vols de routine dans tout le système solaire au poste de copilote, puis de pilote et, après sa promotion au poste de capitaine.

Cet homme qui a eu pour seul parent l'armée est d'une loyauté exemplaire envers le Gouvernement mondial et les FHU. Bien qu'il ait beaucoup voyagé à travers l'espace (il n'existe pas une seule base humaine dans le système solaire qu'il n'ait pas visitée), il demeure peu enclin à s'ouvrir aux idées politiques et sociales des colons. La carrière ne l'intéresse absolument pas ce qui est d'après lui un atout pour une carrière militaire. Respectueux de la discipline militaire, il fait preuve du plus grand respect envers ses supérieurs et obéit aux ordres sans hésiter. Il peut parfois se montrer un peu trop exigeant, y compris avec lui-même.



Capitaine Emil Kuchera (homme, 25 ans) :

L'histoire d'Emil n'a rien de compliqué. Il a été élevé par son père, le plus important éleveur de bétail de Slovaquie et sa mère est morte jeune d'un cancer. Il est né à Bratislava mais a quitté son village pour rejoindre l'armée lorsqu'il n'avait que 18 ans. Le jeune homme a rapidement fait preuve d'une force de caractère incroyable, probablement héritée de son père, mais qui lui a valu bien des difficultés pour se faire des amis. Il s'est toujours vanté d'être le plus fort et le plus intelligent des élèves officiers... et ses résultats le prouvaient.

A 23 ans, il faisait déjà partie de l'élite et avait pour professeur le commandant Artemov, expert du renseignement. Il a toujours rêvé d'être aussi talentueux que le commandant Artemov et même de dépasser son maître.



Colonel Yoshimo Sakuzo (homme, 55 ans)

Le militaire idéal. Yoshimo a démarré sa carrière comme simple soldat et a gravi un à un les échelons de la hiérarchie militaire à force d'abnégation, d'intelligence et de discipline. On ne sait pas grand chose de son enfance : il est né au Japon et sa famille a dû quitter précipitamment son pays. L'histoire est loin d'être finie. Des informations diverses circu-

lent encore à propos de son père, un homme courageux qui a créé un mouvement politique contestataire qui s'opposait aux règles féodales en vigueur au Japon. C'est probablement pour cette raison que la famille a dû émigrer en Europe, où Yoshimo a passé son enfance.

Fort heureusement, la scolarité de Yoshimo s'est déroulée sans problème. Grâce à ses bons résultats, il a pu intégrer les meilleures écoles militaires des FHU. Il s'est montré très tôt désireux de combattre l'injustice et l'oppression. Lorsqu'à la fin du XXIème siècle, les conflits entre la Terre et les colonies ont éclaté, il a renoncé à tout pour défendre la cause des Martiens – sa carrière, son rang et sa patrie. Ses propos virulents à l'encontre de la situation entre la Terre et ses colonies lui ont valu d'être poursuivi et d'échapper de peu à une arrestation. Réfugié sur Mars, il a été contacté sans plus attendre par les forces militaires martiennes. Il est rapidement sorti des rangs. Sa fougue et son charisme le prédestinaient à occuper le plus haut poste : c'est ainsi qu'il est devenu colonel de l'USSF (union des forces spéciales de l'espace). Il suit de près la carrière de la jeune et talentueuse Nilea Corilliari, qu'il admire profondément et qu'il considère comme sa propre fille.



Instructeur Liana Fordiss (femme, 38 ans)

Les parents de Liana dirigeaient un groupe politique nommé "La face claire de Mars", à Dallas, en étroite collaboration avec le Gouvernement mondial. Cette association avait pour but de promouvoir la colonisation auprès de la population locale. Tout les prédestinait à émigrer sur Mars. Ainsi, ils furent volontaires pour faire partie du premier voyage vers la nouvelle colonie. Sa mère était enceinte lorsqu'elle quitta la Terre et Liana naissait quelques mois après leur arrivée. Elle a toujours souhaité intégrer l'armée et c'est en ce sens qu'elle a été éduquée.

Cela peut paraître surprenant mais elle n'a jamais voulu devenir un officier de haut rang et le combat ne l'intéressait guère non plus. Son vœu le plus cher a toujours été d'enseigner et de partager ses connaissances avec les autres. Lorsque la guerre a éclaté, l'armée martienne, qui avait besoin d'un instructeur, a immédiatement fait appel aux talents de pédagogue de Liana afin qu'elle forme les jeunes officiers appelés à devenir des experts au combat.



Professeur Laura Meloni (femme, 36 ans)

Cette jeune et ambitieuse scientifique italienne a toujours été attirée par la biologie. Ses parents ne lui ont jamais accordé beaucoup d'attention : ils la confièrent à ses grands-parents dès l'âge de 2 ans. Ces derniers étant vétérinaires, c'est avec une certaine logique, qu'elle s'est intéressée très tôt aux animaux. Elle prenait soin des bêtes blessées du matin au soir, sans relâche. Par la suite, elle s'est passionnée pour les plantes et la végétation.

Elle a choisi de faire de sa passion son métier et a étudié la biologie, la géologie, l'anthropologie et la sociologie à l'Université des Sciences de Rome. A l'âge de 25 ans, elle avait déjà terminé son cursus, avec trois ans d'avance ! Puis elle a commencé à exercer son métier de chercheur. Elle faisait partie de l'équipe réduite de scientifiques qui a découvert le maillon de communication manquant entre les dauphins et les humains. Cette découverte lui a ouvert de nombreuses portes et lui a notamment permis de faire partie d'un projet gouvernemental nommé "Interplanétaire Z" visant à rechercher l'existence d'autres civilisations dans l'espace. Leur objectif principal est d'établir un contact avec l'une de ces civilisations. Ils envisagent d'utiliser tous les moyens diplomatiques à leur disposition pour collaborer avec une race extraterrestre et ainsi étudier leur société et leur biologie.



Heinrich Stome, vice-secrétaire du Gouvernement unifié (homme, 47 ans)

Fils d'un important fabricant de véhicules allemand, Heinrich a été éduqué pour suivre la trace de son père. Mais en grandissant, le jeune homme apprécie de moins en moins que d'autres décident de son avenir à sa place. Il a la conviction d'être un meneur d'hommes et qu'il peut conduire les gens à réaliser de grands projets. Il devient le chef de file du syndicat étudiant de son université, l'Université Technique de Munich, puis d'une grande organisation universitaire. Avant la fin de ses études, il parvient à convaincre son père de l'aider à devenir un homme politique.

Il a occupé le poste de Ministre de l'Éducation et des Affaires sociales du Gouvernement mondial pendant un temps mais, après le différend politique qui a opposé les colonies à la Terre, il a renoncé à son titre. Il a alors travaillé nuit et jour afin de trouver une solution à ce conflit et sa détermination l'a poussé à accepter le poste de Vice-secrétaire du Gouvernement unifié qu'on lui a proposé. Il essaie à présent de retisser les liens sociaux entre les colonies et la Terre et participe également au projet "Nouveau départ" mené par l'USSF.



Colonel Vincent Codiaque (homme, 39 ans)

Vincent est né au Canada et est fils unique. Son père était un talentueux sculpteur, connu pratiquement dans le monde entier avant que sa carrière ne soit brisée par son arrestation pour détention de drogues. Il a été expulsé de France par décision de justice. Il a émigré à Toronto où, peu de temps après son arrivée, il a rencontré une jeune femme qui travaillait comme journaliste pour le Gouvernement mondial et les FHU. Elle allait devenir la mère de Vincent et c'est grâce à elle qu'il a découvert l'univers de la politique et de l'armée.

En grandissant, il a choisi de laisser tomber la politique pour se consacrer à sa formation militaire. Selon lui, sauver l'humanité d'une grande menace ou d'une attaque est une mission sacrée qu'il est fier d'accomplir. Tous ses efforts ont été récompensés lorsqu'à l'âge de 37 ans, il a été nommé Colonel de la Division Espaces des FHU et est ainsi devenu le supérieur d'un certain Jack Garner...

6.2. Votre choix

Au début de la partie, vous devez choisir votre camp (Mars ou Terre). En fonction de votre choix, vous commanderez le capitaine Jack Garner (camp terrien) ou le capitaine Nilea Cortiliari (camp martien). Votre première mission sera de rétablir la paix dans le système solaire – mais n'oubliez pas : suivez les instructions à la lettre et ne prenez pas de décisions hasardeuses. L'heure est grave et toute action déplacée peut causer la perte de l'humanité !

Bonne chance, capitaine ! Vous en aurez besoin !

7. RÈGLES GÉNÉRALES DE FONCTIONNEMENT DU JEU

7.1.1. Fonctionnement de la souris

La souris permet d'effectuer les actions suivantes :

- > **Le bouton gauche** est le bouton de sélection.
- > **Le bouton droit** est le bouton d'activation (déplacement, attaque ou action spéciale). Le curseur change de forme lorsque des actions de ce type peuvent être activées. Par exemple, le curseur prendra la forme d'un "bouclier" si vous le pointez sur un vaisseau ami ou d'un "réticule de visée" si vous le pointez sur un vaisseau ennemi.
- > **Double-cliquer** vous permet de déplacer la caméra sur l'objet visé ou de faire apparaître une autre fenêtre, plus détaillée.
- > **Tracer un cadre** : vous pouvez tracer un cadre en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé (le curseur pointe vers le coin gauche supérieur du cadre) et en déplaçant la souris (qui forme le coin inférieur droit du cadre). C'est le moyen le plus simple de sélectionner plusieurs vaisseaux ou plusieurs cibles.
- > **Faire glisser la souris en maintenant les deux boutons enfoncés** vous permet de changer l'angle de vue de la caméra et d'effectuer des zooms avant et arrière.

7.1.2. Raccourcis clavier

REMARQUE : Le clavier est le complément indispensable de la souris car certaines fonctions peuvent être facilement activées depuis le clavier. Aussi, pour plus d'efficacité, nous vous conseillons d'utiliser les deux à la fois.

Les raccourcis suivants vous seront très utiles :

"Barre d'ESPACE" : Permet de faire apparaître la carte générale du système solaire. De petites icônes indiquent les bases, les planètes et les vaisseaux alliés ainsi que les vaisseaux ennemis situés dans le champ radar. Vous remarquerez que le champ d'action du radar est visible en 3D. Ne soyez donc pas surpris si des vaisseaux apparaissent au milieu de votre radar et vous attaquent. Les ennemis peuvent aussi venir d'en haut ou d'en bas.

"Touche PAUSE" : comme son nom l'indique, elle permet d'interrompre la partie – le jeu s'arrête net où vous le décidez, ainsi vous disposez de tout le temps nécessaire pour réfléchir aux déplacements suivants. Pendant que le jeu est sur pause, vous pouvez donner des ordres à vos vaisseaux ou modifier vos capacités de production ou de recherche. Pour reprendre la partie, appuyez sur cette même touche.

"Pavé numérique 1,2,3" : Permet d'accélérer ou de ralentir le temps. Vous pouvez souhaiter accélérer le temps lorsque votre intervention n'est plus requise pour diriger vos vaisseaux ou contrôler vos planètes (les vaisseaux suivent leur cap, vos options de production définies et prêtes à être activées ...). Vous pouvez alors accélérer le temps jusqu'à quatre fois sa vitesse de déroulement normale.

Voici les raccourcis les plus importants, mais vous pouvez en trouver la liste complète dans l'annexe de ce manuel, ou les découvrir en jouant si vous appelez l'aide en appuyant sur la touche "F1".

7.1.3. Démarrage (aide)

Ce court chapitre décrit la première mission pour chacun des deux camps et donne quelques tactiques utiles ainsi que des informations complémentaires sur le fonctionnement du jeu. Si vous tenez à découvrir cela tout seul, passez directement au chapitre suivant !

7.1.3.1. Episode 1 Terre 1

Après avoir lu/entendu le briefing de mission, cliquez sur l'icône "✓" pour continuer. La carte stellaire (l'écran le plus important du jeu) apparaît et en son centre se trouve votre vaisseau, l'Icare, et son escadre de 7 chasseurs, baptisée Fidèles. L'histoire commençant aux abords de la Terre, vous verrez de nombreuses flottes que vous ne pourrez pas sélectionner ou commander (elles défendent la Terre, vous ne pouvez tout simplement pas les faire disparaître de l'écran !). Les seuls vaisseaux que vous pouvez commander sont les chasseurs qui forment votre escadre. Mais tout d'abord, voyons un peu ce qu'il y a sur cette carte stellaire... En haut à gauche, on distingue une icône représentant des planètes en orbite.



Cette icône vous permet de sélectionner une planète du système solaire. Si vous cliquez sur l'icône avec le bouton gauche de la souris et que vous le maintenez enfoncé, un menu apparaît dans lequel toutes les planètes sont mentionnées.

Déplacez le curseur sur la Terre, ses satellites apparaissent en dessous (dans ce cas, il n'y a que la Lune). Maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez le curseur sur les différentes planètes : la caméra passe immédiatement à la planète sur laquelle se trouve votre curseur.

Remarque : cette méthode (en maintenant le bouton de la souris enfoncé) peut paraître peu conventionnelle, mais elle s'avère très pratique pour procéder à une sélection rapide - vous ne mettez pas longtemps à vous y habituer !



En bas à gauche, vous trouverez trois autres icônes : chacune représente respectivement vos vaisseaux militaires, vos vaisseaux-espions (auxquels vous aurez accès ultérieurement) ainsi que vos vaisseaux spéciaux (pas encore disponible, mais vous aurez une plate-forme minière lors de votre 2ème mission). Le mode de sélection est le même que pour les planètes.

En général, pour sélectionner, cliquez avec le bouton gauche de la souris. Pour sélectionner plusieurs éléments à la fois, utilisez le cliquer-glisser (voir ci-dessus). Lorsque vous sélectionnez un vaisseau, un anneau en rotation l'entoure. Il vous donne de précieuses informations. Sa couleur indique à quel empire le vaisseau appartient (vos vaisseaux sont bleu clair, les vaisseaux qui se trouvent à proximité - y compris près d'Icare - sont bleu foncé mais comme ces derniers appartiennent à la Terre, vous ne pouvez pas les commander). L'anneau rend également compte du nombre de PV du vaisseau : s'il est endommagé, certaines parties de l'anneau disparaissent. Le bouton droit de la souris permet de sélectionner des objets apparaissant dans la fenêtre. Si vos vaisseaux peuvent se servir de cet objet, ils le feront. Mais pour l'instant, choisissez vos chasseurs et cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'Icare afin d'activer le mode de défense.



Peut-être avez-vous déjà remarqué que, en haut à droite, une petite fenêtre vous donne des informations succinctes sur la planète ou le vaisseau que

vous sélectionnez. Si vous ne sélectionnez rien (si vous cliquez par exemple sur une zone vide), des informations générales concernant votre empire apparaissent dans cette fenêtre.

Pendant que vos vaisseaux suivent l'Icare, essayez de sélectionner d'autres escadres ou planètes - vous verrez comme le contenu de la fenêtre change ! Si vous cliquez sur la fenêtre, une autre contenant des informations plus détaillées apparaît (l'écran "Infos Planète" apparaît si vous cliquez dessus alors qu'une planète est sélectionnée). Essayez donc !

Enfin, le menu disponible dans le coin inférieur droit vous permet de naviguer entre les différents écrans (Infos empire, Infos planète, Production et Options).

Tôt ou tard, vous recevrez un rapport vous informant de l'approche de vaisseaux ennemis ! Il est temps de songer à mettre les voiles ! Sélectionnez votre escadre si vous ne l'avez pas dans votre champ de vision (utilisez les icônes en bas à gauche). Si vous pensez avoir besoin de temps, appuyez sur la touche **PAUSE** sur le clavier pour arrêter le temps, faites votre sélection puis appuyez à nouveau sur **PAUSE**. Passez à présent en mode **Carte tactique** à l'aide de la barre d'**ESPACE**. Vous verrez une icône jaune se fondre sur l'Icare !

Cette escadre est composée de quatre chasseurs qui ont pour cible Icare. Vos chasseurs ne devraient pas avoir trop de mal à en venir à bout. Si votre escadre est sélectionnée (l'icône clignote sur la carte), cliquez avec le bouton droit de la souris sur les chasseurs qui se dirigent vers vous. Une flèche rouge pointant en direction de l'ennemi apparaîtra, elle vous indique que votre escadre a bien reçu vos ordres. Les noms s'affichent aussi sur cette carte si vous placez votre curseur sur vos ennemis (cela peut prendre quelques secondes). La touche N vous permet d'afficher ou de masquer le nom. Appuyez à nouveau sur la barre d'**ESPACE** et double-cliquez sur n'importe quel vaisseau pour revenir à la carte stellaire.

Remarque : lorsque vos vaisseaux sont en mode escorte, il est inutile de leur donner directement l'ordre d'attaquer. Dès qu'Icare est touché, ils se lancent automatiquement à la poursuite de vos ennemis. Si vous leur donnez des ordres, il faudra penser à les remettre en mode escorte (sélectionnez l'escadre et cliquez avec le bouton droit sur l'Icare).



Une fois les vaisseaux ennemis détruits, retournez auprès de l'Icare et reprenez votre voyage vers le Soleil. Vous ne tarderez pas à recevoir un message (une courte séquence cinématique) vous prévenant de l'arrivée d'une météorite... N'agissez pas à la hâte ! Si vous donnez vos ordres trop rapidement, vous risquez d'atteindre l'astéroïde trop près du Soleil ! Patientez quelques secondes et, avant de vous rapprocher de l'astéroïde, assurez-vous que vous vous trouvez à une distance raisonnable du Soleil (vous recevrez un message d'avertissement à ce sujet). Une fois que vous avez trouvé le bon endroit pour attaquer, envoyez vos chasseurs (sélectionnez-les et cliquez avec le bouton droit sur l'astéroïde).

Si tout va bien, vous détruirez l'astéroïde avant qu'il n'entre en collision avec l'Icare et vous aurez accompli votre première mission !

7.1.3.2. Episode 1 Mars 1

Cette mission est un peu plus difficile à accomplir car elle comporte une histoire secondaire ! Voyons ce qu'il en est...

Le point de départ de votre escadre est Mars. Vous apercevez cinq vaisseaux marchands suspects faisant route vers Jupiter. Sélectionnez votre escadre (voir Episode 1 Terre 1) et appuyez sur "CTRL+bouton droit de la souris" sur l'un des vaisseaux marchands. Vous venez de "forcer l'attaque" - vous aurez besoin de ce coup spécial à chaque fois que vous voudrez attaquer des vaisseaux ou des objets neutres. Nous vous conseillons d'attaquer le vaisseau le plus proche de Jupiter.



Vous disposez de **différentes options** pour attaquer un gros vaisseau. Pour les faire apparaître, cliquez avec le bouton droit sur vos vaisseaux (faire une pause si nécessaire). Dans le menu, sélectionnez le mode d'attaque "Agressif" puis visez les "Moteurs". Votre escadre se rapprochera des vaisseaux ennemis et concentrera ses tirs sur leurs moteurs. S'ils perdent de la vitesse, vous les forcerez à rebrousser chemin plus facilement...

Remarque : Il peut être très utile de viser les systèmes d'armement ou les moteurs d'un gros vaisseau mais les chances de le toucher sont plus minces que si vous visez la coque ! Il faut par conséquent que vous décidiez si vous voulez provoquer le plus de dégâts ou si vous préférez neutraliser certains systèmes d'abord. Dans le cas présent, viser les moteurs semble une bonne option mais n'est pas indispensable.

Lorsque les PV du navire marchand ont diminué de 50 %, il rebrousse chemin. Vous pouvez arrêter de le viser et passer rapidement à un autre vaisseau (vous pouvez détruire un ou deux navires marchands, mais attention - vous avez seulement reçu l'ordre de les faire partir ! Vos supérieurs risquent de mal prendre ces effusions de sang inutiles !)

Alors que vous êtes occupé avec le 4ème navire marchand, un fugitif qui s'est échappé de Mars se dirige vers la Terre. Si vous le souhaitez, vous pouvez gagner des points d'expérience en le prenant en chasse. Il s'est évadé à bord d'un chasseur, mais l'habileté de votre héros permet à votre vaisseau de le rattraper (cela se fait automatiquement).

Si c'est ce que vous avez choisi de faire, vous vous apercevrez peut-être en revenant sur vos pas, que les derniers navires marchands se trouvent désormais très près des bases militaires. Ne vous inquiétez pas : certains vaisseaux peuvent s'infiltrer sans que cela signifie l'échec de votre mission. Dans tous les cas, ne traînez jamais à proximité des bases militaires ! Vous vous feriez réduire en miettes !

Remarque : il est possible de chasser tous les vaisseaux marchands et de rattraper le fugitif ! Essayez pour voir !

Après avoir repoussé suffisamment de navires marchands (vous ne pouvez plus en chasser, les derniers étant arrivés sur les bases), une petite séquence cinématique apparaît : vous y verrez le commandant de la base se plaindre du ravitaillement ! Beau travail, capitaine ! Ils ne vous oublieront pas de si tôt ! A présent, il vous faut repartir sur-le-champ pour Mars ! Choisissez votre escadre et cliquez sur Mars (mode "Escorte") où vous attend le briefing suivant. Félicitations, vous avez accompli votre mission avec brio !

Haegemonia

8. DESCRIPTION DES ÉCRANS

8.1. CARTE STELLAIRE (F2)

Le jeu se déroule pratiquement entièrement sur la carte stellaire. Le joueur ne peut visualiser qu'un système solaire à la fois, mais il peut naviguer d'un système à l'autre en toute liberté. Des portails de saut situés aux limites des différents systèmes font la jonction d'un système à l'autre. Vos vaisseaux peuvent y pénétrer afin d'explorer, d'attaquer ou de coloniser les bases ennemies.



8.1.1. Icônes des systèmes solaires

Chaque système est représenté par une icône en haut à gauche de l'écran (il n'y en a qu'un au début de la partie mais vous accédez à d'autres systèmes par la suite). Si vous cliquez sur l'icône d'un système et que vous maintenez le bouton de la souris enfoncé, vous découvrez toutes les planètes qui le composent. Si vous déplacez votre curseur sur une planète ou une lune, la caméra passe automatiquement sur la planète sélectionnée, sur l'écran de la carte stellaire. Si vous relâchez le bouton, la caméra reste sur la planète ou la lune sélectionnée.

Lorsque le curseur pointe sur une planète dotée de lunes, celles-ci apparaissent en dessous.

Le gouverneur de la planète est représenté par une petite icône. La couleur et le type de traînée des vaisseaux sont différents pour chacun des empires. En général, la couleur du joueur est le bleu clair, celle de la Terre, le bleu foncé, celle de Mars, le jaune, celle des pirates, le rouge, etc.

Planète du système solaire



Placez votre curseur sur la planète pour faire apparaître ses lunes. Si vous avez déjà exploré d'autres systèmes solaires, ils apparaissent en dessous du système Panola

8.1.2. Icônes des vaisseaux

Trois icônes sont visibles dans le coin inférieur gauche de l'écran. Pour les sélectionner, utilisez le même procédé que pour les systèmes solaires. Le nombre d'escadres par catégorie est limité pour chaque niveau, à vous de décider comment vous comptez vous organiser. Vous pouvez toujours recycler un vaisseau d'une catégorie pour libérer une place et le remplacer par un autre de votre choix.



Par exemple, vous pouvez fabriquer six vaisseaux militaires, un vaisseau-espion et trois autres vaisseaux pour une mission. Si vous décidez de ne pas fabriquer le vaisseau-espion, cela ne change rien en termes de place pour les autres types de vaisseaux. Vous ne pouvez pas fabriquer un vaisseau

militaire ordinaire supplémentaire (la limite est fixée à six). De même, si vous construisez deux vaisseaux marchands et une plate-forme minière, vous ne pouvez pas construire de base militaire car ce sont tous des vaisseaux spéciaux.

Icône des vaisseaux militaires : toutes vos escadres militaires sont énumérées ici. Il existe quatre types d'escadres différents : les chasseurs (7 maxi par escadre), les corvettes (4 maxi par escadre), les croiseurs (2 maxi par escadre) et les cuirassés (1 maxi par escadre).



Icône des vaisseaux-espions : tous vos vaisseaux-espions sont répertoriés ici. Le mode de fonctionnement de ce type de vaisseaux diffère complètement des vaisseaux ordinaires (ils ont des fonctions et des missions bien spécifiques).



Icône des vaisseaux spéciaux : vos plates-formes minières, bases militaires, sondes et vaisseaux marchands sont répertoriés ici. Il peut parfois être difficile de décider de ce que vous allez construire – mais il faut faire des choix !



Affectation des escadres à des groupes : vous pouvez affecter des escadres dans des groupes (à l'aide de la touche "Ctrl" et d'un chiffre) et les rappeler ensuite à l'aide du chiffre. Le numéro du dernier groupe sélectionné à laquelle ce vaisseau appartient apparaît ici.



Nombre de vaisseaux restants dans la catégorie : ce nombre est positif, en général. Il vous indique si vous pouvez produire davantage de vaisseaux dans la catégorie correspondante. Le nombre maximum de vaisseaux dépend de votre grade et de l'état de votre développement (vous ne pouvez par exemple pas avoir de vaisseaux-espion si vous ne maîtrisez pas la technologie adéquate).



Puissance de l'escadre : indique le nombre de vos escadres ainsi que leur nombre maximum autorisé.



Vaisseau au combat : si un vaisseau est en plein combat, une petite icône apparaît en dessous de la sienne.



File de production : cette icône apparaît si un vaisseau est en cours de construction. Ces vaisseaux ne sont pas disponibles tant qu'ils ne sont pas sortis de la chaîne de production.



8.1.3. Fenêtre d'infos

Une fenêtre est visible en haut à droite de l'écran de la carte stellaire. Elle contient des informations importantes sur le vaisseau sélectionné. Le contenu de la fenêtre varie en fonction du type de vaisseau sélectionné :

8.1.3.1. Si vous n'avez rien sélectionné de particulier*

*(Informations générales sur l'empire). Si vous cliquez sur la fenêtre, vous irez directement sur l'écran d'informations générales sur l'empire (voir plus loin).



[1] Argent : représente votre solde. Si vos recettes sont inférieures à vos dépenses, votre solde est indiqué en rouge.

[2] Revenus/Dépenses : en principe, vos revenus doivent être supérieurs à vos dépenses. Dans le cas contraire, le montant à atteindre est précisé entre parenthèses à côté du montant de vos dépenses. Si vous n'avez pas assez d'argent pour couvrir vos dépenses, vos vaisseaux sont les premiers touchés. Tout d'abord, leurs PV diminueront jusqu'à ce que vos revenus couvrent vos frais d'entretien. Enfin, vos héros (qui, bien sûr, ont besoin d'être entretenus) se mettent en grève. Si vous vous retrouvez dans cette situation, nous vous conseillons d'agir vite afin de rétablir l'équilibre sinon, votre empire ne tiendra pas longtemps !

[3] Si un projet est à l'étude à l'échelle de votre empire, le nom de ce projet ainsi que l'avancement des recherches sont indiqués dans cette fenêtre.

8.1.3.2. Si vous sélectionnez un vaisseau*

* Si vous cliquez sur la fenêtre, l'écran "Infos vaisseau" apparaît (voir plus loin).

| | | |
|---|--|--------------------------------|
| Type d'escadre | | Nom de l'escadre (Cobra) |
| Niveau d'expérience (3 étoiles de bronze) | | Capacité (3/4) |
| | | Icône de propriétaire (pirate) |

Type d'escadre : la lettre "T" correspond aux tourelles (suffisantes pour de petites cibles) alors que la lettre "B" correspond aux vaisseaux équipés de blasters (adaptés aux planètes et aux grosses cibles). Les types d'armes sont également mentionnés ici.

Nom de l'escadre : vous pouvez voir le nom de l'escadre sélectionnée.

Capacité : nombre de vaisseaux que vous possédez actuellement/nombre maximum de vaisseaux par escadre.

Empire : la couleur et la forme de l'icône sont propres à chaque empire.

Niveau d'expérience : il existe 9 niveaux d'expérience différents pour un vaisseau. Ils sont représentés par des étoiles de couleurs différentes : les étoiles de bronze (3 maximum), d'argent et enfin, d'or. Chaque niveau remporté permet d'augmenter la précision de tir de votre vaisseau, sa puissance de tir ainsi que ses PV.



Héros : cette icône vous indique s'il y a un héros dans l'escadre que vous avez sélectionnée.

8.1.3.3. Si vous sélectionnez une planète*

* Si vous cliquez sur la fenêtre, l'écran "Infos planète" apparaît.



Nom et type de planète

Croiss. Pop.
Empire auquel appartient la planète

Haut de la file de production : vous pouvez déterminer la production séparément pour chaque planète. Les premiers éléments de la file de production et leur avancement apparaissent ici.

Croiss. pop. : la croissance de la population affecte la production et la recherche, il est par conséquent capital de se tenir au courant de son évolution.

Empire : cette icône a une forme et une couleur différentes pour chaque empire.

Héros : cette icône indique si un héros est affecté à cette planète.

8.1.4. Barre de menu

Vous pouvez accéder aux autres écrans d'"Haegemonia" à partir de ce menu. Ces écrans seront décrits en détail plus en avant.



Ecran recherche (ou F5) : cet écran permet de sélectionner l'invention que vous désirez étudier en fonction de vos points de recherche.

Infos empire : ouvrir cet écran revient à cliquer sur la fenêtre d'infos succinctes (F6) lorsque rien d'important n'est sélectionné.

Ecran Options (ou touche ECHAP) : cet écran permet de sauvegarder ou de charger une partie et de modifier différentes options (niveau de détail, audio, niveau de jeu, etc.)

Infos planète/Infos escadre : l'un ou l'autre apparaît selon l'objet sélectionné (vous pouvez également accéder à ces menus en appuyant sur les touches F3 ou F4).

8.2. INFOS PLANÈTE (F3)

Cet écran vous donne des informations précises sur une planète et vous permet d'accéder à ses options de production. Vous pouvez naviguer sur vos planètes à l'aide des touches Page Bas/Page Haut, affecter un héros à une planète ou le congédier et régler la production de celle-ci.

Les planètes jouent un rôle important. Pour accomplir vos missions et gagner des campagnes, il est primordial de garder vos planètes mais également de bien les gérer et de les faire progresser. Il faut prendre soin de vos colons. Plus leur vie sera agréable (leur moral augmente), plus la population croît. Plus la population est nombreuse, plus vous collectez d'impôts et plus vous affectez des personnes à la recherche.

8.2.1. Affichage à l'écran

[1] Logo de votre empire et nom de la planète (Beta Prime)

Affecter des personnes à la production / recherche (voir paragraphe 8.2.2.3.)

Moral (voir paragraphe 8.2.2.5.)

Types de production (3) (voir paragraphe 8.2.3.)



Taux d'imposition (voir paragraphe 8.2.2.4.)

Population actuelle et maximale (voir paragraphe 8.2.2.6.)

Faire défiler les héros/affecter des héros (voir paragraphe 8.2.2.7.)

Emplacements de production (voir chapitre 8.2.3.)

8.2.2. Gestion de la planète

8.2.2.1. Généralités

Voici les éléments les plus importants à savoir sur les planètes :

- > **Population** : vos colons paient des impôts et vous pouvez dépenser cet argent comme bon vous semble.
- > **Recherche** : vous pouvez déterminer le pourcentage de la population qui contribue à la recherche. Le reste des scientifiques travaille à la production. Une règle vous permet de modifier l'équilibre recherche/production.
- > **Production** : concerne la production de vos vaisseaux et autres (que vous devez bien sûr payer !). Ce que vous produisez sur une planète apparaît au-dessus d'elle (sauf les projets, qui ont d'autres applications – voir le paragraphe 8.2.3 pour plus de détails).
- > **Canon planétaire et autres systèmes de défense** : pendant terrestre des bases militaires, ils assurent une bonne défense des planètes.
- > **Héros** : vous avez également la possibilité d'affecter des "héros" à des planètes. Ils occupent le poste de gouverneur et peuvent avoir un effet positif sur le moral de la population ou donner un bonus de production.

8.2.2.2. Environnements

Certains facteurs (gravité, atmosphère, type de surface) déterminent l'hostilité d'une planète ou d'une race. La plupart des races peuvent modifier ces caractéristiques pour créer des mondes plus accueillants.

La population se compte en million d'habitants (voir le chapitre Planètes pour de plus amples détails). Les signes d'une présence sont visibles sur les planètes. Au fur et à mesure du développement d'une planète, vous voyez de plus

en plus de monde, les villes sont plus grandes et la lumière est visible depuis l'espace. Ainsi, il est assez simple de distinguer les planètes déjà anciennes des nouvelles colonies.



8.2.2.3. Equilibre entre recherche et production



Vous pouvez répartir les **capacités de recherche et de production**, c'est-à-dire la main-d'œuvre, à l'aide de la règle. L'icône sur laquelle vous voyez une planète et 3 autres planètes indique que vous pouvez répartir la production et la recherche entre toutes les planètes d'un système solaire. Le paramètre actuel s'adapte lentement au paramètre désiré. Si aucun projet de recherche n'est en cours, la règle repasse en production à plein régime pour ne pas gaspiller cette force de travail inutilisée.

La **recherche** dépend aussi de la planète et du nombre d'habitants. Plus il y a d'habitants sur une planète, plus les scientifiques peuvent se consacrer à leurs recherches et plus vite le projet en cours sera terminé. Il est important de savoir que les scientifiques de toutes vos planètes travaillent sur le même projet. Ce n'est donc pas en changeant le rapport recherche/production que vous modifierez la vitesse de recherche !

8.2.2.4. Impôts et niveau d'imposition



Le niveau d'imposition a un effet immédiat sur le moral et la croissance de la population. Augmenter le taux d'imposition accroît vos revenus mais fait diminuer le moral (et incidemment la production) et la croissance de la population.

Remarque : les planètes sur lesquelles le moral est bas font des proies faciles pour vos ennemis !

8.2.2.5. Facteurs influençant le moral :



Comme vous pouvez le voir sur cette image, le moral est moyen sur cette planète. La flèche verte indique qu'il est en augmentation. Le chiffre entre parenthèses, 46, indique le

"pourcentage" de moral. Au début du jeu, le moral peut atteindre 100 au maximum mais au fur et à mesure des découvertes, cette valeur peut, dans certains cas, dépasser cette limite.

- > Inventions – peuvent augmenter le niveau maximum de moral.
- > Opérations d'espionnage – les opérations d'espionnage lancées contre votre empire peuvent faire diminuer le moral de manière significative.
- > Evénements aléatoires – peuvent avoir un effet positif ou négatif sur vos planètes.
- > Nombre d'habitants – la surpopulation tend à rendre les gens malheureux.
- > Niveau d'imposition – peut être réglé pour chaque planète. Des impôts élevés se traduisent par une baisse de moral et une augmentation des revenus et inversement.

8.2.2.6. Population



La population se compte en million d'habitants (voir le chapitre Planètes pour de plus amples détails). Le premier chiffre montre le nombre d'habitants et le second, le nombre maximum d'habitants sur la planète en question. Le chiffre entre parenthèses (+ 6) montre le taux de croissance de la population. Le nombre d'habitants et le moral ont une influence sur la croissance de la population.

8.2.2.7. Héros sur les planètes

Renvoyer un héros
(à l'exception des héros principaux)

Faire défiler les héros précédents



Engager/changer un héros
au repos et l'affecter à cette planète

Faire défiler les héros suivants

Affecter des héros à une planète/un vaisseau.

Les héros peuvent se reposer au Haut Commandement ou peuvent être affectés à une planète ou à un vaisseau. Le nom de la planète apparaît à côté du nom du héros. Les héros qui sont loin de la planète ou du vaisseau sélectionné apparaissent en gris. Les héros qui sont au poste qui leur a été affecté apparaissent en blanc.

8.2.3. Production sur les planètes

8.2.3.1. Production et liste de production



second entre en production automatiquement.

S'il ne vous manque aucun produit sur une planète, vous pouvez tout de même utiliser la main d'œuvre pour améliorer certains aspects de votre empire. Vous

Toute production est réalisée sur les planètes : plates-formes minières, bases planétaires, vaisseaux et bases militaires, tout est produit sur les planètes. Vous pouvez déterminer l'ordre de la file de production. Vous pouvez sélectionner jusqu'à 4 objets. Une fois le premier objet de la liste produit, le

pouvez produire des pièces détachées pour une planète voisine ou des produits de luxe pour améliorer le moral de la population. Souvenez-vous que ce paramètre a un effet sur toutes les personnes qui prennent part à la production. La production de **pièces détachées** (destinées à une autre planète) ou de **produits de luxe** (destinés à leur planète ce qui accroît le moral) vous empêche de produire des vaisseaux. La file de production ne fonctionne pas ainsi.

8.2.3.2. Catégories de production : vaisseaux militaires, vaisseaux spéciaux et installations planétaires

La file de production propose 3 catégories d'objets à produire. Vous devez tout d'abord sélectionner ces catégories, puis l'invention spécifique. Ces trois catégories sont :

- Production de vaisseaux militaires
- Production de bases/vaisseaux spéciaux
- Production d'installations planétaires et choix des projets

- > **Vaisseaux militaires** : on entend par-là les vaisseaux de combat (chasseurs, corvettes, croiseurs et cuirassés) et les bases militaires (unités stationnaires une fois déployées).
- > **Bases/vaisseaux spéciaux** : ces vaisseaux font partie d'escadres spéciales. Ce sont : les sondes, les transports de population (démantelés à l'arrivée pour l'installation d'une nouvelle colonie), et les plates-formes minières (base fixe et à usage unique).
- > **Installations planétaires** : (elles ne peuvent être placées qu'à certains endroits marqués par un 0)
 - o **Défenses lance-missiles planétaires** : lance-missiles très puissant et doté d'une technologie à tête chercheuse impossible à brouiller. Ces bases sont équipées des dernières générations de missiles. Elles sont placées dans l'atmosphère de la planète et ne peuvent pas être déplacées.
 - o **Canon planétaire** : le terme "canon" est employé ici car plusieurs options de production sont disponibles en fonction de la technologie choisie (ionique, à protons...). Ces armes ont les mêmes caractéristiques que les défenses lance-missiles.
 - o **Bouclier planétaire** : ce bouclier est semblable aux systèmes installés sur les vaisseaux à ceci près qu'il est beaucoup plus grand. Il assure une défense permanente de chaque installation située sur la planète (défenses lance-missiles et canons) et permet à la planète de garder le moral lorsqu'elle est assiégée.
 - o **Terraformation** : si les technologies sont disponibles, vous pouvez tout à fait modifier la surface d'une planète pour la rendre plus habitable. Vous ne pouvez l'améliorer qu'au niveau permis par votre technologie (voir la partie Terraformation de ce chapitre).
 - o **Projets** : les projets sont réalisés tant que la file de production n'est pas modifiée ou supprimée. Si vous n'avez besoin de rien, vous pouvez utiliser la capacité de production d'une planète pour un des projets ci-dessous : (Ils ne consomment pas de minerai, uniquement les capacités de production de la planète).
 - o **Logements** : accroît la population d'une planète jusqu'à son maximum
 - o **Service militaire** : donne un peu d'expérience à tous les vaisseaux présents dans le système
 - o **Production de pièces détachées** : ajoute la capacité de production de la planète sélectionnée à celles des autres projets dans le système. Si aucun autre projet n'est en cours, la planète utilise sa capacité de production pour rien.

8.2.4. Conseils sur la production

- > L'amélioration des vaisseaux n'est pas un souci ! Lorsque vous terminez un projet, tous les vaisseaux en sont équipés. Vous n'avez pas à améliorer vos vaisseaux ou à reconstruire vos forces.
- > En règle générale, vous devez fabriquer des escadres entières (option par défaut) mais vous pouvez également annuler la production et ne produire qu'une escadre incomplète.
- > Vous pouvez quasiment produire le maximum d'escadres pour une planète. Il existe une option prévue dans la liste de production.
- > La production de bases sur une planète réduit le nombre de contribuables ! Il est donc préférable de vérifier ce qui est indispensable et ce qui ne l'est pas !
- > Il existe pratiquement une infinité d'options de production. Ce sont les projets ! Si vous n'avez pas à construire de vaisseaux ou de bases, il est conseillé de vous atteler à des projets.

8.3. INFOS VAISSEAU (F4)

Cet écran affiche l'état de vos vaisseaux et permet de gérer rapidement vos héros :

8.3.1.1. Grades et expérience

L'expérience des vaisseaux se retrouve sur leurs grades. Plus vous conservez vos vaisseaux longtemps, plus ils s'améliorent. Un grade et des aptitudes plus élevés ont un impact positif sur la précision des tirs et sur les dégâts causés aux vaisseaux.



Les deux flèches permettent d'affecter des héros au vaisseau

Faire défiler les héros précédents à l'aide de la flèche

Faire défiler les escadres

Infos sur le héros ainsi que sa liste d'aptitudes (voir ci-dessous)

Votre icône d'empire

Faire défiler les héros suivants à l'aide de la flèche

"X" rouge : renvoyer les héros (à l'exception des héros principaux)

Infos sur les escadres (tous les équipements, armes spéciales, état du bouclier, etc.)

Grade du vaisseau (expérience) (de 1 à 9, indiqué par 3 étoiles de bronze, d'argent et d'or)

8.4. ECRAN DE RECHERCHE (F5)

Cet écran permet d'afficher l'avancement des recherches et d'ordonner à vos scientifiques d'effectuer des recherches sur de nouvelles technologies/inventions.

8.4.1. Présentation et caractéristiques

Vous ne pouvez lancer des recherches que sur une invention à la fois car celles-ci s'effectuent à l'échelle de l'empire et non pas à l'échelle planétaire.

Presque toutes les technologies peuvent être améliorées au fil du jeu. Vous pouvez également modifier certaines technologies plus anciennes. Ainsi, même si le nombre de technologies de départ est limité, le nombre de technologies disponibles est très élevé (environ 250 technologies pour l'ensemble du jeu).

Le joueur doit affecter des points de recherche (PR) aux technologies qu'il veut développer. Au début de chaque mission, vous recevez des points de recherche supplémentaires qui doivent être affectés aux différents domaines de recherche.

Remarque : les PR peuvent être transférés entre chaque mission car toutes les technologies sont transférées d'une mission à l'autre !

Vous devez affecter une partie de la population aux recherches. La durée des recherches dépend du nombre de personnes travaillant à ces projets et de leur efficacité (moral). Le développement initial d'une technologie est toujours plus coûteux que les améliorations suivantes. Toutefois, lorsque vous progressez dans l'arbre technologique, les coûts de développement ont tendance à augmenter à nouveau. Certains domaines de recherche coûtent extrêmement cher en PR.

L'avancement des recherches est visible dans la barre de progression. Vous pouvez à tout moment interrompre, reprendre ou annuler un processus de recherche. Le nombre de PR nécessaire est déduit à la fin du projet.

Remarque : vous ne pouvez initier un projet que si vous disposez d'un nombre suffisant de PR pour le terminer.

Exemple : un joueur disposant de 350 PR décide de lancer un projet qui en nécessite 200. Il s'aperçoit ensuite qu'il a fait une erreur et annule le projet terminé à 80 %. Il dispose toujours de 350 PR et peut lancer un autre projet coûtant 300 PR. Au cours des recherches, il décide de tout arrêter et de reprendre le projet précédent. Il suffit de terminer les recherches sur les 20 % restants. Il dispose toujours de 150 PR (il ne peut bien sûr pas reprendre le projet à 350 PR.) Ces projets "annulés" ne peuvent pas être relancés d'une mission à une autre. Vous devez dans ce cas les reprendre depuis le début.



IMPORTANT :

- > Si le joueur obtient une technologie par le biais de l'espionnage, il récupère un prototype. Il peut ensuite en fabriquer d'autres, l'améliorer, etc. Le plus intéressant, c'est qu'il peut développer la technologie "volée" beaucoup plus vite et pour la moitié des PR seulement.
- > Les inventions dérobées à l'ennemi ne peuvent être utilisées que dans le scénario en cours !
- > La première invention d'un nouveau domaine de recherche est toujours coûteuse en PR. Ce coût représente l'investissement de départ lié à l'apprentissage d'une technologie particulière.

8.4.2. Conditions préalables

Ces deux conditions sont nécessaires au développement d'une nouvelle invention :

- > Le joueur doit disposer du nombre de PR pour mener les recherches à bien.
- > La ou les technologies nécessaires doivent être disponibles (ainsi que le domaine de recherches).

Si vous ne disposez pas du nombre suffisant de PR, l'invention apparaîtra dans la liste. S'il vous manque une technologie, l'invention n'apparaîtra pas dans cette liste.

8.4.3. Recherches dans d'autres modes de jeu

Les autres modes de jeu (Bataille simple joueur, Multijoueur, Scénarios) fonctionnent selon les mêmes principes que la Campagne simple joueur à ceci près que les inventions et les PR ne peuvent pas être transférés entre les parties. Les PR (et/ou les technologies) sont disponibles en début de partie pour chaque joueur. Les autres règles restent les mêmes.

8.4.4. Affichage à l'écran

*Description :
boîte de dialogue
décrivant l'invention
sélectionnée*

*Avancement
de la recherche :
les points de recherche
nécessaires, le total de
vos PR et l'avancement
du projet apparaissent
ici.*

Projet sélectionné



Types de catégorie

*Liste des inventions
dans la catégorie
sélectionnée*

Code couleur des inventions : si le nom d'une invention apparaît en **blanc**, cela signifie qu'elle est déjà terminée. Si elle apparaît en **rouge**, vous pouvez lancer les recherches. Vous pouvez tout à fait arrêter un projet en cours et le reprendre ultérieurement. En **gris**, vous pourriez démarrer le projet si vous aviez suffisamment de PR ou vous manquez des fonds nécessaires (argent) pour le terminer.

Accès aux technologies : pour certaines technologies planétaires de base, vous devez "payer" avant que les noms de ces technologies n'apparaissent. Ce n'est qu'ensuite que vous avez accès aux domaines de technologie planétaires avancés. Si vous effectuez des recherches sur des inventions, de nouvelles inventions apparaissent dans ce domaine de recherches.

Bouton début/arrêt des recherches.



Boutons de sélection des empires (flèches) : lorsque vous disposez d'informations sur les autres empires (fournies par un espion par exemple), vous pouvez les consulter dans cette fenêtre.

Icône de catégorie (intérieur du cercle) : cliquez dessus pour faire apparaître l'arbre technologique.

8.4.5. Astuces de recherche

- > Chaque race dispose de connaissances de base dans un type d'armement. Les humains préfèrent les armes à protons, les Kariaks, les armes ioniques et les Darzoks, les armes quantiques. Ces trois races utilisaient des missiles. Ce ne sont bien entendu que des lignes directrices ! Vous pouvez développer le type d'armement de votre choix. Le nombre de PR nécessaires n'est pas très élevé au départ.
- > Armes à laser (armement de base) : tous vos vaisseaux sont équipés dès le départ d'un bon vieux armement laser. Ce type d'armes ne brillent pas par son efficacité, vous avez intérêt à le remplacer rapidement.
- > Armes à protons (standard humain) : cette technologie permet de percer les boucliers mais pêche par manque de précision et de puissance.
- > Armes ioniques (standard kariak) : ces armes sont d'une précision redoutable mais elles manquent de puissance. Elles conviennent parfaitement si vous voulez détruire les armes ou les moteurs de gros vaisseaux et leur coût de développement est assez faible. Les progrès technologiques permettront à ce type d'armement de désactiver les boucliers, un atout non négligeable en fin de partie.
- > Armes quantiques (standard darzok) : d'une puissance impressionnante, ces armes créent un effet de champ sur tout le vaisseau visé. Attaquez un vaisseau dont les boucliers ont lâché. Vous serez impressionné par la rapidité du combat.
- > Armes lance-missiles : les missiles sont dévastateurs et ne manquent jamais leur cible si aucun système ECM (anti-missile) ne vient brouiller leur système de guidage. Particulièrement efficaces contre les planètes, ils sont plus puissants que les armes citées ci-dessus. Si vous vous fixez comme objectif de conquérir des planètes, vous avez intérêt à axer vos recherches sur ce type d'arme.
- > Ne concentrez pas vos recherches uniquement sur l'armement. L'équipement des vaisseaux et les bonus planétaires peuvent être très utiles en fin de partie. A quoi vous servirait votre flotte si vous n'avez pas de quoi payer son entretien ? Si un vaisseau a peu de PV, la première attaque ennemie suffit amplement...

8.5. INFOS EMPIRE (F6)

Cet écran ne sert qu'à consulter votre situation financière et à vérifier les informations dont vous disposez sur les autres empires.

8.5.1. Affichage à l'écran

Informations générales concernant un empire

Revenus : ressources disponibles (voir ci-dessous).

Onglets d'empire : vous pouvez afficher ces mêmes informations concernant les autres empires (si vous êtes allié ou si vous disposez d'informations par le biais d'un espion).



Dépenses : liste de ce que vous devez payer en entretien (voir ci-dessous).

Etat des relations : cet indicateur affiche les rapports que vous entretenez avec l'empire sélectionné. L'expression du visage reflète également l'état de ces relations.

Indicateur des relations : il est impossible de modifier les relations en simple joueur. En mode multijoueur, elles sont déterminées par la plus petite valeur sélectionnée par les deux parties.

8.5.2. Sources de revenu

La seule ressource que vous devez surveiller en permanence dans ce jeu, c'est l'argent (tout se calcule en milliards de crédits ou "bcr"). L'argent sert à la fabrication et à l'entretien de vos vaisseaux.

Pour gagner de l'argent, vous pouvez collecter des impôts sur vos colonies, extraire du minerai grâce à des plates-formes minières installées sur des astéroïdes ou construire des vaisseaux de commerce (lesquels rapportent de l'argent dès leur mise en service). Vous pouvez également gagner de l'argent en pratiquant le recyclage (grâce à des vaisseaux spéciaux désossant les épaves à la dérive) ou en acceptant l'argent donné par d'autres empires.

8.5.2.1. Impôts

Les impôts sont collectés sur les colonies. Le seul moyen d'avoir plus d'argent est d'augmenter le nombre de contribuables. Faites attention ! Un taux d'imposition trop élevé affecte le moral des colons et s'avère néfaste à long terme.

Le nombre de contribuables diminue à chaque base construite car ces dernières nécessitent l'embauche de personnel pour les faire fonctionner. C'est assez simple : vous perdez 250 millions de contribuables par base construite. Vous devez donc décider ce qui est le plus important, une base et ses défenses ou les revenus supplémentaires.

8.5.2.2. Extraction

Pour extraire du minerai, vous devez employer une **plate-forme minière**. Ces plates-formes, construites sur des planètes, doivent ensuite être acheminées et déployées pour entrer en service. Une fois construites, elles peuvent être équipées de générateurs hyperespaces auxiliaires pour arriver à destination (des droïdes peuvent ainsi se fixer à la coque pour servir de propulseurs). Elles disposent essentiellement de deux commandes : déplacement et déploiement et peuvent utiliser les portails de saut. Si la destination est une mine potentielle (signalée par la transformation du curseur de la souris), l'installation se fait automatiquement. Une fois la plate-forme minière déployée, elle ne peut plus être déplacée. Il faut la démanteler.

Vous ne pouvez poser qu'une plate-forme minière par champ de ressources. Une plate-forme fonctionne à un rythme donné en fonction de la quantité de minerai disponible sur ce champ.

IMPORTANT :

- > Les plates-formes minières sont quasiment sans défense. Elles disposent d'un blindage important mais d'aucun armement.
- > Les plates-formes minières ne peuvent être démantelées (recyclées) qu'après avoir été installées. Il est impossible de réutiliser une plate-forme minière.
- > L'approvisionnement en minerai peut être modifié par des événements aléatoires. Cela peut arriver dans un champ d'astéroïdes (ou lorsque vos mineurs découvrent une nouvelle veine, etc.)

8.5.2.3. Commerce

Le principe est assez simple. Il suffit de construire des vaisseaux de commerce et ceux-ci vous rapportent de l'argent à leur arrivée. Ces vaisseaux sont neutres. Ils peuvent bien entendu être attaqués mais peu d'empires apprécient ce genre d'attitude et vous aurez à subir des représailles si vous agissez de la sorte... Il existe deux types de vaisseaux de commerce, les vaisseaux marchands interplanétaires qui ne quittent jamais leur système et les vaisseaux marchands interstellaires qui utilisent les portails de saut.

8.5.2.4. Autres sources de revenu

Vous pouvez parfois recevoir des transferts d'argent d'un empire allié ou recycler du minerai à partir des épaves grâce à des vaisseaux spéciaux. Ces autres sources de revenu peuvent être très utiles au cours de votre campagne/mission.

8.5.3. Dépenses

Dépenses : lorsque vous ne pouvez pas vous offrir quelque chose, un chiffre rouge apparaît dans la catégorie concernée et l'état des vaisseaux concernés est désactivé (partiellement ou totalement). Les héros et les installations n'ont pas de bonus et les vaisseaux perdent des PV. Lorsque votre situation financière revient à la normale, ils fonctionnent à nouveau au maximum de leurs capacités.

Vous devez payer des frais d'entretien pour chaque escadre, base ou système solaire. Cette somme est immédiatement déduite de vos revenus. Vous ne risquez donc pas de mauvaise surprise sur le plan financier.

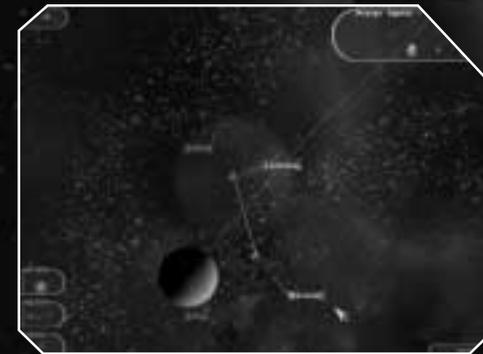
L'entretien est prioritaire sur la production. Les frais d'entretien sont réglés avant les coûts de production. Si vous ne pouvez pas régler les dépenses d'entretien, le rapport revenus/frais d'entretien est calculé. Les PV de toutes les unités nécessitant un entretien régulier sont recalculés en fonction de ce rapport.

Exemple : si le rapport revenus/frais d'entretien est de 70 %, un vaisseau doté de 100 PV n'en aura plus que 70. Les réparations ne peuvent être effectuées que jusqu'à 70 % dans ce cas. Lorsque vous pouvez de nouveau payer les frais d'entretien, tous vos PV sont crédités.

8.6. CARTE TACTIQUE

Vous disposez des mêmes commandes de mouvement que sur la carte stellaire normale. Tous les vaisseaux et toutes les bases que vous avez repérées dans le secteur sont indiqués par une petite icône. Les bases apparaissent même si elles sont hors de portée radar.

NB : même si la carte semble être en 2D, elle représente l'univers en 3 dimensions. Cela signifie qu'un vaisseau peut rester invisible et apparaître tout à coup au milieu de votre radar s'il arrive de dessus ou de dessous.



Les vaisseaux qui ont reçu un ordre d'attaque ou de déplacement se reconnaissent à la ligne rouge (attaque) ou verte (déplacement) allant jusqu'à leur objectif.

Les noms apparaissent également sur la carte tactique lorsque vous placez votre curseur sur les ennemis. Les noms n'apparaissent qu'après quelques secondes. Appuyez sur la touche "N" pour afficher ou masquer les noms.

8.7. COMMANDES DU JEU

8.7.1. Déplacement

Le déplacement et les commandes des unités sont assez simples dans Haegemonia. Le bouton gauche de la souris permet de sélectionner les objets et le bouton droit d'exécuter des commandes.

Le curseur est équipé d'un système de marquage. Il change de forme lorsqu'il passe sur un objet pour lequel une action est envisageable. Vous trouverez ci-dessous les différents curseurs possibles :

-  Attaquer (pointer sur un vaisseau ennemi)
-  Déployer une plate-forme minière (plate-forme minière sélectionnée et curseur placé sur une zone d'extraction)
-  Poser des mines (recherches nécessaires)
-  Coloniser une planète (vaisseau de colonisation sélectionné et curseur placé sur une planète habitable)
-  Escorter (pointer sur un vaisseau allié)
-  Sauter (curseur placé sur un portail de saut)
-  Réaffecter la production (planète sélectionnée et curseur placé sur un autre objet). Cela signifie que les vaisseaux ou les autres objets seront envoyés à ces nouvelles coordonnées (flotte, planète, base, etc.)
-  Espionner (vaisseau-espion sélectionné et curseur placé sur une planète ou un vaisseau ennemi)
-  Transférer une population (vaisseau de transport civil sélectionné et curseur placé sur une planète colonisée)

8.7.2. Temps

Vous pouvez modifier l'écoulement du temps à l'aide des touches <1, 2, 3> du pavé numérique. Vous avez le choix entre la vitesse normale et le défilement multiplié par 2 ou par 4 (1=vitesse normale, 2=double vitesse, 4=quadruple vitesse).

La touche <PAUSE> interrompt l'action en cours et met la partie en pause.

Lors des parties multijoueurs, les paramètres de temps et de pause sont les mêmes qu'en simple joueur à ceci près que les joueurs ne peuvent pas interrompre la partie en cours. Un réglage effectué en début de partie autorise ou non le serveur à interrompre la partie.

8.7.3. Commandes de la caméra, angles de vue

Vous voyez le jeu par l'intermédiaire de caméras qui peuvent être déplacées comme bon vous semble. Vous disposez toutefois de quelques vues prédéfinies qui facilitent la navigation. Lorsque la caméra est en mode libre, vous pouvez faire ce que vous voulez (déplacement, rotation, zoom...). Lorsqu'elle est en mode poursuite, elle se déplace avec l'objet sélectionné. Vous pouvez néanmoins la faire pivoter et effectuer des zooms. La transition entre ces deux modes est toujours fluide. Ce n'est pas un simple passage d'un angle de vue à un autre. En règle générale, la transition est visible lorsque le nouvel objet visé se situe dans un autre système solaire. Toutes les autres transitions sont fluides. Vous trouverez ci-dessous les commandes disponibles dans Haegemonia :

- > **Zoom avant/arrière** : molette de la souris ou touches "+" / "-" du pavé numérique.
- > **Déplacement** : flèches du curseur, défilement à l'aide de la souris (lorsque la souris est placée sur un des bords de l'écran, ce dernier défile.)
- > **Rotation de la caméra** : déplacez la souris vers la gauche/droite tout en maintenant le bouton droit enfoncé.

- > **Inclinaison de la caméra** : déplacez la souris vers le haut/bas tout en maintenant le bouton droit enfoncé.
- > **Poursuite** : <F>, cette touche permet de centrer la caméra sur l'objet sélectionné. Dans ce mode, vous pouvez utiliser la souris pour faire pivoter la caméra.
- > **Autres modes de caméra** : <G> vous pouvez obtenir d'autres angles de vue de l'objet sélectionné. Ce bouton permet de faire défiler les angles de vue disponibles. La combinaison <Maj+G> désactive ce mode.

9. PLANÈTES

9.1. CARACTÉRISTIQUES D'UNE PLANÈTE

9.1.1. Surface

La surface d'une planète est le principal élément déterminant la population maximale et la croissance de la population. A chaque race correspond un type de planète idéal.

La population courante détermine la **croissance de la population**.

La **population maximale** se calcule par rapport à la planète d'origine d'une race. Les chiffres verts représentent les valeurs absolues en millions.

Exemple : si les Kariaks disposent d'une planète idéale de taille normale (leur planète d'origine par exemple), la population s'élèvera à 2500 millions d'individus. Sur une planète de taille identique mais de type océanique, ils ne seront que 1 500 millions maximum (tout autre facteur exclu), c'est-à-dire 0,6 x 2 500.

La surface d'une planète peut être modifiée par terraformation (voir plus bas dans ce chapitre).

| Surface de la planète | HUMAINS* | KARIAKS | DARZOKS |
|-----------------------|--------------|--------------|--------------|
| Stérile | 20 % | 60 % | 125 % |
| Acide | 20 % | 70 % | 100 % (2500) |
| Volcanique | 30 % | 125 % (2500) | 100 % |
| Rocheuse | 30 % | 90 % | 100 % |
| Désertique | 50 % | 100 % | 60 % |
| Arctique | 40 % | 30 % | 80 % |
| Plaines | 60 % | 80 % | 60 % |
| Marécageuse | 70 % | 70 % | 40 % |
| Forestière | 70 % | 60 % | 40 % |
| Océanique | 80 % | 60 % | 30 % |
| Terre | 100 % (3000) | 50 % | 20 % |
| Gaïa | 125 % | 50 % | 20 % |
| Boule de gaz | - | - | - |

- > Les humains disposent d'un bonus de race. Ils peuvent avoir 20 % de population en plus sur n'importe quel type de planète.

9.1.2. Taille

La taille de la planète est également un facteur très important jouant sur la taille de la population. Il existe 4 tailles de planète dans ce jeu : petite, moyenne, grande et énorme.

La taille d'une planète détermine la population maximale et ne peut pas être modifiée. C'est un critère invariable avec lequel le joueur doit composer.

| Taille | Variation de population max. |
|---------|------------------------------|
| Petite | 35 % |
| Moyenne | 65 % |
| Grande | 100 % |
| Enorme | 150 % |

9.2. TERRAFORMATION

La terraformation est le processus visant à modifier la surface d'une planète pour l'adapter à une race donnée. Chaque nouvelle technologie vous permet de faire un pas supplémentaire dans la terraformation et de transformer toujours plus une planète pour la rendre vivable.

La **terraformation** est une forme de **production**. Elle est pratiquée sur la planète même. Toutes les ressources sont mises en œuvre pour cette opération et vous ne pouvez rien produire d'autre pendant cette phase. Toutes les planètes peuvent être terraformées si les capacités de production sont disponibles. Seule la personne dirigeant une planète peut lancer la terraformation.

Lorsqu'une planète est en cours de terraformation, de gros nuages (éclairés et grondements de tonnerre) sont visibles sur cette planète et une texture représentant la nouvelle surface remplace peu à peu l'ancienne.

Si le processus de terraformation est interrompu, la planète reprend son aspect de départ.

Les Darzoks, les principaux ennemis, ont un processus de terraformation complètement inverse de celui des humains. Leur terraformation représente pour nous un véritable saccage de la planète. En fonction du niveau de technologie, il est heureusement possible de terraformer "à rebours" une planète habitée par les Darzoks.

9.3. COLONISATION DE PLANÈTES

Certaines inventions vous permettent de coloniser certains types de planètes. Les vaisseaux de colonisation peuvent être améliorés au fur et à mesure que de nouvelles technologies deviennent disponibles.

Plus vous maîtrisez des technologies de pointe, plus vous pouvez coloniser des planètes inhospitalières. Ainsi, si vous maîtrisez la technologie Colonisation 2, les êtres humains peuvent s'installer sur des planètes rocheuses, volcaniques, arctiques, désertiques, marécageuses, forestières, océaniques ou uniquement composées de plaines.

Vous trouverez ci-dessous les technologies à maîtriser pour coloniser les différentes planètes selon les races :

| Type de planète | Humains | Kariaks | Darzoks |
|-----------------------|----------------|---------|----------------|
| Stérile | Colonisation 3 | Aucune | Aucune |
| Acide | Colonisation 3 | Aucune | Aucune |
| Rocheuse | Colonisation 2 | Aucune | Aucune |
| Volcanique | Colonisation 2 | Aucune | Aucune |
| Arctique | Colonisation 2 | Aucune | Aucune |
| Désertique | Colonisation 2 | Aucune | Aucune |
| Plaines, marécageuses | Colonisation 1 | Aucune | Colonisation 1 |
| Océanique, forestière | Aucune | Aucune | Colonisation 2 |
| Terre | Aucune | Aucune | Colonisation 3 |
| Gaïa | Aucune | Aucune | Colonisation 3 |

Le processus de colonisation est assez simple. Sélectionnez une planète "déserte" avec un vaisseau de colonisation (le curseur change alors de forme). Le vaisseau y établit une colonie de 30 millions d'individus et disparaît car il est démonté pour construire les premières installations. Vous recevez alors un message indiquant qu'une colonie a été établie sur la planète "X".

9.4. PLANÈTES ENNEMIES ET COMBATS

9.4.1. Déplacement à proximité des planètes

Vous pouvez donner l'ordre à une ou plusieurs escadres de se diriger vers une planète. Il suffit de cliquer sur cette planète avec le bouton droit de la souris après avoir sélectionné la ou les escadres en question. Arrivée à destination, l'escadre stationne juste au-dessus de la planète.

La vitesse de déplacement d'un vaisseau diminue lorsqu'il approche d'une planète ou de tout autre objet doté d'un champ gravitationnel. Hors de ce champ, la vitesse peut être augmentée (doublée) pour réduire le temps nécessaire au déplacement entre les planètes.

9.4.2. Prise de planètes (siège)

Vous pouvez prendre des planètes avec vos escadres. Il est conseillé de détruire en premier les défenses ennemies en visant les armements installés sur la planète. À l'arrivée des agresseurs, les bases spatiales et les flottes en orbite autour de la planète prennent part au combat. Cette bataille se déroule exactement comme un combat spatial normal. Lorsque la planète dispose de défenses, ces armes sont pointées vers le haut, sur l'ennemi. Ainsi, si vous attaquez une planète de ce type (en sélectionnant le mode Attaque de votre armement), vous devez tout d'abord anéantir ces défenses et, une fois détruites, vous devez diriger vos attaques contre les boucliers.

Les attaques portées contre une planète peuvent entraîner la mort de civils et diminuer le moral des colons. Les vaisseaux équipés de **blasters** (telles les **corvettes portant la lettre "B"**) ou de **lance-missiles** ont une **plus grande chance de toucher la surface** ! Si le moral atteint un niveau très bas (10 % en règle générale), il est possible que la population se révolte et rejoigne le camp de l'agresseur. Par conséquent, les planètes sur lesquelles le moral et le nombre de colons sont élevés sont beaucoup plus longues à prendre, même avec une grande flotte.

10. HÉROS

10.1. GÉNÉRALITÉS SUR LES HÉROS

Les héros ne peuvent être affectés qu'à deux postes : dans une escadre, au grade de commandant, ou sur une planète, au poste de gouverneur. Ces deux postes sont gérés depuis deux écrans différents : l'écran Infos vaisseau et l'écran Infos planète. Vous pouvez également recruter des héros dotés d'une spécialité comme les espions ou les scientifiques.

Certains héros sont prédisposés à une affectation sur une planète ou sur un vaisseau. C'est au joueur de choisir où et comment tirer parti de ces aptitudes.

Les personnages principaux sont indispensables au bon déroulement du jeu. Vous ne pouvez pas les laisser mourir seuls au fin fond de l'espace. En général, leurs aptitudes sont excellentes et vous devez les utiliser avec discernement.

Les héros peuvent également **gagner de l'expérience**, le commandant et son équipage et le gouverneur en qualité de responsable d'une colonie.

Les héros au repos (c'est-à-dire non affectés à une tâche) attendent que vous décidez d'une affectation. Ils ne gagnent pas d'expérience pendant ce temps.

Lorsqu'ils progressent d'un niveau, les héros peuvent **apprendre une nouvelle aptitude** ou en améliorer une qu'ils maîtrisent déjà. Les aptitudes dites "Local" ne touchent que l'escadre ou la planète d'un héros. Les aptitudes "Système" concernent tous les vaisseaux ou toutes les planètes du système dans lequel se trouve le héros (avec une pénalité de 50 %) alors que les aptitudes "Empire" affectent tous les vaisseaux ou toutes les planètes (avec une pénalité de 75 %).

10.1.1. Messages concernant les héros

Il existe deux types de messages de base concernant les héros.

> Vous recevez un message lorsque vous pouvez recruter un héros.

D'autres messages apparaissent pour signaler tout changement spécifique à un héros :

- > S'il gagne un niveau.
- > S'il est grièvement blessé mais qu'il a réussi à s'échapper dans une nacelle de sauvetage. Vous pouvez lui assigner un autre poste.
- > S'il a été tué par un espion.
- > S'il a été tué lors de l'explosion de son vaisseau (ou l'invasion de sa planète).

10.1.2. Blessure et mort

Vos héros ne sont pas indestructibles. Ils peuvent être blessés lors de l'explosion de leur vaisseau ou de l'invasion de leur planète. Le temps d'immobilisation est aléatoire. Cela peut aller de 1 à 12 mois de jeu. Vous recevez un message indiquant qu'un de vos héros est blessé.

Un héros peut tout à fait mourir s'il n'est pas indispensable à la mission en cours. Il peut être tué lors de la destruction de son escadre ou de la prise de sa planète. Il peut également se faire assassiner par un espion ennemi. Dans tous les cas, un message vous avertira de la mort de ce héros.

10.1.3. Délai de réaffectation

Lorsque vous changez un héros de poste, il doit se rendre à sa nouvelle affectation. Il lui faut un certain temps avant de prendre ses nouvelles fonctions. Cela empêche les changements continuels de postes lorsqu'une planète est en état de siège ou lors d'un combat spatial. Le portrait du héros est moins net et le message "En route" est affiché dessus.

10.2. APTITUDES D'UN HÉROS

10.2.1. Aptitudes de commandant

Voici les bonus spécifiques aux commandants :

- > **Intelligence** : + 10 % d'expérience par niveau
- > **Artilleur** : + 10 % de précision par niveau. Effets négatifs sur la planète
- > **Navigateur** : + 5 % de vitesse par niveau
- > **Stratège** : + 5 % de dégâts par niveau, + 2 % d'absorption des boucliers par niveau
- > **Coordinateur de tir** : + 10 % de dégâts par niveau
- > **Ingénieur** : + 10 % de vitesse de réparation par niveau, + 5 % de PV par vaisseau et par niveau
- > **Chef d'escadre** : + 3 % de portée radar par niveau, + 2 % de vitesse par niveau, + 5 % de virage par niveau, + 5 % d'expérience par niveau
- > **Explorateur** : + 10 % de portée radar par niveau, + 2 % de vitesse par niveau
- > **Expert en armement** : + 5 % de portée des armes par niveau, + 3 % de précision par niveau
- > **Expert en boucliers** : + 2 % d'absorption des boucliers par niveau, + 2 % de résistance des boucliers par niveau

Les aptitudes ci-dessous sont très utiles aux espions. Les héros dont les aptitudes sont choisies sont les "héros-espions". Leurs aptitudes sont décrites ci-dessous :

- > **Expert en espionnage** : - 5 % de temps nécessaire par niveau (toutes les missions)
- > **Rabatteur** : + 2 % de chance de succès par niveau pour les missions de propagande. Diminue également les temps de mission.
- > **Espion industriel** : + 2 % de chance de succès par niveau pour les vols de technologie. Diminue également les temps de mission.
- > **Experte en infos** : + 2 % de chance de succès par niveau pour la collecte des informations. Diminue également les temps de mission.
- > **Saboteur** : + 2 % de chance de succès par niveau pour les missions de sabotage. Diminue également les temps de mission.
- > **Assassin** : + 3 % de chance de tuer un héros par niveau
- > **Chasseur d'espions** : diminue le temps de chasse des espions ennemis

10.2.2. Grades de commandant

Vous trouverez ci-dessous les différents grades des commandants (semblables au niveau d'expérience des équipages) :

- > Cadet (aucune aptitude)
- > Sous-lieutenant
- > Lieutenant
- > Capitaine
- > Major
- > Lieutenant-colonel
- > Colonel
- > Commandant
- > Lieutenant Général
- > Général
- > Commandant suprême (impossible à atteindre dans "Haegemonia")

10.2.3. Aptitudes des gouverneurs

Les gouverneurs sont des héros affectés à vos planètes. Ils ont pour mission de diriger et de faire prospérer vos colonies.

Remarque : ils offrent certains avantages tels qu'une productivité accrue, un taux de natalité en hausse... Ces bonus s'ajoutent à ceux obtenus grâce aux progrès technologiques.

Ces héros offrent les bonus suivants :

- > **Bon gouverneur** : + 5 % de moral maximum par niveau, + 1 % de croissance de moral supplémentaire, + 2 % de production par niveau
- > **Homme politique** : + 2 % de moral et 3 % de moral maximum par niveau, + 2 % d'impôts par niveau
- > **Guérisseur** : + 10 % de croissance de la population par niveau
- > **Mineur** : + 10 % de revenus de l'extraction minière par niveau, + 2 % de production par niveau
- > **Assimilateur** : + 5 % de moral supplémentaire par niveau, + 2 % de croissance de la population par niveau
- > **Scientifique** : + 3 % de capacité de recherche par niveau, PR supplémentaires pour les inventions par niveau
- > **Ecologiste** : + 5 % de croissance de la population par niveau, + 5 % de production par niveau
- > **Economiste** : - 3 % d'entretien par niveau, + 8 % d'impôts par niveau
- > **Tyran** : - 7 % de moral par niveau, + 15 % de production par niveau

11. ESPIONNAGE

11.1. GÉNÉRALITÉS

L'espionnage est la principale source d'informations dans le jeu. C'est également la seule manière de prendre l'avantage sur l'ennemi sans combattre. En général, les espions disposent d'aptitudes particulières et peuvent effectuer des actions spéciales. Ils sont toutefois très vulnérables lorsqu'ils ont été repérés. Il existe également des commandants-espions. Tout comme leurs collègues militaires, ils disposent de bonus supplémentaires qui s'ajoutent aux aptitudes de l'équipage du vaisseau-espion.

Le renseignement est une denrée très précieuse dans ce jeu. Vous pouvez afficher les informations concernant les races alliées comme si c'était la vôtre. En ce qui concerne les races ennemies, seules les informations ci-dessous sont visibles sans espionnage :

> **Vaisseaux** : en fonction de la technologie des scanners

> **Planètes** : uniquement le nom de la personne en charge

L'espionnage vous permet de prendre les bonnes décisions car vous connaissez le statut de l'ennemi avant de l'attaquer. Vous trouverez ci-dessous les outils d'informations nécessaires aux missions d'espionnage :



Les vaisseaux-espions sont fabriqués comme tout autre vaisseau. Ils sont dotés d'une coque de classe 2 (corvette) mais ils travaillent seuls. Ils ne disposent pas de radar pour ne pas révéler leur position. Leur vitesse est la même que celle des chasseurs pour une accélération et une vitesse en virage normales (classe 2). Les vaisseaux-espions ne peuvent pas être détectés par les vaisseaux normaux. Seuls d'autres vaisseaux-espions peuvent les repérer et/ou les arraisonner ou les détruire. Si la mission d'un espion échoue, sa présence sera révélée.

Les vaisseaux-espions se déplacent comme les vaisseaux normaux à ceci près qu'ils ne disposent pas des options de formation et d'attaque habituelles mais de plusieurs autres possibilités (le vaisseau-espion débute ses activités dans les environs d'une cible potentielle jusqu'à ce qu'il arrive à sa portée.) Une fois l'ordre émis, le curseur change de forme et vous devez cliquer avec le bouton droit de la souris sur la cible. Cette dernière est généralement une planète ennemie.

Informations :

- > Un héros espion peut être tué ou blessé comme tout autre héros. Dans ce cas, il est envoyé à l'hôpital jusqu'à son rétablissement. S'il est encore en bon état, le vaisseau-espion peut poursuivre la mission d'espionnage sans les bonus liés à la présence du héros.
- > Les missions d'espionnage ne coûtent rien mais accaparent le temps de l'espion et sont coûteuses en termes d'entretien.
- > Vous pouvez à tout moment interrompre une mission d'espionnage en donnant un nouvel ordre (déplacement ou nouvelle mission d'espionnage). Toutes les informations recueillies sont perdues et la mission est un échec complet.
- > Vous pouvez gagner de l'expérience pour les missions réussies comme pour les missions ratées. Dans ce deuxième cas de figure, vous ne recueillez que 25 % des points attribués en cas de succès.

11.2. MISSIONS D'ESPIONNAGE

Chaque type de mission nécessite un certain niveau et un certain temps avant que celle-ci soit menée à bien.

- > **Voler de l'argent** : méthode assez simple pour prendre l'avantage sans combattre. La somme volée dépend du niveau de l'espion et elle n'apparaît qu'une fois la mission terminée. Vous pouvez également voler de l'argent sur une planète ennemie. La cible est alors la planète.
o Niveau minimum : 1
- > **Propagande** : cela provoque une baisse de moral sur la planète visée. Le moral diminue de 10 à 30 % lorsque la mission est terminée (la barre de progression affiche l'avancement de la mission). Lorsque le moral d'une planète est à 10 %, les habitants se révoltent et la production s'arrête. Ce type de mission est délicat et ne peut être confié qu'à un espion de haut niveau...
o Niveau minimum : 6
- > **Acheter des Infos empire** : une des missions de base. Vous collectez des informations sur un autre empire. Ce sont les mêmes informations que celles qui apparaissent sur votre écran d'Infos empire à la seule différence que le nom de l'empire change. Une fois la mission terminée, l'écran est accessible pendant 5 minutes. Vous pouvez demander des informations sur n'importe quelle planète de l'empire sélectionné.
o Niveau minimum : 3
- > **Acheter des Infos planète** : une autre mission de base. Vous récupérez des informations détaillées sur la planète ciblée. Une fois la mission terminée, vous pouvez voir l'écran de gestion de la planète pendant 5 minutes sans pour autant être capable de déterminer la production de la planète. Seul le haut de la file de production est visible.
o Niveau minimum : 1
- > **Obtenir des Infos systèmes militaires** : cette mission est beaucoup plus difficile car il s'agit de collecter des informations sur des planètes, des bases spatiales et les vaisseaux d'un système donné. Les vaisseaux et les bases sont visibles pendant un certain temps et leurs écrans d'informations sont accessibles. Vous pouvez également afficher le nom des commandants, les types et les PV des vaisseaux et des bases. Cette mission peut également être dirigée contre toute planète du système.
o Niveau minimum : 3

- > **Acheter un arbre technologique** : l'espion dérobe arbre technologique pour un domaine donné sur une planète ennemie. Vous pouvez afficher l'arbre technologique depuis l'écran de recherche. Les informations sont disponibles à l'instant où l'espion vole l'arbre technologique en question. Elles ne sont accessibles que pendant 5 minutes.
o Niveau minimum : 4
- > **Voler une invention** : l'espion dérobe des plans sur une planète spécifique. Vous recevez un message si aucune nouvelle technologie n'a été récupérée. Les inventions volées sont considérées comme des prototypes et peuvent être utilisées au cours de la mission. Vous devez effectuer des recherches si vous désirez les conserver pour les missions suivantes.
o Niveau minimum : 4
- > **Saboter les défenses** : l'espion détruit une/des installation(s) (choisie(s) au hasard) sur une planète.
o Niveau minimum : 4
- > **Saboter un vaisseau** : vous envoyez votre espion contre un vaisseau ennemi. L'espion enclenche le système d'autodestruction d'un vaisseau situé à proximité. Si l'espion est tué ou repoussé lors de l'explosion, vous récupérez son vaisseau. Le vaisseau ciblé sera endommagé, mais pas toujours détruit !
o Niveau minimum : 4
- > **Assassiner un chef** : vous envoyez votre espion assassiner le commandant d'une escadre ou le gouverneur d'une planète. Les chances de succès dépendent avant tout du niveau de votre espion et de celui du héros visé.
o Niveau minimum : 7
- > **Contre-espionnage** : les espions utilisés dans ce genre de mission augmentent les chances de capturer des espions ennemis dans un système. Les systèmes ont un taux très bas de capture des espions ennemis.
o Niveau minimum : 1
- > **Détecter un espion ennemi** : c'est une variante des missions de contre-espionnage au cours de laquelle votre espion essaie de révéler l'emplacement d'un espion ennemi.
o Niveau minimum : 3

11.3. DÉROULEMENT ET DURÉE DES MISSIONS ESPION

Une fois l'espion à proximité de sa cible, un compteur apparaît à l'écran. La barre de progression (semblable à celle des PV) apparaît ce qui indique que la mission a débuté. La mission est terminée lorsque ce compteur atteint 100 %. Celui-ci est disponible dans le petit écran d'Infos vaisseau. Une fois la mission terminée (et si celle-ci le nécessite), un message indiquant le résultat apparaît.

12. DIPLOMATIE

12.1. DIPLOMATIE EN MODE SIMPLE JOUEUR

La campagne étant basée sur des missions et des situations prédéterminées, la diplomatie ne joue qu'un faible rôle dans ces campagnes. Certaines actions sont d'ordre diplomatique mais elles sont uniquement dictées par l'histoire. Cet aspect du jeu se limite à des messages, menaces ou informations, venant d'autres empires. Aucune modification ne peut être apportée au cours de l'histoire. Il est, par exemple, impossible de signer un traité de paix avec l'ennemi principal.

Vous pouvez suivre l'état des relations entre les différents empires sur l'écran d'Infos empire (sur les barres des tâches pour chaque empire). Les statuts sont Hostile, Neutre et Pacifique.

12.2. DIPLOMATIE EN MODE MULTIJOUEUR

La diplomatie n'est possible qu'en mode multijoueur où 8 empires au maximum peuvent s'affronter pour le contrôle d'un secteur. Dans ce mode de jeu, les joueurs doivent composer les uns avec les autres. Il est impossible de prévoir ce que feront les joueurs (quelles que soient les relations en place) mais il est possible d'anticiper les actions de l'IA.

Les informations affichées dans l'écran Infos empire sont tout à fait semblables à celles de la campagne simple joueur à ceci près que vous pouvez modifier vos relations avec les autres empires en fonction des rapports que vous voulez atteindre. La relation entre les empires obéit à la règle du plus petit dénominateur commun. Par exemple si un empire décide de déclarer la guerre à un autre, ce dernier peut choisir n'importe quel type de relation, la guerre aura lieu. Si les deux empires choisissent la neutralité, la neutralité sera la règle entre les deux empires.

Chaque joueur voit donc la relation choisie mais aussi l'état des rapports entre les deux empires. Toute modification importante est confirmée par un message.

- > Déclarer la guerre (par exemple : "Nous sommes en guerre contre XY !")
- > Faire la paix (par exemple : "Un traité de paix a été signé avec XY !")
- > Conclure une alliance (par exemple : "Nous avons conclu une alliance avec XY !")
- > Rompre une alliance sans déclarer la guerre (par exemple : "L'alliance conclue avec XY a été brisée.")

Les deux extrêmes (guerre ou alliance) ont leurs avantages et leurs inconvénients :

Avantages d'une alliance :

- > Un empire peut faire réparer ses vaisseaux dans les bases alliées.
- > Deux empires alliés peuvent faire du commerce ensemble (leurs vaisseaux marchands choisissent leurs planètes respectives comme cible. Ils ont tous deux un bonus de commerce).
- > Les deux empires voient leurs empires respectifs (comme si c'était les leurs).

Avantages de la neutralité :

- > Le commerce est autorisé entre les empires mais sans bonus.

Inconvénients de la guerre :

- > Le commerce subit un sérieux revers et les revenus diminuent des deux côtés.
- > Le moral diminue de 10 % sur toutes les planètes lorsque vous déclarez la guerre à un autre empire.

13. VAISSEAUX

13.1. GÉNÉRALITÉS

Les vaisseaux sont les pivots de ce jeu. Ils sont indispensables pour explorer la galaxie, défendre votre empire ou conquérir de nouveaux territoires. Ils sont divisés en classes, chaque classe étant définie par la taille de la coque. Les vaisseaux en tant que tel ne sont pas tellement puissants. Ce sont les équipements qui font toute la différence.

Nous pouvons différencier trois types de vaisseaux au regard de leur fonction :

- > Vaisseaux militaires : chasseurs, corvettes, croiseurs et cuirassés
- > Vaisseaux-espions
- > Vaisseaux spéciaux : vaisseaux de colonisation, transports civils, vaisseaux de recyclage, vaisseaux marchands, bases militaires, plates-formes minières, mouilleurs de mines, etc.

13.2. PRODUCTION DES VAISSEAUX

La production des vaisseaux est un problème majeur dans ce jeu ! Une escadre complète doit être produite dans un même système solaire et à proximité des planètes. Il y a une raison assez simple. Les vaisseaux doivent se rendre à la position qui leur a été affectée le plus vite possible sans quoi la gestion des escadres devient impossible. Il est toujours possible de produire de nouvelles escadres (s'il y a de la place). Le nombre de vaisseaux est produit et une nouvelle escadre entre en service. Pour remplacer les vaisseaux d'une escadre ayant été détruits, cette dernière doit être à proximité d'une planète.

Remarque : les escadres dans la file de production ne peuvent pas être déplacées et peuvent être attaquées ! Il est donc conseillé d'interrompre la production lorsque des appareils ennemis sont repérés et de les détruire avant de reprendre la production. La seconde option consiste à fabriquer un ou deux vaisseaux et à les lancer dans la bataille.

13.3. STRUCTURE DES VAISSEAUX : COQUE, MOTEUR ET SYSTÈMES D'ARMEMENT

Les caractéristiques principales d'un vaisseau sont déterminées par sa "coque" et son système d'armement. On prend également en compte les systèmes spéciaux qui y sont ajoutés. Les coques sont standards et reçoivent des équipements qui définissent le type de vaisseau. Un chasseur est dit ionique car il est équipé d'un système d'armement ionique.

Caractéristiques d'une coque :

- > PV : résistance de l'appareil
- > Maniabilité : l'agilité du vaisseau (taux de virage). Se mesure en degrés/s.
- > Vitesse de réparation : se mesure en PV/s

L'autre composante essentielle d'un vaisseau est son moteur. Les moteurs ont les caractéristiques suivantes :

- > Vitesse : la vitesse maximum se mesure en m/s. La vitesse est fonction de la taille du vaisseau.
- > Accélération : se mesure en m/s.

> Taux de virage : le taux de virage effectif équivaut au taux de virage du moteur et de la coque. Il se mesure en m/s.

Les systèmes d'armement déterminent la puissance de feu. Certains systèmes spéciaux peuvent améliorer les caractéristiques ci-dessus ou même en ajouter de nouvelles.

13.4. CONTRÔLE DES VAISSEAUX ET INTERFACE

13.4.1. Escadres et classes de vaisseau

Dans ce jeu, les vaisseaux sont organisés en groupes, ou escadres. Les vaisseaux de classe 1 sont organisés en escadres de 7, ceux de classe 2 en escadres de 4 et ceux de classe 3 en escadres de 2 unités. Les vaisseaux de classe 4 se déplacent seuls. Le joueur ne peut donner des ordres qu'au groupe. Il ne peut pas commander les vaisseaux séparément. Ces groupes peuvent toutefois être organisés en plusieurs formations.

Toutes les escadres ont un nom généré par le jeu. Ce nom est utilisé dès la phase de production.

Au cours de la partie, vous aurez sous vos ordres entre 1 et 25 escadres. Vous commanderez des vaisseaux standards (1 au départ et jusqu'à 12 à la fin) et des vaisseaux spéciaux (bases ou plates-formes non déployées, sondes, etc.) qui seront contrôlés par l'IA une fois déployés.

Les vaisseaux standards se divisent en deux catégories : les vaisseaux principaux et les vaisseaux auxiliaires. Les vaisseaux principaux peuvent servir d'une mission à l'autre (votre grade détermine le nombre que vous pouvez commander) alors que les vaisseaux auxiliaires ne sont disponibles que pour la mission en cours. Le nombre maximum de vaisseaux auxiliaires est déterminé par l'histoire et augmente au fil des missions.

13.4.2. Sélection des vaisseaux

Chaque escadre que vous commandez apparaît à l'écran en 3D véritable et sous forme d'icône en bas de l'écran. Cliquez sur un vaisseau de l'escadre ou sur son icône pour sélectionner l'escadre entière. Il est impossible de sélectionner un seul vaisseau. L'icône et le modèle en 3D fonctionnent de la même façon. Les mêmes ordres peuvent être donnés. Si plus d'une escadre est sélectionnée, une liste apparaît avec le nom de chaque escadre et permet au joueur d'avoir une vue globale des vaisseaux sélectionnés.

Si vous tracez un cadre à l'aide du bouton gauche de la souris, chaque escadre dont un vaisseau au minimum est à l'intérieur de ce cadre est sélectionnée. Cliquez sur l'info-bulle à l'aide du bouton gauche de la souris ou appuyez sur la touche "F4" pour afficher l'écran d'infos de l'escadre sélectionnée. Cliquez sur le bouton droit de la souris pour afficher le menu correspondant au vaisseau. Vous pouvez également sélectionner des planètes, des bases ou tout autre objet à l'aide du bouton gauche de la souris. L'écran d'informations donne également des renseignements sur ces objets.

Double-cliquez avec le bouton gauche de la souris sur un objet pour centrer la caméra sur cet objet.

13.4.3. Déplacement et attaque

En règle générale, le bouton gauche de la souris sert à la sélection tandis que le bouton droit sert à effectuer les actions. Le déplacement et l'attaque sont assez semblables (clic droit sur la cible). L'action dépend en fait de la cible sur laquelle vous cliquez. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un objet allié ou neutre pour que votre escadre s'approche de la cible et l'escorte. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un objet ennemi pour que l'escadre sélectionnée attaque cet objet. Cliquez avec le bouton droit sur une zone vide pour que l'escadre sélectionnée se rende à cet endroit.

La grille de référence apparaît en appuyant sur la touche <M>. C'est un plan carré et divisé par un quadrillage, le même plan sur lequel se trouvent l'escadre ou les escadres sélectionnées. Sur cette grille, le trajet de ces escadres est représenté par une droite joignant le point de départ et le point d'arrivée. C'est une véritable projection 3D entre le point de départ et le point d'arrivée. Tous les objets importants du jeu sont indiqués par une droite dirigée vers la grille de référence et se terminant par un petit cercle. La couleur de cette ligne change selon que l'objet est au-dessus ou en dessous de la grille de référence. La destination cible peut être placée n'importe où si vous maintenez le bouton droit de la souris enfoncé. Appuyez sur la touche <Maj> en même temps pour déterminer l'axe Z de votre destination par rapport au plan de référence. Ce déplacement est représenté par une ligne partant du point de destination projeté (sur le plan de référence) et se terminant sur le point de destination véritable (en 3D). Cela vous permet de monter et descendre dans le jeu.

Relâchez le bouton droit de la souris pour masquer la grille de référence et exécuter l'action. Vous pouvez annuler l'ordre en appuyant sur la touche <Echap>. L'annulation d'un ordre annule également la sélection en cours.

Vous pouvez également assigner un trajet à vos escadres. Appuyez sur la touche <W> pour activer le mode Trajet. Les ordres de déplacement donnés aux escadres ne sont pas supprimés mais la dernière destination est considérée comme le point de départ. Annuler un ordre de déplacement en mode Trajet revient à supprimer toutes les étapes du trajet et à désélectionner les vaisseaux. Appuyez sur la touche <W> pour quitter le mode Trajet et revenir en mode "déplacement normal".

Remarque : si des cibles potentielles sont situées à proximité du trajet, le curseur passe en mode Attaque lorsque vous disposez les étapes du trajet. Vous pouvez ainsi utiliser un trajet pour détruire plusieurs bases ennemies à la suite.

13.4.4. Sélection de la flotte

Vous pouvez regrouper les escadres en flottes et leurs assigner un chiffre. Ainsi, appuyez sur "Ctrl" + "1" pour intégrer les vaisseaux sélectionnés à la flotte 1, "Ctrl" + "2" pour les assigner à la flotte 2, etc. Pour appeler la sélection, il suffit alors d'appuyer sur les touches "1", "2"... Un petit numéro visible dans l'icône d'escadre rappelle la touche de raccourci de la flotte.

Remarque : une escadre peut être affectée à plusieurs flottes. Seule la dernière affectation est visible sur les icônes.



13.4.5. Détail des commandes et des formations

Une fois une unité sélectionnée, il suffit de cliquer dessus avec le bouton droit de la souris pour déterminer le mode de vol : "mode d'attaque" ou "mode de visée". Vous trouverez ci-dessous les avantages et les possibilités de chaque mode.

13.4.5.1. Mode de visée

Ce mode peut être activé par toutes les escadres. Le paramètre par défaut est "coque" ce qui signifie que les escadres tireront sur l'ennemi sans se soucier de la partie qu'ils atteindront. Une fois la partie en question détruite, les vaisseaux continuent à attaquer mais ils ne visent pas une partie précise du vaisseau ennemi.

Voici les options disponibles dans ce menu :

- > Armes : attaquez-vous à un côté du vaisseau pour détruire les armes situées sur ce flanc et l'empêcher de riposter.
- > Moteurs : les vaisseaux ne peuvent généralement pas se déplacer sans moteur. C'est une excellente manière de leur couper toute possibilité de repli.
- > Coque : option par défaut. C'est le meilleur moyen de toucher la cible même s'il n'y a pas d'avantage spécifique.

13.4.5.2. Modes / Formations d'attaque

Dans ce jeu, il est possible de choisir les formations/les modes d'attaque des escadres. Les modes d'attaque définissent le comportement de l'escadre. En mode agressif, les escadres s'approchent plus près des vaisseaux ennemis et se replient au dernier moment alors qu'en mode prudent, les vaisseaux tirent de plus loin et se replient en essayant de conserver le maximum de PV. Les vaisseaux des escadres s'organisent selon ces formations d'attaque aussitôt après en avoir reçu l'ordre.

Remarque : au cours des combats, les formations peuvent être désorganisées. Elles se reforment dès la fin de la bataille.

13.5. BASES SPATIALES

Types de base spatiale :

- > Plate-forme minière
- > Base militaire (et station de réparation)

Les bases spatiales peuvent être fabriquées sur des planètes. Elles se rendent à leur emplacement comme un vaisseau spatial et utilisent un emplacement spécial d'escadre. Elles se déplacent très lentement. Une fois installées, elles ne peuvent plus se déplacer.

Une fois déployées à proximité des planètes, les bases spatiales ne bougent plus alors que les planètes tournent sur elles-mêmes. C'est pour cela qu'une base militaire ne peut défendre une planète entière. Il faut au minimum deux bases par planète.



Vous pouvez afficher le menu **Base spatiale** en cliquant avec le bouton droit sur une base. Il existe également une fonction de recyclage sur ces bases. Dans ce cas, la base est démantelée et vous récupérez des fonds.

13.6. COMBAT

Il n'y a jamais de trêve dans l'espace. Vous pouvez effectuer un plan rapproché sur la carte stellaire. Les champs de bataille sont toujours vastes. Si deux adversaires s'approchent trop près l'un de l'autre l'affrontement est inévitable. S'ils s'éloignent, le combat cesse.

Au cours d'un combat, tous les vaisseaux sont visibles même s'ils ne se déplacent qu'en escadres. Les escadres effectuent toujours leurs attaques en fonction de la formation et du nombre de vaisseaux dans l'escadre. Tous les déplacements sont calculés par l'IA.

Exemple : les chasseurs en formation de mur essaient toujours d'attaquer de côté mais ils esquivent, virent et tirent individuellement.

Tous les vaisseaux laissent derrière une "trace" due à la combustion pour visualiser leurs mouvements.

Au début d'un combat, l'IA vérifie la puissance de la flotte, les alentours (pour déterminer s'il existe une zone où le combat serait moins risqué), les options de repli (en cas d'infériorité numérique) ainsi que la présence de tout équipement pouvant être utilisé lors du combat. En fonction de ces facteurs (et des caractéristiques des vaisseaux), les ordres sont donnés au groupe afin de permettre aux empires contrôlés par l'IA de choisir les meilleures tactiques (frapper et se replier par exemple).

La bataille se déroule selon les règles décrites ci-dessous et ne s'arrête que lorsque l'IA décide de se replier ou que les forces de l'un des combattants ont été détruites.

Remarque : l'expérience tirée de la destruction d'un vaisseau est répartie entre toutes les escadres ayant pris part au combat. Une fois le combat terminé, les épaves restent sur le champ de bataille, attendant d'être recyclées.

13.7. SYSTÈMES D'ARMEMENT

Quatre systèmes d'armement sont disponibles pour les vaisseaux : système ionique, quantique, à protons ou lance-missiles. Une fois que vous avez découvert un système d'armement, vous entrez en possession d'un nouveau type de coque. Les coques sont également des inventions. Ainsi, une fois que le "canon ionique" et la "coque de chasseur" ont été découverts, vous obtenez une "coque de chasseur ionique". Si, ensuite, vous effectuez des recherches sur les canons à protons, vous obtenez immédiatement des "chasseurs à protons".

Pour chaque système d'armement, il existe trois types d'armes : le canon pour les chasseurs et la tourelle et les blasters pour les vaisseaux plus gros. Chacun a un niveau de développement différent.

Chaque coque dispose d'un certain nombre de nacelles déterminant le nombre et le type d'équipements installés sur cette coque ("nacelle bouclier", "nacelle ECM", etc.). Le type de nacelle est défini pour chaque arme et chaque équipement. Si vous effectuez des recherches sur une nouvelle invention, elle peut être immédiatement installée sur le vaisseau adéquat (voir le chapitre Amélioration).

Remarque : la description des inventions permet généralement de deviner à quel type de vaisseau elle sera déterminée.

13.7.1. Dégâts et destruction de vaisseaux

Les plus gros vaisseaux sont composés de plusieurs parties : le cœur, la coque et les parties externes (les ailes). Les ailes fonctionnent également selon le système de PV et peuvent être détruites en même temps que tout l'équipement qu'elles renferment. Lorsqu'un vaisseau est touché (bouclier ou coque), la coque et les ailes encaissent des dégâts toujours croissants. Les explosions sont de plus en plus impressionnantes et le joueur peut visualiser les dégâts.

Même endommagé, un vaisseau reste opérationnel. Sa puissance de feu et sa maniabilité sont diminuées. Il est hors service lorsque sa coque ou ses ailes sont détruites. L'épave de la coque dérive dans l'espace et peut être recyclée.

Remarque : les petits vaisseaux sont fabriqués d'un seul tenant, à partir de la coque. Il ne reste rien des chasseurs hors service. Seuls les vaisseaux à partir de la classe 3 laissent une épave.

13.8. VAISSEAUX SPÉCIAUX

Certains vaisseaux sont dits spéciaux pour deux raisons : ils ont des commandes spéciales (comme les mouilleurs de mines) ou ne sont pas des vaisseaux au sens propre du terme (les bases militaires par exemple). Vous ne pouvez détenir qu'un certain nombre d'escadres normales et d'escadres spéciales. Ce nombre est déterminé par votre grade. Il est donc indispensable que vous connaissiez bien ces vaisseaux.

13.8.1.1. Sonde :

Une sonde est un petit vaisseau équipé d'un radar. Vous pouvez donc vous en servir pour détecter les mouvements dans l'espace. Plus petite qu'un chasseur, une sonde se déplace seule. Elle est fabriquée comme tous les autres vaisseaux et commence à envoyer des signaux lorsqu'elle arrive à destination. Une sonde a une durée de vie limitée. Elles ne peuvent pas être détectées ou détruites par des vaisseaux normaux. Les sondes font partie des escadres spéciales.

13.8.1.2. Sonde inhibitrice de portail de saut (un seul exemplaire possible) :

Cette sonde est en tout point semblable à une sonde normale à ceci près qu'elle est envoyée dans un portail de saut pour empêcher tout passage et rapporter tout mouvement. Une sonde de ce type permet d'obstruer un portail de saut. Seuls les Darzoks maîtrisent cette technologie. Elle a une durée de vie limitée.

13.8.1.3. Balise de saut de portail (un seul exemplaire possible) :

Réponse humaine à la technologie Darzok, cette sonde peut pénétrer dans les portails de saut sans se faire repérer. Une fois déployée, elle envoie un signal hyperspace et tout vaisseau équipé d'un générateur de portail de saut peut se rendre à la source du signal. Vous ne pouvez en déployer qu'une à la fois et elles ont une durée de vie limitée, comme les sondes "normales". Leur utilisation est assez risquée car les vaisseaux supportent mal les sauts hyperspaces. Il est donc déconseillé d'utiliser cette technologie si vos vaisseaux n'ont plus beaucoup de PV...

13.8.1.4. Mouilleur de mines :

Une nacelle spécialement installée sur ce vaisseau de classe 2 permet de déposer de 20 mines. Une fois l'ordre donné, le vaisseau pose ses mines jusqu'à épuisement des réserves ou jusqu'à ce que vous lui donniez l'ordre d'arrêter. Si un vaisseau reçoit l'ordre de déposer ses mines ailleurs, les mines précédemment posées explosent. Sa vitesse et les dégâts infligés dépendent du niveau de technologie. Les vaisseaux normaux ne peuvent pas détecter les mines. Le mouilleur de mines peut également expédier des mines dans les portails de saut. Le vaisseau stationné à l'autre bout du portail de saut est en général très surpris. Les mouilleurs de mines font partie des escadres spéciales.

13.8.1.5. Vaisseau de transport civil :

Les planètes étant parfois totalement différentes et la population se développant lentement, il est possible d'utiliser ces vaisseaux pour transporter des colons d'une colonie bien établie à une colonie récente. Ces vaisseaux peuvent transporter 200 millions de colons en hibernation. Le vaisseau est recyclé une fois arrivé sur place. Les vaisseaux de transport civils font partie des escadres spéciales au cours de leur voyage.

13.8.1.6. Vaisseau de colonisation :

Au départ, vous ne pouvez coloniser que les planètes semblables à votre planète d'origine mais une fois la technologie appropriée découverte, vous pouvez coloniser n'importe quelle planète. Ces vaisseaux transportent 30 millions de colons mais aussi de quoi survivre dans un environnement hostile. Les vaisseaux de colonisation font partie des escadres spéciales au cours de leur voyage.

13.8.1.7. Vaisseau de recyclage :

Plates-formes minières inutilisées, bases militaires à la dérive ou épaves de vaisseaux ennemis, tout est fait de métal et le métal peut rapidement être converti en crédits. Ces vaisseaux récupèrent automatiquement le métal dans un système. Ils ne peuvent pas passer par les portails de saut. Leur taille les rend vulnérables et nous vous conseillons de les escorter lorsque vous repérez des ennemis dans le secteur. Les vaisseaux de recyclage font partie des escadres spéciales.

13.8.1.8. Plates-formes minières :

Elles sont fabriquées comme les vaisseaux et doivent être installées à l'emplacement de la zone d'exploitation. Deux moyens sont disponibles pour déployer une plate-forme minière : la commande (ou le bouton) Déploiement qui s'utilise comme pour les bases militaires ou en cliquant avec le bouton droit de la souris sur une cible adéquate. Le curseur change alors de forme lorsqu'il passe sur des cibles valables. Les plates-formes minières sont considérées comme étant des escadres spéciales jusqu'à leur recyclage.

13.8.1.9. Bases militaires :

Ces grandes stations spatiales immobiles sont très bien défendues et peuvent réparer ou réapprovisionner n'importe quel vaisseau croisant dans leurs environs. Elles ont été conçues pour la défense des planètes mais peuvent également surveiller les endroits importants (tels les portails de saut et les zones de ressources). Vous pouvez les installer à peu près n'importe où à l'aide du bouton Déploiement. Les vaisseaux alliés peuvent être réparés plus rapidement. La construction des bases militaires est similaire à celle des plates-formes minières. Il est impossible de les déplacer une fois le déploiement terminé. Elles sont considérées comme étant des escadres spéciales jusqu'à leur recyclage.

13.9. CARACTÉRISTIQUES DES VAISSEAUX

Les caractéristiques d'un vaisseau dépendent principalement des nacelles dont il est équipé. La coque détermine les PV et le nombre de nacelles disponibles. Les nacelles d'armement déterminent la puissance et la cadence de feu. Les moteurs décident de la vitesse maximale, de l'accélération et de la maniabilité.

Remarque : il existe bien entendu des systèmes internes (nacelles spéciales) permettant d'améliorer une ou plusieurs de ces caractéristiques.

L'expérience de l'équipage, c'est-à-dire son niveau, est indépendant du système de nacelles. Il est fonction du vaisseau lui-même. Lorsqu'un vaisseau est détruit, l'expérience de l'équipage est perdue. Les vaisseaux ravitaillés conservent leur expérience. Tous les vaisseaux d'une escadre ont l'expérience de cette escadre.

Autre caractéristique importante, la vitesse de régénération du vaisseau. C'est la capacité de l'équipage de réparer un vaisseau après un combat. Certains facteurs peuvent accroître la vitesse de régénération : un équipage plus chevronné, certaines inventions et/ou un bon chef.

Description détaillée des caractéristiques d'un vaisseau :

- > **PV** : quantité maximale de dégâts pouvant être supportée par une nacelle ou par la coque elle-même. Le total des PV apparaît en même temps que le cercle de sélection autour du ou des vaisseaux en question.
- > **Puissance de feu** (dégâts) : quantité de dégâts qu'une arme (une nacelle) est capable d'infliger.
- > **Cadence de tir** : autre caractéristique principale des armes. Elle se mesure en nombre de coups par seconde.
- > **Vitesse** : définie par la puissance des moteurs du vaisseau (et certains autres équipements internes).
- > **Accélération** : autre caractéristique principale des moteurs.
- > **Maniabilité** : définie par la taille de la coque. Les moteurs et certains équipements peuvent améliorer la maniabilité mais inutile de vous attendre à des miracles...
- > **Expérience de l'équipage** : détermine la conduite du vaisseau. Une plus grande expérience a un effet positif sur toutes les autres caractéristiques.

13.10. RÉPARATIONS, RAVITAILLEMENT

Les vaisseaux disponibles dans ce jeu se réparent automatiquement. Certaines inventions augmentent la vitesse de réparation.

Les bases militaires et les vaisseaux de ravitaillement se réparent plus rapidement. Lors des réparations, de petits drones sont envoyés pour inspecter chaque vaisseau de chaque escadre à leur portée.

Les drones effectuent des sorties à chaque fois qu'un vaisseau endommagé passent dans leur champ d'action. Les drones commencent par le vaisseau le plus abîmé de l'escadre ayant la moyenne de PV la plus faible.

Remarque : ces drones sont invincibles et ne peuvent pas être attaqués. Toutefois, ils s'autodétruisent lorsque leur base d'attache est détruite.

13.11. EXPÉRIENCE DE L'ÉQUIPE (DÉTAILS)

Le passage d'un niveau à l'autre se fait selon un système d'expérience invisible pour le joueur. A chaque ennemi vaincu et à chaque mission terminée, l'équipage gagne de l'expérience. Une fois une certaine expérience accumulée, l'équipage passe au niveau supérieur. Le niveau apparaît toujours dans l'icône d'escadre sur la carte stellaire.

Chaque niveau gagné améliore automatiquement les caractéristiques du vaisseau :

- + 10 % de puissance de feu (dégâts) – maîtrise accrue des armes
- + 2 % de précision
- + 5 % de PV (meilleure maîtrise des vaisseaux)

Bonus supplémentaire pour les espions :

- 2 % de temps nécessaires pour les missions

13.12. VISIBILITÉ, PORTÉE RADAR ET BROUILLARD DE GUERRE

La portée radar est indiquée par un cercle bleu transparent autour du vaisseau. Il ne peut être vu qu'en mode Radar (touche Espace). Tout ce qui se trouve à l'intérieur de ce champ peut être vu, à l'exception des espions qui peuvent se dissimuler hors du champ de portée du radar. Au fur et à mesure que vous effectuez des recherches sur les inventions, vous pouvez accroître cette portée radar et fabriquer des sondes invisibles pour les ennemis mais qui peuvent accroître la portée radar. La durée de vie de ces sondes est limitée et elles se détruisent immédiatement après utilisation. Vous pouvez également essayer d'augmenter leur durée de vie.

En cours de partie, vous avez accès aux informations suivantes :

- > Position de vos escadres et de vos bases
- > Position des différents corps célestes (planètes, soleils, nuages, etc.)
- > Position des portails de saut précédemment découverts. A chaque mission, des portails de saut sont cartographiés dès le départ.
- > Position des installations immobiles (mines, stations spatiales, sondes, etc.)
- > Position des vaisseaux ennemis et neutres à portée de radar de vaisseaux alliés.

Remarque : les escadres, les planètes et les stations spatiales ont une portée radar basée sur la meilleure technologie radar disponible.

14. VAISSEAUX MARCHANDS ET VAISSEAUX NON-JOUEURS

14.1. COMMERCE

Le commerce est une partie intégrante du jeu dès que vous avez fondé deux colonies (alliés inclus) et que vous avez construit des vaisseaux marchands. Deux types de vaisseaux marchands sont disponibles : interplanétaires et interstellaires. Ces derniers sont plus gros et peuvent emprunter les portails de saut. Les vaisseaux marchands font des allers-retours entre vos colonies et celles de vos alliés. Ces vaisseaux sont une source de revenus jusqu'à ce qu'ils se fassent détruire.

En règle générale, ces vaisseaux ne sont pas attaqués. En règle générale uniquement... En mode simple joueur, vous n'avez pas le choix de vos alliés. En mode multijoueur, chaque alliance se traduit par des accords commerciaux. Dans ce cas, vous pouvez envoyer jusqu'à la moitié de vos vaisseaux marchands faire du commerce avec vos alliés. Les revenus issus du commerce sont alors multipliés par deux.

14.1.1. Mécanismes de commerce

Les vaisseaux marchands ont une quantité assez élevée de PV. Il faut donc un certain temps ou une flotte de bonne taille pour en détruire un, ce qui vous laisse le temps de voler au secours d'un vaisseau marchand attaqué.

Les vaisseaux marchands interplanétaires voyagent uniquement dans le système où ils ont été construits. Leur trajet est déterminé au hasard. Lorsqu'ils quittent une de vos planètes, ils se dirigent (si possible) vers une planète alliée appartenant à un autre empire. Inversement, lorsqu'ils quittent une planète alliée, ils se dirigent (si possible) vers une de vos planètes. Arrivé à destination, le propriétaire du vaisseau reçoit de l'argent et celui de la planète en question également. Si c'est une seule et même personne, ces sommes ne s'additionnent pas. Les vaisseaux apportent également un bonus de moral à la planète d'arrivée.

14.2. VAISSEAUX CIVILS

Vous rencontrerez des vaisseaux civils dans le jeu (vaisseaux de transport, ambassadeurs, etc.). Ils sont tous dirigés par l'histoire et leurs actions sont prédéterminées.

Vous rencontrerez également d'autres vaisseaux dérivant dans l'espace. Vous pouvez les attaquer mais vous ne pouvez rien en tirer.

Legions
of Iron

15. CORPS CÉLESTES

15.1. GÉNÉRALITÉS

Les corps célestes sont très nombreux dans ce jeu. Vous êtes à l'origine de certains d'entre eux (bases militaires, plates-formes minières, drones, ce sont les corps "déployés") tandis que d'autres sont présents dès le départ (portails de saut, astéroïdes, nébuleuse, épaves de vaisseaux, comètes, lunes, etc.). L'intérêt de tous ces éléments est de vous donner un avantage tactique au cours du combat.

15.2. LES CORPS CÉLESTES ET LEURS EFFETS

15.2.1. Soleil

Presque tous les systèmes disposent d'un soleil. Leur taille et leur couleur peuvent être tout à fait différentes. Tous les vaisseaux et les bases dans un périmètre équivalant à deux fois la distance du soleil subissent des dégâts. Un message d'avertissement apparaît si un vaisseau s'approche trop près d'un soleil.

Tout système comprend en son centre un soleil dont la taille et la couleur varient en fonction du type.

Types de soleil :

| | |
|-------------------------------|--------------------------------|
| Naine rouge..... | petit, éclat rouge |
| Naine blanche..... | petit, éclat blanc |
| Semblable à notre soleil..... | moyen, lueur blanche éclatante |
| Géante rouge..... | grand, lueur rouge |
| Etoile jeune..... | lueur bleue |

15.2.2. Portail de saut

Les portails de saut sont des portails entre les systèmes solaires, un peu comme des tunnels. Cliquez avec le bouton droit sur un des vaisseaux (bases, sondes, escadres) pour le faire passer par ce portail. Ils apparaissent à l'écran sous la forme d'un anneau en rotation.

Le nom du système sur lequel il s'ouvre s'affiche si la fonction d'info-bulle est activée. Les portails de saut peuvent être sélectionnés à l'aide du bouton gauche de la souris. Dans ce cas, les informations de caractéristiques et d'état sont visibles dans l'info-bulle associée au système auquel le portail de saut permet d'accéder.

Un portail de saut a plusieurs paramètres. Vous n'êtes pas tenu de tous les mettre en œuvre mais le jeu peut le faire :

- > Vitesse de voyage : lente, normale ou rapide.
- > Etat actif/inactif : ce peut être le résultat d'un phénomène naturel (événement aléatoire) ou d'une technologie (Darzok).
- > Aller simple : certains portails de saut ne fonctionnent que dans un sens.
- > Interdit : l'accès au portail de saut est interdit (visible)

15.2.3. Microastéroïdes

Les champs de microastéroïdes ont des effets négatifs sur les vaisseaux. Les plus gros vaisseaux subissent des dégâts. Les impacts s'affichent sous la forme de minuscules flashes à la surface du vaisseau.

Un champ de microastéroïdes a les effets suivants sur les vaisseaux :

- > 50 % de vitesse du vaisseau
- > 50 % de portée radar
- > 2 % de dégâts par seconde pour les vaisseaux à partir de la classe 2

Les champs de microastéroïdes apparaissent comme des nuages de poussière contenant des rochers.

Remarque : Il peut être intéressant de pénétrer dans un champ de microastéroïdes si vous avez un petit vaisseau et que vous voulez échapper à des ennemis plus gros. Ces derniers seront endommagés en pénétrant dans le champ.

15.2.4. Astéroïdes/astéroïdes renfermant du minerai (immobiles)

Les astéroïdes sont en fait d'immenses rochers situés en plein milieu de l'espace. Certains peuvent avoir la taille de gros vaisseaux alors que d'autres sont aussi gros que des petites lunes.

Quelques-uns renferment des minerais intéressants. Ils ont une texture spéciale. Vous pouvez y installer des plates-formes minières pour en extraire le minerai.

15.2.5. Nébuleuse

Dans "Haegemonia", une nébuleuse apparaît sous la forme d'un brouillard coloré avec de la poussière et des particules. Les vaisseaux n'avancent plus qu'à un quart de leur vitesse normale et les radars ne fonctionnent plus qu'à 25 % de leur capacité.

15.2.6. Trou noir

Certains systèmes ont un trou noir en lieu et place d'un soleil. A l'écran, ces "planètes" sont entourées d'un tourbillon de matière qui tombe dans une sphère totalement noire. Dans un système contenant un trou noir, les planètes sont extrêmement rares et les températures sont très basses. Une force attire constamment le vaisseau vers le trou. La vitesse des vaisseaux est extrêmement réduite et ils subissent des avaries.

15.2.7. Astéroïdes (mobiles)

Ils apparaissent au hasard dans le jeu et peuvent rayer des vaisseaux ou des planètes de la carte en un clin d'œil.

16. EVÉNEMENTS ALÉATOIRES

Les événements aléatoires sont des incidents qui ne modifient en rien le scénario mais qui ajoutent un facteur hasard dans un environnement de jeu relativement prévisible.

Exemple : vous pouvez trouver des épaves à la dérive contenant des inventions ou des objets pouvant être utilisés. Une petite explosion peut endommager votre vaisseau et vous devrez le réparer, etc.

16.1. LISTE DES ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

16.1.1. Une colonie proclame son indépendance

- > Une colonie peut proclamer son indépendance si le moral de cette colonie passe sous le seuil des 50 %.
- > Les pirates peuvent faire le siège d'une planète sans défense ou ne disposant que d'une installation défensive. Si le moral atteint zéro, la planète reprend son indépendance.

16.1.2. Événements scientifiques

- > Un de vos scientifiques a une idée géniale et les recherches en cours sont très nettement accélérées. Vous obtenez l'invention immédiatement.
- > Un virus a été découvert dans l'ordinateur central et toutes les données du projet en cours ont été perdues. Vous devez tout recommencer.
- > La collecte des données provenant de tous les instituts de recherche de l'empire a ouvert de nouveaux horizons. Vous récupérez des PR supplémentaires. Cela ne vous donne pas un avantage décisif mais vous avez plus de choix.

16.1.3. Accroissement de l'activité solaire

L'activité solaire peut augmenter dans n'importe quel système. Cela a pour effet de diminuer la production et l'extraction de minerai. Ce phénomène s'arrête aussi brutalement qu'il a démarré.

16.1.4. Modifications sur les astéroïdes/planètes

Voici quelques événements qui peuvent changer un voire plusieurs paramètres de base sur une planète ou un astéroïde :

- > La quantité de minerai présent sur une planète ou un astéroïde peut augmenter ou diminuer de 50 à 100 %.
- > L'atmosphère d'une planète peut être polluée ce qui réduit la production de la planète.
- > Une soudaine modification de l'axe de rotation d'une planète peut se traduire par un changement climatique (bénéfique ou non).
- > Soudain accroissement du moral sur une planète.
- > La ratification d'une nouvelle loi de contrôle des naissances se traduit par une augmentation brutale de la natalité sur une planète. Le taux de natalité double ou quadruple.
- > Les abus de pouvoirs des hommes politiques locaux entraînent des manifestations de mécontentement et une baisse du moral sur toute la planète.

16.1.5. Découverte d'une épave

Vous pouvez tirer de nombreux avantages des épaves à la dérive dans l'espace. Nous ne vous les énumérerons pas.

16.1.6. Raids

Les pirates sont parfois si impudents qu'ils viennent vous détrousser jusque sous votre nez. Ils prennent un pourcentage aléatoire de vos réserves en argent.

16.1.7. Prise d'une base pirate

Cet événement arrive généralement de manière aléatoire mais vous pouvez bien entendu décider de piller une base pirate. Vous y trouvez un certain nombre de trésors.

16.1.8. Événements liés aux héros

Un héros peut subir de nombreuses mésaventures lorsqu'il est en service. En voici quelques-unes :

- > Un héros apparaît et offre ses services à un empire.
- > Deux héros peuvent se rencontrer et discuter du bon vieux temps en échangeant des informations tactiques et stratégiques.

16.1.9. Événements liés aux portails de saut

Les portails de saut changent parfois d'état seuls (les portails de saut illégaux ne sont pas pris en compte.) Cela peut vous servir comme vous desservir :

- > Tous les portails de saut sont hors service pendant une période indéterminée (flux hyperspace) et le temps devient aléatoire et instable.
- > Tous les portails de saut sont ralentis (le trajet est lent quel que soit le portail de saut utilisé).
- > Un portail de saut particulier est hors service pendant une période indéterminée (flux hyperspace) et le temps devient aléatoire et instable.
- > Un portail de saut particulier est ralenti (le trajet est lent, si ce n'était pas déjà le cas dans ce portail de saut).

16.1.10. Accident

- > Il existe de nombreuses possibilités pour que tout aille mal dans une société à haut niveau technologique.

17. LES DIFFÉRENTES RACES ET LEURS CARACTÉRISTIQUES

17.1. GÉNÉRALITÉS

Quatre races s'affrontent dans "Haegemonia" : les humains (divisés entre la Terre et les colonies martiennes au départ), les **Kariaks** (une race humanoïde), les **Darzoks** (votre principal ennemi – une race ressemblant aux insectes) et les **Solons**, une race particulièrement avancée sur le plan technologique. Les **Solons** n'apparaissent pas en tant que tel dans le jeu car ils vivaient il y a bien longtemps mais les vestiges de leurs vaisseaux et de leurs bases n'attendent que des explorateurs comme vous ! En mode Campagne, vous ne pouvez jouer que la race humaine mais les trois peuvent être jouées en mode scénario, bataille ou multijoueur. Chaque race possède des forces et des faiblesses :

Différences physiques : les différents empires ne sont pas de la même couleur ainsi vous pouvez voir à quel empire vous avez affaire. Bien entendu, les différents empires n'ont pas les mêmes vaisseaux. Cela se remarque à la conception même des vaisseaux de l'empire en question. Certains personnages et certains héros ne sont disponibles que si vous incarnez une race particulière. En mode multijoueur, si vous incarnez une autre race, vous obtiendrez de nouveaux graphismes, de nouveaux héros et de toutes nouvelles caractéristiques par rapport à la campagne Simple joueur.

Différences technologiques : tous les empires ont certains domaines technologiques qui leur sont propres et qu'eux seuls peuvent étudier. C'est un plus en termes de jouabilité lorsque vous jouez en mode multijoueur ou en mode scénario car vos adversaires peuvent développer des stratégies totalement différentes des vôtres. Les vaisseaux des 4 races sont totalement différents ainsi que leurs statistiques en termes de puissance de feu/vitesse/temps de virage/boucliers.

Exemple : une corvette de l'empire humain n'aura pas les mêmes statistiques et le même armement qu'une corvette extraterrestre.

Différences d'aptitudes : chaque race a des aptitudes spécifiques qui ne peuvent être exploitées que si vous incarnez cette race.

17.2. HUMAINS (TERRIENS ET MARTIENS)



Ces deux groupes habitent dans le système solaire et s'affrontent pour imposer à l'autre leur modèle de développement. Au cours des premières missions, ils doivent déterminer quel modèle sera le bon. L'humanité ne peut se développer, conquérir l'univers et se défendre contre les menaces extérieures que sous la conduite d'un seul chef. Quelques technologies sont propres à chacun des deux groupes mais ils disposent dans l'ensemble des mêmes inventions. Au début du jeu, les Martiens sont un peu plus en pointe sur le plan technologique mais la Terre dispose de plus de ressources (minerai et population).

Les humains ont recours au système de terraformation classique (voir le chapitre Planètes pour de plus amples détails).

Bonus de race :

- > 20 % de population supplémentaire sur les planètes
- > 20 % de bonus sur les recherches (PR, temps)

17.3. KARIAKS (RACE HUMANOÏDE) // //



Cette race a eu une évolution totalement différente de celle des humains. Elle a vu le jour sur une planète dépourvue d'oxygène et très pauvre en ressources. Les Kariaks ont dû s'adapter aux conditions très difficiles et au manque de minéral. Ils se servent de leur corps comme d'une ressource naturelle. Ils maîtrisent la génétique et réussissent à adapter leur corps à des tâches spécifiques. Ils ont une connaissance extrêmement

vaste de la sociologie et de la biologie mais leurs aptitudes physiques sont moindres. Ils peuvent vivre sur n'importe quel type de planètes sans réels problèmes.

Ils ont une caractéristique propre à leur race : ils terraforment automatiquement les planètes sur lesquelles ils habitent. Ils utilisent tout le minéral disponible et créent une atmosphère et des conditions de vie qui leurs conviennent. Ce processus automatique est précis. Ils produisent ce qu'ils veulent sur la planète.

Bonus de race :

- > Terraformation automatique – possibilité de coloniser n'importe quelle planète
- > Bonus de commerce et de revenu (20 %)
- > Apprentissage plus rapide (+ 50 % d'EXP)
- > Vaisseaux plus légers donc plus rapides mais moins résistants (PV réduits)

17.4. DARZOK (RACE D'INSECTES) // //



Cette race est aux yeux des humains plus insolite que les Kariaks. Ils vivent sur des planètes nues sans atmosphère, eau, végétaux ou quoi que ce soit d'autre.

Leur technologie se rapproche de celle des humains (leurs vaisseaux sont en métal) mais leurs systèmes d'armement sont plus avancés car ils sont nettement plus belliqueux que toutes les autres races (humains compris).

Bonus de race :

- > + 20 % de bonus de production
- > + 20 % de bonus de croissance de population
- > Vaisseaux imposants : PV plus élevés mais vitesse réduite

17.5. SOLONS (ANCIENNE RACE DE VOYAGEURS DE L'ESPACE) // //

Cette race qui possédait des avantages technologiques par rapport à toutes les autres a mystérieusement disparu de la galaxie depuis des siècles. Nul ne sait où ils sont allés ou ce qui a pu se passer, mais certaines reliques apportent une preuve manifeste de cette supériorité technologique. Certaines légendes affirment que les Solons étaient des humanoïdes. Il reste des bases Solons bien cachées dans l'univers. Elles ont rarement été pillées non pas parce que personne n'a essayé mais parce que les quelques-uns qui en sont revenus n'ont jamais voulu y remettre les pieds. C'est d'ailleurs pour cela que la position de ces bases est souvent erronée. Vous devrez les trouver seuls.

Il est impossible de jouer les Solons dans le jeu. Ils n'apparaissent qu'en campagne simple joueur

18. ANNEXE A - LISTE DES COMMANDES CLAVIER : // //

18.1. ECRANS // //

| | |
|-------------|--|
| F1 | Aide |
| F2 | Carte stellaire |
| F3 | Infos Planète |
| F4 | Infos Escadron |
| F5 | Ecran Recherche |
| F6 | Infos Empire |
| Echap..... | Options de jeu/Retour à la Carte stellaire |
| Espace..... | Afficher/Masquer mode Carte |
| ù | Fenêtre de discussion (claviers AZERTY) |

18.2. COMMANDES D'ESCADRE // //

| | |
|---|---|
| M + clic gauche | Déplacer vaisseaux |
| S..... | Arrêter action des vaisseaux |
| J..... | Propulser le ou les vaisseaux sélectionnés jusqu'à la |
| | ballise (s'il y en a une) |
| W..... | Déterminer trajet |
| Clic droit sur un vaisseau | Action spéciale en fonction de la cible (attaquer, |
| | poser une mine, escorter, etc.) |
| Clic droit (planète sélectionnée)..... | Réaffecter la production |
| Alt + clic droit..... | Déplacement à côté du vaisseau sélectionné/dans |
| | espace vide |
| Ctrl + clic droit sur un vaisseau | Forcer l'attaque |
| Maj + clic droit sur un vaisseau | Escorter, suivre un vaisseau |

18.3. COMMANDES DE SÉLECTION DES VAISSEaux // //

| | |
|---------------------------|---|
| CTRL + 0-9..... | Garder en mémoire les sélections multiples |
| 0-9..... | Rappeler une sélection multiple |
| Z, X, C..... | Sélectionner tous les vaisseaux |
| | militaires/espions/spéciaux |
| Origine/Fin | Sélectionner escadre précédente/suivante |
| Page haut/bas | Sélectionner planète précédente/suivante (celles du |
| | joueur uniquement) |
| Maj + Page haut/bas | Sélectionner planète précédente/suivante (quel que |
| | soit le propriétaire) |

18.4. CONTRÔLE DU TEMPS // //

| | |
|-----------------------------|--|
| Touche Pause..... | Interrompre/reprendre le cours du temps |
| Pavé numérique 1, 2, 3..... | Multiplie le défilement du temps par 1, 2, 4 |

18.5. COMMANDES DE LA CAMÉRA

| | |
|---------------------------|--|
| Flèche gauche..... | Rotation de la caméra sur la gauche |
| Flèche droite..... | Rotation de la caméra sur la droite |
| Flèche haut..... | Inclinaison de la caméra vers le haut |
| Flèche bas..... | Inclinaison de la caméra vers le bas |
| Maj + flèche haut..... | Déplacement de la caméra vers le haut de l'axe Z |
| Maj + flèche bas..... | Déplacement de la caméra vers le bas de l'axe Z |
| Touche + du pavé num..... | Zoom avant |
| | Zoom avant (sur les claviers AZERTY) |
| Touche - du pavé num..... | Zoom arrière |
| | Zoom arrière (sur les claviers AZERTY) |
| Molette de la souris..... | Zoom avant et arrière |
| F..... | Mode poursuite de vaisseau activé/désactivé |
| G/Maj + G..... | Mode caméra spéciale activé/désactivé |
| Maj + C..... | Centrer l'écran |
| D..... | Centrer l'écran sur l'objet sélectionné |

18.6. COMMANDES VISUELLES

| | |
|-----------------|---|
| N..... | Afficher/masquer nom objets |
| I..... | Infos succinctes activé/désactivé |
| Impr écran..... | Sauvegarder la capture d'écran (écrase les précédentes situées dans le dossier) |
| L/Maj + L..... | Activer/désactiver l'affichage temporaire/permanent des PV |

19. ANNEXE B – CRÉDITS**19.1. DIGITAL REALITY**

Chef de projet
László Peller

PROGRAMMATION

Responsable programmation
István Kiss

Moteur "Walker"
Krisztián Márta
Ferenc Szabó
Norbert Szabó

Système Effet, systèmes d'armement et arbre technologique
László Rimóczi

Système audio et divers
Gábor Szabó

IA du jeu et système de script
Lajos Molnár

Réseau, multijoueur et système de sauvegardes
Zoltán Kovács

Interface
Norbert Szabó
Gábor Szabó

GRAPHISMES

Responsable infographie
Tamás Fodor

Infographistes
Tibor Rác
Zoltán Ludas
Zoltán Horváth
Balázs Kalázd
Ashraf Elsayed Hassan

Infographistes "conception"
Zsolt Varga
Károly Rózsa

Interface
Tibor Rác

Infographiste "technique"
Csaba Gyarmati

Effets visuels
Tamás Fodor

Infographistes CGI
Ashraf Elsayed Hassan
Balázs Kalázd
Szabolcs Mátéfy
Krisztián Tolnay

Infographiste CGI supplémentaire
János Szedlacsek

MUSIQUE ET AUDIO

Bande originale et orchestration
Tamás Kreiner
Ervin Nagy

Effets sonores
Tamás Kreiner

Ingénieur du son
Pál Kis

CONCEPTION

Concept original du jeu
László Peller
Bulcsú Várhegyi

Histoire
László Peller
Tamás Daubner
Bulcsú Várhegyi
Zoltán Gonda

Dialogues et texte
László Peller
Tamás Daubner
Zoltán Gonda

Niveaux et scripts simple joueur

László Peller
Zoltán Conda
András Deierl
Csaba Gyarmati
Gábor Németh

Niveaux multijoueurs

György Kunosi

Système d'armement et arbre technologique

András Deierl

Producteur exécutif

Gábor Fehér

Responsable RP

Tamás Daubner

Manuel

László Peller
Gábor Fehér
Tamás Daubner

TESTEURS

György Kunosi
Balázs Biró
Péter Ligeti
László Buza
István Vass

UN GRAND MERCI A

Zoltán Fodor – chef matos
Sándor Lepsényi
Gábor Németh
L'équipe "Platoon"
Fred et Philippe

Relations publiques

Inès Pauly
Tiphaine Locqueneux
Cécile Soullier
Stéphanie Bolla

Ventes à l'international

Olivier Pierre
Marie-Josée Limacher
Alexis Gresoviac
Chizuko Mori
Christelle Chandavoine
Arnaud Doudard
Corinne Lebon
Jacqui Lepoureau
Irène Toporkoff-Mayer
Marie-Christine Vaz

France

Olivier Bonnafoux
Loïc Mastengue
Ghislaine Flerchinger
Cédric Leroy
Boris Christophe
Walter Finck
Stéphane Marlot
Philippe Pierquin
Marie Queiroz
Dominique Sorin
Carol Thévenin

Gestion des ventes

Caroline de Villoutreys
Fatiha Baha
Ilse Richard

Responsable fabrication

René Tov

19.2. CRÉDITS CRYO**Producteur**

Luc Verdier

Marketing

Simon Vivien

UN GRAND MERCI A :

Nicolas Bonvalet
Philippe Bayle
Eric Mallet

19.3. CRÉDITS WANADOO**Editorial et production**

Vincent Berlioz
Edouard Lussan
David Hartley
Clément Merville
Jacques Simian
Jérôme Antona
Céline Paiva

Localisation

Alex Lepoureau
Fanny Jacob
Frédéric Champion

Tests

Denis Bourdain
Jacques Chatenet
Vincent Dondaine
Terry Chatenet
Steeve Léger
Michaël Hammoudi

Arnaud Montaudoin
Guillaume Brisbois
Mathias Donoso
Tristan Madinga
Boubakar Guaye
Chartier Alexandre

Marketing

Frédéric Dumas
Thomas Otton
Aline Gugliermina
Florence Baccard
Franck Lalane
Caroline Maillols
Manuela Roch
Jon Bailey
Gonzalo Gil Casares
Kristen Malm
Markus Malti
Paolo Gelain

