

Blackwater Industries

Manuel de la compagnie

An 2153 après J.C.

La Terre n'étant plus économiquement viable, elle a donc été évacuée. Dans les secteurs qui ont le vent en poupe, on trouve notamment les méga-cités orbitales, la publicité et surtout, la production de matières premières.

Toutes les compagnies de la galaxie mènent des opérations de débarquement, installent des colonies sur de nouvelles planètes, détruisent tout ce qui pourrait mettre en péril leurs bénéfices, puisent les richesses du sol et envoient ensuite leurs colons vers de nouveaux horizons.

La galaxie est scindée en deux : les riches et les autres. Les plus fortunés vivent dans les luxueuses méga-cités orbitales, on les appelle les Spaciens. Les moins chanceux tentent souvent leur chance dans les dangereuses opérations d'acquisition, c'est pourquoi on les a surnommés les Débarqueurs.

Les équipes de débarquement regroupent divers types de personnes - des personnes au passé trouble ou sans avenir, des loups solitaires et des astronautes - mais tous avec un déterminateur commun : ils n'ont rien à perdre, alors ils partent à l'aventure, dans l'espoir de faire fortune. Le pourcentage de décès est très élevé.

Space Colony, c'est l'histoire de Vénus Jones, une jeune femme de 23 ans et trois opérations spéciales à son actif. Si elle réussit sa prochaine mission, son contrat est terminé. Elle pourra prendre sa retraite, avec suffisamment de crédits jusqu'à la fin de sa vie. Elle prie pour que sa nouvelle mission d'extraction de six mois se passe sans encombre, malheureusement, le destin semble jouer contre elle.

Les noms des produits et entités sont des marques commerciales de leur propriétaire respectif et non de Gathering of Developers Inc., et ne sont incluses que dans un but de divertissement. Aucun produit, établissement ou aucune personne mentionné ou apparaissant dans ce jeu n'a approuvé ce jeu ni aucune des actions décrites ou affichée dedans, ni n'est en aucun cas associé à Gathering of Developers Inc. Toute apparition ou ressemblance avec des personnes, entités ou produits réels ou ayant existé ne pourrait être que fortuite et pure coïncidence.

© Copyright 2003 Firefly Studios Limited : Tous droits réservés

Ce manuel d'utilisation du jeu SPACE COLONY et le CD ci-joint sont protégés par les lois du copyright et leurs acheteurs sont autorisés à en faire un usage personnel. L'utilisation du disque et du programme (ou des programmes) inclus dans ce produit est régie par les conditions d'utilisations accompagnant ce manuel d'utilisation de SPACE COLONY. En dehors de son utilisation normale reconnue légalement, aucune partie de ce manuel ne peut être copiée ou prêtée à autrui sans l'autorisation préalable de Firefly Studios Limited.

Table des matières

1.0	Démarrage.	2	5.0	Extraterrestres.	40
1.1	Installation.	2	5.1	Les Fribuliens.	40
1.2	Modos de jeu.	4	5.2	Autres extraterrestres.	42
1.3	Options de jeu.	4			
1.4	Généralités.	5	6.0	Les bâtiments.	45
1.5	A propos du manuel.	6	6.1	Ingénierie.	45
1.6	Victoires et défaites.	7	6.2	Mobilier.	47
			6.3	Nourriture et boissons.	47
2.0	Les principes élémentaires.	7	6.4	Ressources humaines.	48
2.1	Aperçu.	8	6.5	Loisirs.	49
2.2	Placer des bâtiments.	9	6.6	Industrie.	51
2.3	Engager des colons.	10	6.7	Militaire.	53
2.4	Des travailleurs heureux.	10	6.8	Tourisme.	55
2.5	Nourrir vos colons.	10	6.9	Pollution sonore.	56
2.6	Salaires.	10			
2.7	Les ressources.	11	7.0	Personnalisation de campagnes et planètes.	56
2.8	Ecran de la passerelle.	12	8.0	Raccourcis clavier.	57
			9.0	Arbre des ressources.	58
3.0	Les personnages.	14			
3.1	Vos colons.	14	10.0	Crédits du jeu.	61
3.2	Formation.	24			
3.3	Badges de compétence.	25	Assistance technique.	63	
3.4	La fenêtre de l'agent.	28	Accord de licence.	64	
3.5	Rapport psychiatrique de la société.	28			
3.6	Besoins et désirs.	29			
3.7	Amis et ennemis.	31			
3.8	L'horloge de travail.	32			
4.0	Gagner de l'argent.	33			
4.1	L'entrepôt.	33			
4.2	Ressources.	33			
4.3	Commerce.	36			
4.4	Tourisme.	36			
4.5	Vaisseaux spatiaux.	37			
4.6	Végétation.	37			
4.7	Droids industriels.	39			



Blackwater Industries

Nous recrutons un peu tout le monde

1.0 Démarrage

Dans ce chapitre, vous trouverez tous les détails qui vous permettront de jouer votre première partie. Nous vous conseillons d'utiliser l'initiation interactive incluse dans le jeu pour vous familiariser avec ses principes, ou de vous rendre au chapitre suivant.

1.1 Installation.

Configuration requise :

Système d'exploitation :	Windows 98, ME, 2000, XP
Processeur :	800 Mhz (+ de 1,2 GHz recommandé)
Mémoire vive :	64 Mo (128 Mo recommandés)
Disque dur :	850 Mo
Carte graphique :	4 Mo, compatible avec DirectX 8.1 (800x600 au minimum)
Carte son :	compatible DirectX 8.1 Lecteur de CD-ROM 8X

Installation :

1. Démarrez Windows.
2. Fermez tous les programmes en cours d'utilisation et les tâches d'arrière plan.
3. Insérez le CD 1 de Space Colony (CD d'installation) dans votre lecteur de CD-ROM. Si le CD démarre automatiquement, cliquez sur Installation. Dans le cas contraire, ouvrez le menu Démarrer de Windows, sélectionnez Exécuter, puis Parcourir.... Sélectionnez votre lecteur de CD-ROM contenant le CD 1 de Space Colony. Cliquez sur 'autoplay(.exe)', choisissez OUVRIRE, puis OK et ensuite sélectionnez Installation.
4. A la fenêtre d'accueil, cliquez sur SUIVANT> pour continuer.
5. La fenêtre de l'accord de licence s'ouvre alors. Lisez-la en détails. Si vous acceptez cet accord, choisissez OUI pour continuer.

6. Vous devez ensuite choisir le répertoire dans lequel vous souhaitez installer SPACE COLONY. Choisissez SUIVANT> pour continuer et accepter le répertoire par défaut. Si vous préférez modifier le dossier de destination, cliquez sur PARCOURIR et choisissez le répertoire souhaité. Appuyez sur OK puis SUIVANT>
7. Vous pouvez alors créer un dossier de raccourci ou accepter celui qui vous est proposé par défaut. Il s'installe alors dans le menu Tous les programmes (ou Programmes) du menu Démarrer de Windows. Lorsque le dossier vous convient, cliquez sur SUIVANT>. L'installation de SPACE COLONY commence alors, vous pouvez suivre sa progression à l'aide de la barre de pourcentage qui apparaît.
8. Au bout d'un certain temps, un message vous invite à insérer le CD 2 de SPACE COLONY (CD de jeu). Faites-le, vérifiez le chemin proposé et appuyez sur OK ou sélectionnez PARCOURIR pour spécifier un chemin différent.

Désinstallation :

Pour désinstaller SPACE COLONY de votre PC, insérez le CD SPACE COLONY CD dans votre lecteur de CD-ROM et lorsque l'écran d'exécution automatique apparaît, cliquez sur Désinstallation et suivez les instructions à l'écran. Vous pouvez également désinstaller SPACE COLONY à partir du raccourci de désinstallation que vous trouverez dans le menu Démarrer > Tous les Programmes (ou Programmes) > FIREFLY STUDIOS > SPACE COLONY.

Informations complémentaires :

Nous vous recommandons de lire le fichier "Lisez-Moi" avant de lancer SPACE COLONY. Il contient les informations les plus récentes sur le jeu.

A chaque fois que vous insérez le CD de SPACE COLONY dans votre lecteur de CD-ROM, le jeu démarre automatiquement, il vous suffit alors de cliquer sur Jouer.

Vous pouvez également lancer le jeu à l'aide du raccourcis que vous trouverez dans le menu Démarrer > Tous les Programmes (ou Programmes) > FIREFLY STUDIOS > SPACE COLONY.



Blackwater Industries

Chopez tout !

1.2 Modes de jeu.

Quand vous lancez SPACE COLONY de Firefly Studios pour la première fois, un message vous invite à choisir votre nom. Saisissez le nom de votre choix et appuyez sur OK pour passer à l'écran du menu principal.

Cliquez sur PLAY pour découvrir les trois modes de jeu.

Jouer à Space Colony : suivez Vénus et ses amis dans leurs périples pour le compte de Blackwater & Cie. C'est le meilleur moyen de faire connaissance avec le jeu.

Mode Galaxie : jouez l'indépendance et suivez vos propres instincts en décrochant des contrats dans les systèmes les plus reculés. Certaines missions ne peuvent être débloquées qu'avec un certain nombre de crédits. Certains colons sont préétablis pour chaque mission, mais vous pouvez en choisir d'autres.

Mode Bac à sable : construisez comme vous l'entendez sans objectif à remplir.

La section intitulée "Parties personnalisées" reste vide tant que vous n'avez pas créé vos propres campagnes à l'aide des éditeurs fournis avec le jeu.

Vous pouvez également utiliser l'icône de chargement pour continuer des parties déjà sauvegardées.

1.3 Options de jeu.



Sélectionnez l'icône outil dans le coin supérieur droit de l'écran pour accéder aux options de jeu. Vous retrouverez également certaines d'entre elles dans le menu principal ou encore en appuyant sur ECHAP en cours de jeu.

Sauvegarder : pour sauvegarder votre partie en utilisant le nom de fichier de votre choix.

Charger : pour charger une partie préalablement sauvegardée.

Options : pour changer les éléments suivants du jeu :

Options de jeu : pour modifier la vitesse du jeu et activer/désactiver l'aide de jeu.

Options d'affichage : pour changer la résolution du jeu, ainsi que la vitesse de défilement de la carte.

Options sonores : pour activer/désactiver le son et ajuster le volume de la musique, des effets sonores et des dialogues.

Aide : pour accéder au sommaire de l'aide de jeu.

Recommencer la mission : pour reprendre la mission depuis le début.

Quitter la mission : pour quitter la mission et revenir au menu principal.

Quitter SPACE COLONY : pour fermer SPACE COLONY et revenir au bureau de Windows.

Reprendre la partie : pour reprendre votre partie où vous l'aviez laissée.

Mon identité : ce bouton n'apparaît que dans le menu principal. Dans le menu correspondant, vous pouvez ajouter de nouvelles identités et passer de l'une à l'autre. Ainsi, plusieurs personnes peuvent jouer sur le même ordinateur. Votre progression dans les parties et les campagnes est sauvegardée sous votre identité.

1.4 Généralités.

Il y a deux aspects dans Space Colony. D'un côté, vous devez gérer une équipe de vingt individus aux personnalités et problèmes uniques. Et de l'autre, vous devez construire votre base, superviser votre exploitation minière, explorer la planète, et protéger votre colonie tout en faisant des bénéfices ! Pour gagner la partie, il vous faudra trouver un juste équilibre. A mesure de votre progression dans le jeu, les compétences, les ressources, les crédits et les relations évolueront d'une mission à l'autre, vous permettant ainsi de construire une équipe solide.



Blackwater Industries

Notre devise : Eradiquer toute contestation

1.5 A propos du manuel.

Ce manuel peut paraître intimidant de prime abord, mais heureusement, vous n'aurez pas à le lire de A à Z avant de commencer à jouer. Vous trouverez en revanche l'initiation de jeu très utile, sélectionnez-la dans le menu principal pour apprendre à jouer. De plus, la rubrique 2.0 Les principes élémentaires vous présente tous les concepts du jeu. Lorsque vous aurez assimilé les principes du jeu, vous pourrez lire les règles plus en détails.

Des "remarques" apparaissent de temps à autre pour vous donner des informations supplémentaires sur le dernier sujet abordé.

Remarque :

ces petits encarts ne sont pas essentiels à la compréhension du jeu, ils ne font que répondre à des questions que peuvent se poser les joueurs.

Vous trouverez également des "astuces", qui vous donneront des informations sur le jeu, comme des raccourcis-claviers ou des méthodes différentes d'opérer.

Astuce :

il vaut mieux ignorer ces paragraphes pour commencer. Ils proposent uniquement une alternative à ce que vous venez d'apprendre.

Il y a aussi des "Conseils", pour vous suggérer des stratégies de jeu.

CONSEIL :

ne lisez pas les conseils si vous préférez tout découvrir par vous-même.

1.6 Victoires et défaites.

Si l'un de vos colons meurt, vous ne perdez pas la mission (sauf s'il s'agit du dernier). L'agent sera cryogénisé et renvoyé à bord de la navette orbitale. Vous le retrouverez plus tard, dans les missions suivantes.

Cependant, si vous perdez tous vos colons ou si votre passerelle est détruite, vous perdez la mission. La réussite de certaines missions dépend également de conditions supplémentaires.

Pour remporter une mission, il suffit d'en remplir les objectifs. Lorsqu'ils sont tous remplis, vous gagnez et l'écran de victoire s'affiche alors. Les grands icônes, situés dans le coin supérieur gauche de l'écran, vous montrent les objectifs de la mission.

2.0 Les principes élémentaires.

Ce chapitre vous propose un rapide survol des nombreuses fonctionnalités de SPACE COLONY. Vous remarquerez que la plupart des sujets cités sont abordés plus tard en profondeur.

Même si vous jouez régulièrement à des jeux sur ordinateur, nous vous recommandons de suivre le programme d'initiation. Cependant, une rapide lecture devrait vous permettre de prendre connaissance des principes élémentaires du jeu.

SPACE
COLONY

Blackwater Industries

Le profit avant tout !

2.1 Aperçu.

Au début d'une partie, l'écran ressemble à ceci :



Le panneau de commandes situé à gauche de l'écran, avec ses boutons de couleur, est le panneau de sélection de bâtiment. Le symbole \$ indique le bouton Vendre. Le cercle, au-dessous, contient une mini-carte et le radar. Le bouton de la Passerelle y est attaché.

Dans le coin supérieur droit, sont affichés le nombre de crédits, le jour de la mission et les boutons d'Options et de Vitesse de jeu.

Lorsque les colons arrivent en jeu, leur portrait apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran. Utilisez-les pour sélectionner le colon que vous souhaitez contrôler. Vous pouvez également cliquer directement sur le colon.

Pour vous déplacer sur la carte, poussez le curseur de votre souris vers le bord de l'écran. La mini-carte se déplacera en même temps que vous.

Astuce :

vous pouvez aussi vous servir des touches fléchées de votre clavier pour vous déplacer sur la carte.

Vous pouvez aussi vous déplacer vers un lieu spécifique en cliquant sur la mini-carte du coin inférieur gauche de l'écran.

Astuce :

pour masquer le panneau de sélection de bâtiment et passer le jeu en plein écran, appuyez sur la touche Tab. Pour le faire réapparaître, appuyez à nouveau sur la touche Tab.

2.2 Placer des bâtiments.

Les catégories de bâtiments sont situées à gauche de l'écran. Pour construire un bâtiment, sélectionnez-le à partir du panneau de sélection et cliquez sur l'écran principal une fois satisfait de sa position.

Pour commencer, vous devrez probablement étendre votre champ de visibilité en plaçant des lampadaires aux abords de votre territoire. Voilà en gros comment se déroulent l'exploration et l'expansion dans Space Colony.

Les éléments de mobilier et autres équipements réservés à l'usage privé des colons (comme les cantines et les blocs sanitaires) doivent être placés à l'intérieur des biodômes. Les installations industrielles et militaires se placent en revanche à l'extérieur, sur la surface de la planète.

REMARQUE :

si vous placez une structure sur une zone non-éclairée ou inaccessible, des empreintes rouges indiqueront que vous ne pouvez rien construire à cet endroit.

SPACE
COLONY

Blackwater Industries

Et encore le profit... avant les hommes !

2.3 Engager des colons.

La société vous procure de nouveaux colons à mesure de votre progression dans les missions. En plus de la passerelle et de l'entrepôt, vous verrez une base de navette. C'est là que vos nouveaux colons arriveront. Une fois sur place, ils se rendront à la passerelle et attendront vos ordres.

2.4 Des travailleurs heureux.

Plus vos travailleurs sont heureux, plus ils travailleront dur pour vous. Pour maintenir le moral des colons, vous devez les nourrir, les payer, vous assurer qu'ils dorment, qu'ils aient une bonne hygiène corporelle pour rester en bonne santé mais vous devez également les faire discuter, les amuser et leur faire garder de bonnes relations entre eux. Le chapitre 3.5 Besoins et désirs couvre cet aspect du jeu plus en détails.

2.5 Nourrir vos colons.

La nourriture devrait figurer parmi vos priorités quand vous établissez une nouvelle base. Il vous faut une cantine pour nourrir vos colons et chacun de ces bâtiments peut servir deux personnes à la fois.

Les cantines doivent être alimentées en nutriments, que vous achetez ou récoltez sur la planète, mais nous étudierons cet aspect plus en détails plus loin. En avançant dans le jeu vous aurez peut-être l'occasion de construire un restaurant, qui constitue un loisir pour certains personnages. Attention cependant, il est très gourmand en space poulets.

2.6 Salaires.

Eh oui, vos colons, il faut les payer ! Vous pouvez établir la valeur générale des salaires depuis la passerelle. Certains agents accordent plus d'importance à l'argent que d'autres, c'est pourquoi le salaire que vous définissez sera perçu différemment par les uns et les autres.

Régulièrement, vos colons interrompent leurs activités pour se rendre au distributeur, afin de toucher leur salaire et de payer leurs factures. Il y a un distributeur sur la passerelle, mais pour faciliter la vie des colons, vous devriez en ajouter d'autres sur la base.

En bref, avec un salaire peu élevé, vos colons auront plus de problèmes d'argent ce qui risque de s'en ressentir sur leur baromètre de paie. Ils passeront aussi plus de temps au distributeur pour effectuer des transferts entre comptes, emprunter de l'argent à leur famille, couvrir leurs crédits à la consommation et organiser le paiement de leurs factures.

En définissant un salaire élevé à vos travailleurs, c'est aussi une certaine liberté d'esprit que vous leur offrez. Leur baromètre de paie descendra alors plus lentement, et quand ils se rendront au distributeur, ils constateront que leurs factures sont déjà payées.

2.7 Les ressources.

La planète vous fournit des matières premières, végétales ou minérales. Il existe pour chacune une méthode et une structure d'extraction spéciale. Cependant, l'exploitation des ressources peut s'avérer dangereuse, et il vaut mieux en laisser la charge aux robots. D'abord, explorez la planète pour en découvrir les ressources, puis installez la structure d'extraction appropriée. Enfin, trouvez un colon avec les compétences adéquates, cliquez sur l'usine et regardez les robots faire le travail !

SPACE
COLONY

Blackwater Industries

Le gisement est à 6 milliards d'années lumières... On le veut !

2.8 Ecran de la passerelle.

C'est votre écran principal d'informations. Il vous donne accès à pratiquement toutes les fonctions de la base.



Oxygène.

La barre bleue d'oxygène, à gauche, vous montre la quantité d'oxygène en réserve, et les petites flèches, si ce niveau augmente ou diminue. Cliquez sur la barre d'oxygène pour afficher le panneau du sous-système d'oxygène. De là, vous pouvez contrôler le taux de consommation d'oxygène.

Energie.

La barre jaune, à gauche, vous montre la quantité d'énergie en réserve et si elle augmente ou diminue. Cliquez sur la barre d'énergie pour afficher le panneau du sous-système d'énergie. De là, vous pouvez contrôler la consommation d'énergie, et activer ou désactiver certaines parties de votre base.

Mini-fenêtres.

Au bas de l'écran de la passerelle, vous trouverez huit mini-fenêtres supplémentaires. En les sélectionnant, vous pouvez visualiser les rapports en cours. Les rapports à votre disposition sont les suivants :

Personnel.

Vous pouvez y consulter les informations sur tous les colons actuellement dans la base, des tâches qui leur sont attribuées à leurs besoins.

Finances.

Vous pouvez y établir les salaires et vérifier les entrées et sorties d'argent. Vous pouvez aussi consulter la date de votre prochaine subvention ainsi que son montant.

Conditions de la base.

Ce panneau vous donne un aperçu du déroulement des opérations. Vous y trouverez des détails comme la quantité de débris, la maintenance de l'équipement, les réparations de bâtiment nécessaires et l'état de la végétation.

Production.

Vous y trouverez les chiffres correspondant à vos extractions, vos récoltes et production industrielle. Vous pouvez aussi voir qui travaille sur quoi.

Rapport sur le tourisme.

Vous y trouverez votre note de tourisme et le secteur de votre base qui l'empêche de prendre son essor. Votre but est d'amasser autant d'étoiles que possible. Pour de plus amples détails consultez la rubrique 441 Tourisme.

Statut de la mission.

Ce panneau détaille ce qu'il vous reste à faire pour accomplir la mission ou ce qui pourrait vous la faire perdre. Les objectifs déjà atteints sont cochés.

Commerce.

Ce panneau vous permet d'acheter et de vendre des ressources. Vous pouvez aussi voir les quantités possédées pour chaque ressource.

Balayage de la planète.

Cliquez sur cet écran pour lancer un balayage radar de la planète, déterminant la quantité de ressources et de plantes exploitables.

SPACE
COLONY

Blackwater Industries

Il n'y a que nos employés qui souffrent

3.0 Les personnages.

Les colons réagissent tous aux situations de manière différente. Si l'un adore le sauna, un autre le trouvera ennuyeux et préférera aller danser. De même, certains de vos personnages ont de gros besoins en nourriture alors que d'autres sont de gros dormeurs.

Pour gérer au mieux votre colonie, vous devrez connaître vos colons. Ci-dessous, vous trouverez les rapports psychiatriques commandés par la compagnie, qui vous donneront une idée de la personnalité de vos travailleurs.

3.1 Vos colons.

Nom : Vénus Jones
Originaire de : Etats-Unis (Colorado)
Age : 23
Aime : sa famille
Déteste : les gens qui ne font pas leur travail
Citation : "Alors, tout doit rester propre et net, OK?"

Mon avis...sur moi - même :
c'est moi ! Moi, tout ce que je veux c'est gagner un peu de fric et quitter la compagnie avant de me faire tuer, OK ? Je dirais que je suis une fille honnête et droite et encore en bonne santé mentale, ce qui est étonnant étant donné la compagnie pour laquelle je travaille.

Rapport psychiatrique :
Vénus est une personne équilibrée, qui n'a aucun problème avec la compagnie. Elle apprécie de nombreuses activités et est motivée par le désir de s'assurer une certaine sécurité financière.



Nom : Tami La Belle
Originaire de : Etats-Unis (Texas)
Age : 42
Aime : les petites bestioles à fourrure
Déteste : être seule
Citation : "Non, trop c'est trop ! Je ne suis pas une bête de somme !"

L'avis de Venus :
Tami ? Bon sang, c'est une épave et elle est probablement la cause de bien des disputes dans la base. Mais elle me fait de la peine, j'irais même jusqu'à dire que je l'aime bien, parfois !

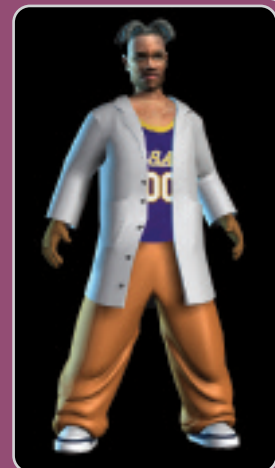
Rapport psychiatrique :
personnalité émotionnellement instable, collante et très exigeante quant au temps qu'il faut lui accorder. Auparavant, Tami semble avoir passé sa vie à faire des ménages (à jeun).



Nom : Dean Jefferson Brown
Originaire de : Etats-Unis (Los Angeles)
Age : 25
Aime : prendre des douches
Déteste : être sale
Citation : "Eh, ça réoule ici, y'a pas moyen de mettre ces détritux à un autre endroit ?"

L'avis de Venus :
le jour où le père de Dean l'a trouvé en train de traîner dans la rue avec ses potes, il l'a directement envoyé dans une école privée ! Il pense toujours être un dur, mais moi je sais que non ! Il fait aussi ses études de médecine, ce qui pourrait nous être très utile dans les mois qui viennent.

Rapport psychiatrique :
Dean est un individu intelligent et relativement bien équilibré dont la compagnie bénéficiera pendant plus d'un an, car il prépare une thèse sur la médecine spatiale. Cependant, il semble obsédé par la propreté.



Blackwater Industries

Notre compagnie pense bien à vous !

Nom : Barbara Leechworth
Originaire de : États-Unis (Boston)
Age : 47
Aime : manger au restaurant
Déteste : les gens grossiers
Citation : "Ce trou perdu est l'endroit le plus déprimant que je connaisse."

L'avis de Venus :

Barbara est la vice-présidente de la compagnie pour les affaires internes. Elle ne mâche pas ses mots et je n'ai aucune confiance en elle.

Rapport psychiatrique :

Miss Leechworth est intelligente, motivée et loyale. Atout de choix pour la compagnie, elle est très motivée par l'argent et doit être payée en conséquence.



Nom : Billy Bob Perkins
Originaire de : États-Unis (Tennessee)
Age : 33
Aime : l'exploration
Déteste : les gens méchants
Citation : "Avec tous ces sous, je vais pouvoir économiser pour monter un élevage de poules."

L'avis de Venus :

lorsque ses parents lui ont demandé de gagner de l'espace, je pense qu'ils voulaient que Billy Bob agrandisse la ferme, non pas qu'il parte dans une colonie comme la nôtre. Il n'a pas inventé l'eau chaude, mais c'est un des types les plus gentils que je connaisse.

Rapport psychiatrique :

Billy bob est la stupidité même. On se demande comment il a réussi à passer au travers des filtrages de candidature. C'est une personne digne de confiance aux goûts très simples. Il aime contempler ce qui l'entoure.



Nom : Daisy Willowreed
Originaire de : États-Unis (Montana)
Age : 31
Aime : la contemplation
Déteste : la violence
Citation : "Ces crétiens de capitalistes croient peut-être m'avoir avec leur pompe à fric ?"

L'avis de Venus :

maigre comme un dou, Daisy semble vivre d'air pur et d'eau fraîche en contemplant les étoiles. Elle s'est attachée à l'univers et à ses habitants, il sera donc très difficile de lui demander de tirer avec un laser.

Rapport psychiatrique :

Willowreed est ce que les psychologues appellent couramment une "hippie". Il est impossible de la motiver par l'argent et elle représente un danger pour ses collègues car elle refuse de faire du mal aux autres formes de vie. Elle n'est pas à proprement parler un atout de la société.



Nom : Greg Chesterton
Originaire de : États-Unis (New Jersey)
Age : 29
Aime : Greg Chesterton
Déteste : le féminisme
Citation : "Greg Chesterton à la barre."

L'avis de Venus :

qu'est-ce que je peux dire ? Greg est un pauvre type. S'il me fait encore une fois des propositions malhonnêtes, je le balance dans un sas.

Rapport psychiatrique :

Greg se décrit lui-même dans son C.V. comme un "chef né" et un "homme omnipotent". En réalité, il n'est rien de tout cela. C'est un grossier phalocrate qui ne se préoccupe guère des sentiments d'autrui. Il passe tout son temps libre à faire trempette dans le jacuzzi.



Blackwater Industries

Toujours moins de charges sociales !

Nom : Candy Simpson
Originaire de : États-Unis (Californie)
Age : 24
Aime : les relookages
Déteste : la mode de la saison dernière
Citation : "Genre, pourquoi l'espace est toujours noir ? C'est un peu nul, ça."

L'avis de Venus :

difficile de ne pas apprécier Candy. Elle réussit même à me remonter le moral ! Si seulement elle pouvait être un peu plus utile au travail.

Rapport psychiatrique :

quand elle a été décrite par le recruteur comme "brillante", ce n'était sûrement pas pour ses capacités. Elle ne connaît pas grand-chose à la vie dans une colonie spatiale et a encore moins de compétences à apporter à la base. Mais on ne peut pas lui enlever ses fameuses compétences en shopping.



Nom : Stig Svensson
Originaire de : Norvège
Age : 36
Aime : un sauna bien chaud
Déteste : Tami
Citation : "Tiens, voilà du plasma !"

L'avis de Venus :

j'ai connu pas mal de galères avec Stig. C'est un brave type. Cultivé, prévenant et calme. Tu parles !

Rapport psychiatrique :

Svensson est un cas très simple : il veut s'assurer une bonne retraite et rejoindre sa 'communauté de motards' dans laquelle il semble être né. Il aime les activités "extrêmes" et la bière. D'un autre côté, il a tendance à stresser facilement et à malmenier un peu les autres.



Nom : Slim
Originaire de : États-Unis (New York)
Age : 15
Aime : les filles
Déteste : les parents
Citation : "Je crains, tu crains, il craint... On craint tous !"

L'avis de Venus :

il a un style bien à lui... mais dans l'espace, Slim, tes parents ne sont pas là pour t'écouter te plaindre. Et c'est sûrement pour ça que lors d'un récent colloque d'une colonie de la compagnie, ils t'ont quelque peu oublié.

Rapport psychiatrique :

cet adolescent semble vivre dans l'illusion qu'il est un chanteur de rap noir et il a parlé dans un argot incompréhensible tout au long de notre entretien. Il semble ne pas avoir grand-chose à offrir à la compagnie.



Nom : Babette Devereux
Originaire de : France
Age : 19
Aime : les grandes marques
Déteste : le travail
Citation : "Je ne veux pas mourir dans ce trou."

L'avis de Venus :

le chic parisien dans l'espace : la fille élégante d'un diplomate français goûte à la vie d'une colonie minière, c'est ce que disait le titre. La vérité, c'est qu'elle est coincée ici depuis que son play-boy de petit ami a filé vers une autre planète dans son croiseur stellaire. Elle me tape sur les nerfs.

Rapport psychiatrique :

enfant gâtée et paresseuse, elle semble être surnommée localement 'la princesse'. Elle a signé avec nous un contrat pour 6 mois pour pouvoir se payer un billet retour. Elle est inutile et fait montre d'une résistance remarquable à toute forme de travail.



Blackwater Industries

Le royaume des employés sous - payés

Nom : Hoshi
Originaire de : Japon
Age : 17
Aime : la danse
Déteste : tout le reste
Citation : "NUL, NUL, c'est NUL !"

L'avis de Venus :

inséparable de son amie Kita. Ces deux-là pourraient sûrement diriger la base si elles étaient ensemble. Une fois, Kita s'est absentée une semaine. Hoshi en a fait une dépression.

Rapport psychiatrique :

Hoshi, comme Kita, est très peu communicative au sujet de ses motivations pour travailler dans l'espace et sur son avenir. J'ai eu beaucoup de mal à cerner la personnalité de cet agent.



Nom : Kita
Originaire de : Japon
Age : 17
Aime : la danse
Déteste : tout le reste
Citation : " Pourquoi on a des noms ? Des numéros, ça suffirait !"

L'avis de Venus :

c'est l'autre moitié de notre duo de punkettes. La raison de leur venue demeure un vrai mystère. Si vous voulez mon avis, elles sont juste dingées.

Rapport psychiatrique :

Kita entretient une relation émotionnelle intense avec l'agent Hoshi et il est fortement déconseillé de les isoler, car elles semblent perdre tous leurs moyens lorsqu'elles sont séparées. Mais ensemble, elles sont apparemment très efficaces.



Nom : Nailier McBride
Originaire de : Ecosse
Age : 43
Aime : la violence
Déteste : les douches
Citation : "Raaaagghh !! Z'êtes pire que les touristes ! Bande de gros blaireaux !"

L'avis de Venus :

j'aimerais trouver un truc sympa à dire au sujet de Nailier, mais j'ai beau chercher, je ne trouve pas. Je pense qu'il est utile de l'avoir dans le coin quand des bestioles approchent, mais j'aimerais qu'il arrête de frapper les touristes.

Rapport psychiatrique :

un homme endurci qui a récemment échappé au couloir de la mort grâce à un vice de procédure mis en avant par son avocat colombien. Se pose beaucoup de "questions" sur la vie en extérieur, mais rares sont les colons qui osent lui en parler.



Nom : Capitaine Charles Wilmington
Originaire de : Angleterre
Age : 55
Aime : un bon pari
Déteste : les bestioles
Citation : "Suis-je vraiment le seul à cirer mes chaussures, ici ?"

L'avis de Venus :

aristocrate et vétéran de la royal army, on dit qu'il aurait démissionné à la suite d'une 'erreur stupide', mais je n'en sais pas plus... Le capitaine est un type marrant et très utile dans la base.

Rapport psychiatrique :

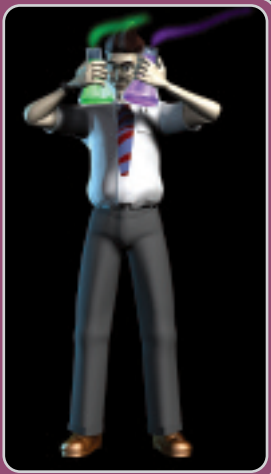
le capitaine est un personnage d'un autre âge. Il est étonnant de constater qu'il existe encore des gens pareils. Cependant, il lui arrive de désobéir aux ordres et de montrer un peu trop d'initiative quand il est sressé



Blackwater Industries

A la recherche de l'irresponsabilité et du gain à court terme

Nom : Nikolai Volkov
Originaire de : Ukraine
Age : 37
Aime : la physique quantique
Déteste : les idiots
Citation : "Tu ne me déplaîs pas. Mais je te vois mal en train de manipuler mes particules subatomiques."



L'avis de Venus :

l'ingénieur dans toute sa splendeur. Il est un peu agité du bocal, si vous voyez ce que je veux dire, mais pour la plupart d'entre nous c'est un ajout de choix pour la colonie. Pour certains il souffre d'un retard "émotionnel drôlement agaçant", mais bon, Tamî pense la même chose de tout le monde.

Rapport psychiatrique :

Volkov est un individu particulièrement intelligent, qui sera très utile dans n'importe quelle colonie. Nous avons toutefois des doutes sur sa santé mentale à long terme.

Nom : Ashia Green
Originaire de : Angleterre
Age : 28
Aime : le sport
Déteste : les Muppets
Citation : "Pouaah, mon pote ! J'te jure, quand tu fais du sport, pense au déo !"



L'avis de Venus :

Ashia est une passionnée de sport et c'est sans conteste l'agent le plus en forme sur la base. Elle est assidue au travail et je l'aime bien, mais il faudrait quand même qu'elle descende de son tapis de course de temps en temps.

Rapport psychiatrique :

cette fille du sud de Londres a dû abandonner sa carrière sportive à cause d'une blessure, elle semble être ici pour oublier. Ashia déborde d'enthousiasme et elle est rarement de mauvaise humeur.

Nom : Vasilios Cosmos
Originaire de : Grèce
Age : 30
Aime : qui sait !
Déteste : j'aimerais bien le savoir.
Citation : "Les étoiles nous parlent, tu les entends ?"



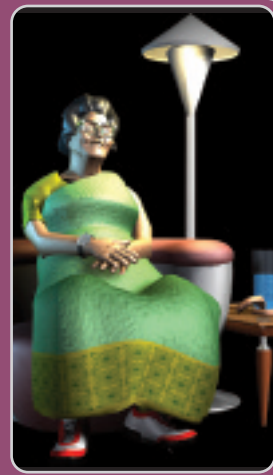
L'avis de Venus :

on le surnomme "le robot". Calme et dénué de toute personnalité, il m'a un jour confié qu'il était parti dans l'espace pour "leur" échapper !

Rapport psychiatrique :

Vasilios a une personnalité vraiment énigmatique. Il souffre à l'évidence d'un traumatisme très profond. Paranoïaque, il se croit non-humain et il contrôle ses émotions. Il est très difficile de le motiver car il n'exprime aucun intérêt pour les activités humaines. En revanche, il parle constamment des étoiles.

Nom : Bhoomi Sharma
Originaire de : Inde
Age : 61
Aime : la vie
Déteste : rester debout trop longtemps
Citation : "Je me souviens du mariage de mon aimé. Il était si beau dans son costume ! Je vous ai montré les photos ?"



L'avis de Venus :

Bhoomi est d'une grande gentillesse et tout le monde l'aime bien dans la base. En fait, presque tout le monde, à part quelques éléments désagréables.

Rapport psychiatrique :

elle remplit le rôle de mère de la base. Pleine d'entrain, Bhoomi est une guérisseuse spirituelle. Maintenant que ses enfants ont grandi, elle est attirée vers la base par un irrésistible besoin d'aider les autres. Mais elle a peu d'énergie et a besoin d'un certain confort de vie.

Blackwater Industries

Votre bien - être... après le profit !

Nom : M. Zhang
Originaire de : Chine
Age : 80
Aime : réchauffer ses vieux os
Déteste : la vie
Citation : "La peur est une réaction naturelle quand on approche de la vérité ou qu'on se fait dévorer par une bestiole."

L'avis de Venus :
le vieux Zhang est le roi de la cybernétique. Sans lui, il serait impossible de construire des androïdes. Il est incroyablement intelligent et ne croit pas aux rumeurs. En réalité, c'est un chic type quand on le connaît bien !

Rapport psychiatrique :
un vieil homme aigre doux et bougonnant qui a une forme incroyable pour ses 80 ans. Il voulait aller dans l'espace avant de mourir. Certains colons attendent ce moment avec impatience.



3.2 Formation.



Avant de pouvoir utiliser n'importe quel équipement, les colons doivent suivre une formation visant à obtenir au moins leur badge de formation élémentaire. Certains personnages ont déjà des badges de formation en arrivant dans la base et peuvent en obtenir d'autres au cours de la partie. Pour connaître les badges d'un colon, cliquez sur son icône de rapport psychiatrique (le cerveau).

La formation peut se faire à la médiathèque, elle est alors gratuite mais lente, ou dans un module de formation, dans ce cas, la formation est instantanée mais également fort coûteuse. Si vous formez un colon pour une compétence qu'il possède déjà, il la maîtrisera alors davantage et gagnera une étoile à son badge. Vous pouvez recommencer jusqu'à 4 fois, pour un maximum de 4 étoiles.

Plus le colon a d'étoiles, plus il effectue rapidement la tâche correspondante. Pour chaque mission, la compagnie vous accorde un nombre de programmes d'initiation limité.

3.3 Badges de compétence.



Extraction de minerais.

Ce badge permet à vos colons d'extraire des minerais comme le fer, le titane, les cristaux d'iridium et la silicone, du sous-sol. Plus ils gagnent d'étoiles, plus ils sont productifs dans les mines.



Extraction de nutriments.

Ce badge permet à vos colons de faire fonctionner l'extracteur de nutriments. C'est grâce à cela que vous pourrez produire la majeure partie de votre nourriture. Plus ils gagnent d'étoiles, plus ils produisent de nutriments.



Réparation.

Ce badge permet à vos colons de réparer les bâtiments externes à l'aide du poste de réparation. Plus ils ont d'étoiles, plus ils peuvent procéder aux réparations rapidement.



Elevage de poulets.

Ce badge permet à vos colons d'élever et d'engraisser des volatiles génétiquement modifiés (OGM) pour la vente ou le restaurant. Plus ils ont d'étoiles, plus ils produisent de poulets.



Préparation pharmaceutique.

Ce badge permet à vos colons d'extraire des médicaments à partir des cylindres. Plus ils gagnent d'étoiles, plus le processus est rapide.



Gaz.

Ce badge permet à vos colons de travailler sur les extracteurs d'argon. Plus ils gagnent d'étoiles, plus ils produisent d'argon. C'est un gaz primordial pour le fonctionnement des lasers.

SPACE COLONY

Blackwater Industries

Les principes, une dépense inutile...



Récupération.

Ce badge permet à vos colons d'utiliser le bunker du récupérateur. Plus ils reçoivent d'étoiles, plus ils sont rapides pour récupérer les cristaux d'iridium, les œufs extraterrestres et la ferraille spatiale.



Electronique.

Ce badge permet à vos colons de transformer la silicone en composants électroniques. Plus ils ont d'étoiles et plus ils sont productifs.



Cybernétique.

Ce badge permet à vos colons de fabriquer des androïdes avec des cristaux d'iridium et des composants électroniques. Plus ils ont d'étoiles, plus la cellule d'énergie des androïdes dure longtemps. Ha ! On vous a bien eu, vous ne vous attendiez pas à cela !



Robots industriels.

Ce badge permet à vos colons de fabriquer des robots de rechange pour l'extraction et la récupération.



Robots militaires.

Ce badge permet à vos colons de fabriquer des droïdes de combat de rechange.



Laser.

Ce badge permet à vos colons d'utiliser les lasers manuels qui sont plus puissants que leurs homologues automatiques. Plus les colons sont compétents en la matière, plus ils ont de chances de toucher leur cible.



Recherche biologique.

Ce badge permet à vos colons de cultiver du gazon OGM pour vos parcours de golf et du bambou OGM pour vous nourrir. Plus ils ont d'étoiles, plus ces plantes se développent rapidement.



Désherbage.

Ce badge permet à vos colons de brûler la végétation parasite au lance-flammes. Plus ils ont d'étoiles, plus ils sont rapides pour se débarrasser des mauvaises herbes.



Energie.

Ce badge permet à vos colons de recharger vos réserves d'énergie. Plus vous gagnez d'étoiles, plus vos générateurs produisent d'énergie.



Oxygène.

Ce badge permet à vos colons de recharger vos réserves d'oxygène. Plus ils gagnent d'étoiles, plus ils sont efficaces dans leur pompage.



Préparation médicale.

Ce badge permet à vos colons de préparer les infirmeries. Plus vous gagnez d'étoiles, plus ils seront rapides.



Nettoyage.

Ce badge permet à vos colons d'utiliser le poste de nettoyage. Plus ils sont compétents, moins ils ont besoin de temps pour nettoyer.



Maintenance.

Ah, les ravages du temps ! C'est également valable pour tout ce qui se trouve dans la base. Ce badge permet à vos colons de réparer les bâtiments à l'intérieur de la base. Plus ils ont d'étoiles, plus les réparations sont rapides.

SPACE
COLONY

Blackwater Industries

C'est pour cela que nous n'en n'avons pas

3.4 La fenêtre de l'agent.

Lorsque vous cliquez sur un colon, la fenêtre suivante apparaît.



Depuis ce panneau, vous pouvez savoir tout ce que vous voulez sur un colon. D'un seul coup d'œil, vous pouvez voir quels sont ses besoins, son ratio travail/repos et son taux de bonheur total.

L'icône des Relations vous permet d'accéder à la fenêtre des relations amicales du colon. L'icône "cerveau" affiche ses badges de compétence et le rapport psychiatrique de la société le concernant. En cliquant sur l'œil vous centrez la carte sur le colon.

3.5 Rapport psychiatrique de la société.

Cliquez sur l'icône du cerveau pour afficher le rapport des psychiatres de la société. Cela vous permet d'avoir un bref aperçu du personnage, grâce à une liste de ses goûts. Vous pouvez aussi obtenir la liste des compétences de ce personnage avec cet icône.

Si le cerveau commence à se déformer, c'est que votre colon devient fou. S'il devient vert, le colon est cliniquement fou et il doit voir le psy ou être placé en rétention.

3.6 Besoins et Désirs



Bonheur.

Le smiley de la fenêtre de l'agent représente son bonheur. Les colons mécontents ne travaillent pas et deviennent imprévisibles. Les besoins de vos colons influent sur leur niveau de bonheur. Celui-ci détermine aussi le temps de travail quotidien d'un agent, résumé par l'horloge de travail que nous verrons plus tard.



Argent.

Les colons ont des besoins financiers. Vous devez les payer correctement ou ils deviennent mécontents.

Lorsque le baromètre des besoins d'argent d'un colon tombe à zéro, il arrête ce qu'il fait et se dirige vers le distributeur le plus proche pour toucher son salaire et payer ses factures. La vitesse à laquelle augmente sa barre dépend de sa notion de l'argent et de la valeur de son salaire.

Vous établissez un salaire global depuis la passerelle pour tout votre personnel. Cliquez sur le panneau des finances, sur l'écran de la passerelle, pour faire apparaître l'écran des salaires et visualiser votre rapport financier.



Loisirs.

Les loisirs sont représentés par des notes de musique. Tous les colons n'ont pas les mêmes loisirs, c'est pourquoi il vous faudra adapter vos installations en fonction de leurs goûts.



Relations sociales.

Elles s'affichent sur le panneau du colon, à côté de têtes en conversation. Le manque de relations sociales peut rendre votre colon mécontent, voire fou dans les cas extrêmes.

Pour demander à un employé d'aller discuter, sélectionnez-le, puis cliquez sur un autre colon. Cela aura une incidence sur leur besoin en contact humain, toutefois, si l'autre colon est antipathique vous risquez d'en subir les conséquences !

SPACE
COLONY

Blackwater Industries

Agressivité, brutalité mais toujours malhonnêtes !



Nourriture.

Elle est représentée sur le panneau du colon par un hamburger. Si le baromètre diminue, votre colon sera mécontent. Certains colons sont dotés d'un métabolisme plus élevé que les autres. Ils consommeront leur nourriture plus vite.

Pour les nourrir, vous devez les envoyer à la cantine ou au restaurant. Pour alimenter la cantine, ayez toujours des nutriments en réserve, et pour le restaurant, pensez aux space poulets.



Repos.

Il est représenté sur le panneau du colon par plusieurs lettres "Z". Si le baromètre diminue, votre colon sera mécontent.

Ne le laissez donc pas se vider si vous ne voulez pas voir votre colon s'écrouler pour dormir sur le sol ! Car dormir par terre n'est pas une bonne solution. En effet le baromètre de repos se remplit plus lentement que dans un lit. Assurez-vous donc que tous vos colons aient un lit.



Propreté.

Elle est représentée sur le panneau du colon par un pommeau de douche. Si la barre diminue, votre colon sera mécontent et les autres feront des remarques désobligeantes sur sa mauvaise hygiène corporelle ! Certains colons sont plus obsédés par l'hygiène que d'autres.



Santé.

Ne laissez pas la barre de santé de vos colons se vider, car ils mourront ! Les colons morts seront emmenés par les urgences et ne seront disponibles que sur la carte suivante (après avoir été réanimés). Les aliens et les maladies sont les principaux dangers, mais il est vrai que les coups de poing intempestifs de certains agents ne sont pas pour arranger les choses (mais au moins, ils ne sont jamais fatals).

Remarque :

si une tête de mort apparaît à cet endroit, votre colon est malade. Envoyez-le dans une infirmerie prête à le recevoir et disposés de médicaments.

Remarque :

il peut y avoir une étoile sur l'une de ces barres. Dans ce cas elle indique que l'un des besoins est primordial par rapport aux autres et que le colon cherchera toujours à le combler. Ainsi, si son niveau baisse, l'impact négatif sur le bonheur de l'agent n'en est que plus intense.

Les détrit.

Lorsque les colons rencontrent des détrit sur leur passage, leur barre de propreté se vide plus rapidement. Il est sage de nettoyer la base, en plaçant un poste de nettoyage, dès l'apparition de ces déchets.



Pollution sonore.

Certains éléments du mobilier sont particulièrement bruyants et peuvent réveiller les colons endormis, nous le mentionnons ici pour informations, mais vous trouverez plus de détails sur ce sujet dans le chapitre 6.9 Pollution sonore.

Insultes et attaques physiques.

Lorsqu'un agent se fait insulter ou attaquer cela a un effet négatif sur sa barre d'interactions sociales. Certaines attaques physiques peuvent même avoir un impact désastreux sur sa santé.

3.7 Amis et ennemis.



Cliquez sur l'icone des relations sur dans la fenêtre de l'agent pour afficher la liste de ses amis et de ses ennemis. Chaque colon peut avoir un ami "spécial" s'il se débrouille bien !

Les ennemis s'affichent dans le bas de cette fenêtre. Les relations se dégradent lentement avec le temps. Si vous ne les entretenez pas, il se créera des inimitiés.

Pour éviter cela, il vous faut faire parler vos employés entre eux. Au fil de la discussion, leurs relations s'améliorent et la liste d'amis devient plus importante que celle des ennemis.

Il existe trois types principaux d'interactions sociales : l'amitié, le bavardage et l'invitation. Sélectionnez un personnage, puis cliquez sur un autre. Trois icones apparaissent, représentant les trois types d'interactions.

Cliquez sur le bouton d'amitié et les deux personnages trouveront un siège pour régler leurs problèmes. C'est ainsi que des ennemis peuvent améliorer leurs relations et même devenir amis.



Blackwater Industries

Rapides, pas cher et désagréables

Cliquez sur le bouton de bavardage pour que les personnages se parlent brièvement tout en restant debout. Cela permet à votre personnage de remplir sa barre d'interaction sociale, mais n'a aucun effet sur sa relation avec l'autre colon.

Le dernier bouton permet à l'un de vos personnages d'en inviter un autre pour un rendez-vous. Avec le temps, ces deux personnages peuvent devenir des amis intimes, ce qui a un impact positif sur leur bonheur pour un certain temps.

N'importe quel personnage est apte à vivre une histoire d'amour avec un autre, mais certains couples sont plus faciles à former. Et puis, ça dépend aussi de la personne qui lance les invitations. Par exemple, si Slim invite Vénus, il est fort probable qu'elle lui réponde "non", mais si c'est Vénus qui demande à Slim, il sautera sur l'occasion !

3.8 L'horloge de travail.

Temps de travail



Repos et relaxation

Sur la droite de la fenêtre d'un agent, vous trouverez deux badges. Celui du haut indique sa tâche première, et celui du dessous, sa tâche secondaire. Et s'il ne peut pas effectuer la première, il passe à la seconde.

Le badge qui brille indique son poste de travail actuel.

Il vous sert également d'horloge de service. La partie remplie représente le temps qu'il consacre au travail. Pour accroître ces heures de travail, il vous suffit d'améliorer le bonheur du personnage.

Les colons travaillent tant que l'aiguille indique la partie brillante de l'horloge, et ils se reposent le reste du temps, sauf indication de votre part.

4.0 Gagner de l'argent.

Ce chapitre vous explique comment gérer vos ressources, votre nourriture et votre argent.

4.1 L'entrepôt.

Toutes les ressources récupérées ou produites sont stockées dans l'entrepôt. Chaque nouvel entrepôt peut contenir jusqu'à quatre types de ressources.

Pour consulter les quantités emmagasinées, il vous suffit de regarder votre entrepôt. Pour ce faire, cliquez sur l'entrepôt. Le panneau de commerce s'ouvre alors, vous trouverez des informations sur celui-ci dans le chapitre suivant.

Il y a un droïde magasinier par entrepôt, qui transporte les marchandises dans toute la base.

ASTUCE :

si vous trouvez que vos marchandises ne transitent pas assez vite, il est peut-être utile d'ajouter des entrepôts, ne serait-ce que pour avoir des droïdes magasiniers supplémentaires.

4.2 Ressources.

Au total, dans le jeu, il existe dix types de marchandises commercialisables. On trouve les nutriments (la nourriture), la silicone, le fer, le titane, l'argon, les cristaux d'iridium, les modules de protoraptor, les space poulets, les médicaments et les composants électroniques.

SPACE
COLONY

Blackwater Industries

On va vous dépouiller !



Nutriments.

C'est la nourriture... autrement dit, la "bouillie". Cette pâte verte nourrit vos colons. Vous la récupérez en installant un extracteur de nutriments. Le robot-extracteur coupe les hydromorphus ou les bambous OGM et les apporte à l'extracteur.



Silicone.

On trouve souvent des roches porteuses de silicone à la surface des planètes, il suffit alors de les faire traiter par l'extracteur de silicone. La silicone en elle-même n'a pas grande valeur, mais elle peut être transformée en composants électroniques d'une plus grande valeur ajoutée. Ceux-ci peuvent servir, entre autres, à la production d'androïdes.



Fer.

Ramassé par les robots-extracteurs, le minerai de fer est raffiné dans la mine. Le fer n'a pas une très grande valeur. Il est bien plus utile, combiné avec d'autres matériaux, pour fabriquer des robots de rechange à la fabrique de robots industriels.



Titane.

Une ressource de grande valeur récupérée par un extracteur de titane. Le titane est primordial dans la fabrication des coûteux robots militaires.



Argon.

Récupéré à l'aide d'un extracteur d'argon que l'on installe au-dessus des bulles gaz s'échappant des eaux noires que l'on trouve sur les planètes. Il peut être directement revendu. On s'en sert pour l'alimentation de toutes sortes d'équipements militaires, comme les lasers et les missiles.



Cristaux d'iridium.

Les récentes recherches en matière d'irradiation de cristaux d'iridium ont permis de rendre ce métal encore plus précieux. Vous en trouverez à la surface de la planète grâce à un récupérateur et vous pourrez les revendre à prix d'or. Les cristaux d'iridium peuvent aussi être stockés et utilisés ultérieurement, dans la production d'androïde ou la régulation du noyau des générateurs.



Modules de proraptor.

Les établissements de recherche militaire de toute la galaxie en possèdent. Si vous trouvez des modules de proraptor sur la planète, un récupérateur vous permettra de les stocker avant qu'ils n'éclosent. Il vous faudra alors installer une couveuse d'aliens. Les oeufs y seront stockés pour les transformer en embryons d'aliens de très grande valeur.



Médicaments.

Si un balayage de la planète révèle la présence de cylinxus, vous pouvez envoyer un extracteur pharmaceutique les récolter et les transformer en médicaments. Ceux-ci peuvent être vendus ou utilisés à l'infirmerie pour soigner les maladies.



Space poulets.

Les élevages de space poulets peuvent être placés n'importe où sur la planète, tant que vous en avez la place. Les space poulets n'ont pas une grande valeur, mais ils permettent aux restaurants de la base de servir autre chose que des nutriments.



Composants électroniques.

Créés après traitement de la silicone, et bien plus chers que cette dernière, ils sont nécessaires pour fabriquer les machines les plus avancées du jeu.

SPACE
COLONY

Blackwater Industries

Le profit, voilà ce qui nous fait avancer !

4.3 Commerce.

Cliquer sur le bouton du commerce de la passerelle pour vendre et acheter des biens. Pour acheter ou vendre un produit spécifique, cliquez sur son image, puis sur le bouton d'achat ou de vente dans le bas du panneau.

ASTUCE :

vous pouvez aussi cliquer sur un entrepôt ou la base de la navette pour faire apparaître l'écran de commerce.

4.4 Tourisme.



Les touristes sont prêts à payer de fortes sommes pour avoir le privilège de connaître la vie dans une base spatiale. C'est un bon moyen pour vous de vous faire de l'argent. Pour commencer, construisez un spatioport pour permettre aux vaisseaux de tourisme d'atterrir.

Ensuite, il vous faut construire un hôtel pour mettre des chambres à leur disposition. Une chambre abrite au choix une personne, un couple ou une famille de touristes. Plus vous aurez d'hôtels, plus vous pourrez accueillir de monde. Mais cela n'attirera pas les visiteurs pour autant.

Pour les faire venir dans votre base, il vous faut une bonne note de tourisme. Celle-ci s'affiche sur l'écran de la passerelle lorsque vous cliquez sur l'icône de tourisme. Votre note de tourisme peut diminuer par manque de nourriture ou d'infirmières, mais aussi à cause d'événements extérieurs en rapport avec les aliens. Si un touriste se fait dévorer, c'est très mauvais pour les affaires !

Le facteur principal de votre note est le nombre d'attractions de votre base. Par exemple, en agrandissant le zoo ou en construisant un parcours de golf 6 trous vous pouvez obtenir une étoile supplémentaire. Vous verrez à l'usage.

Bien entendu, les touristes ont leur mauvais côté, ils respirent l'oxygène, produisent davantage de déchets et se servent des équipements de loisir. Tout ceci rend l'activité globale de la base plus intense. Les colons ne sont pas très enthousiastes à la vue des touristes (il paraît d'ailleurs que Sig aime bien les frapper, à l'occasion).

4.5 Vaisseaux spatiaux.



Vaisseau de tourisme :

transporte ces précieux touristes. Superbe et rapide, c'est une machine confortable pour nos chers invités.



Navette du personnel :

transporte les colons depuis le vaisseau-mère. Elle est légère, mais le voyage est agité.



Navette de commerce :

transporte les marchandises au vaisseau-mère, où elles sont changées en crédits en échange de votre dur labeur.

4.6 Végétation.



Hydromorphus : la source principale de nutriments, qui sont transformés en nourriture. De façon générale, ils ne se développent pas rapidement, quoique leur vitesse de reproduction semble pouvoir varier énormément.



Lupulus : forme de végétation qui pullule. Elle peut très vite envahir une base, il vaut donc mieux la brûler à l'aide d'un poste de désherbage.



Bambou OGM : produit au labo biologique, puis planté par les droïdes. Il se peut qu'il devienne votre unique source de nourriture.

SPACE
COLONY

Blackwater Industries

Esquiver nos responsabilités



Podulus Toxicaria : elles ont l'air belles comme ça, mais lorsqu'elles poussent, elles gonflent puis lâchent des essaims d'abeilles mutantes. Mieux vaut vous en débarrasser rapidement si vous en avez repéré.



Nichoïr : plante à carapace dure qui vit en symbiose avec les phytophages.



Cylinxus : plante rare à croissance lente dont on peut extraire l'ADN pour produire des médicaments.



Metaflaxus : plante vénéneuse qui se propage grâce aux mouchebrûles qui les habitent.



Herbacier géant : invention tribulienne. Constitué à la fois de matière organique et métallique, il est fort difficile d'arrêter ce fléau une fois qu'il a été lâché. Si votre base se trouve sur son passage, mieux vaudrait la déplacer pour limiter la casse !



Pyrocyn : autre effet indésirable de l'utilisation de graines OGM du labo biologique !



Pyrocyn : autre effet indésirable de l'utilisation de graines OGM du labo biologique !

Gazon OGM : gazon génétiquement modifié pour survivre dans les climats les plus rudes. C'est le moyen le plus rapide d'obtenir une planète verdoyante.

Autres formes de végétation : vous découvrirez d'autres herbes et d'autres fleurs pendant le jeu. Cette végétation doit être détruite avant de placer vos bâtiments. Mais aucune de ces plantes n'envahira votre base si vous ne vous en occupez pas.

4.7 Droïdes industriels.



Androïde : peut faire office de membre d'équipage (à la différence qu'il est dénué de toute émotion et de besoins : il travaille donc plus dur). Cependant, il coûte très cher et une fois que son noyau de cristal d'iridium est épuisé, il est bon pour le rebus. Les histoires d'androïdes devenus fous ne sont que des ragots.



Robot extracteur : 6 pattes, 2 bras-tronçonneuses et un aspirateur industriel ont été combinés pour créer ce monstre. Il est utilisé pour extraire les nutriments de la végétation, une des étapes de la longue chaîne qui se termine dans votre assiette.



Récupérateur : reprenant le principe du crabe, ce robot est très fort pour trouver des objets de valeur, comme des cristaux d'iridium et des œufs de protoraptor.



Pelleuse à silicone : c'est le plus gros de tous les engins. C'est aussi le seul monstre à six pattes capable de détruire les rochers pour vous faire de la place sur la base. La silicone qu'il récupère peut être raffiné et vendu à bon prix.



Biosemeuse : droïde aérien utilisé par le labo biologique pour faire "verdoyer" la planète.



Extracteur de fer : plus petit que les grosses pelleuses, et bien plus maniable. Il constitue l'un de vos meilleurs atouts miniers.

SPACE
COLONY

Blackwater Industries

Notre devise : Eradiquer toute contestation



Extracteur de titane : plus évolué que l'extracteur de fer, afin de mieux protéger sa précieuse cargaison.



Droïde magasinier : tout à fait indispensable dans la base. Si vous voulez faire passer une marchandise d'un point A à un point B, c'est le robot qu'il vous faut !



Droïde de réparation : ce réparateur volant est vital pour la bonne marche de votre base.



Droïde boucher : robot ménager qui ramasse prépare les space poulets et les emballe. Un robot très intelligent !



Droïde pharmaceutique : chercheur-récolteur de haute technologie qui extrait l'ADN des Cylinxus à l'aide de son rayon de transfert.

5.0 Extraterrestres.

La galaxie est dangereuse et remplie de bestioles extraterrestres qui sont toutes décrites dans ce chapitre.

5.1 Les Fribuliens.



Fribulien : ils viennent en paix ! Ils construisent leurs "bâtiments" sur les zones marécageuses et ils risquent bien de dépouiller votre planète de pratiquement toutes les ressources dignes d'intérêt avant même que vous vous en rendiez compte.



Fée des marais : être génétiquement primitif en provenance d'un élevage fribulien. Ces "méduses" flottantes ne manquent pas de piquant.



Collecteur fribulien : l'une des machines "vivantes" des Fribuliens, conduite par un Fribulien. Cette créature parcourt la planète et aspire tous NOS bénéfices potentiels.



Fribulien : une autre création fribulienne infernale. Il est difficile à tuer et crache une substance visqueuse et mortelle. Il vaut mieux ne pas en avoir autour de la base.



Mère fribulienne : il s'agit de la base biologique des Fribuliens. C'est là qu'ils naissent et c'est également pour eux un lieu d'entreposage des ressources. C'est en détruisant la mère que l'on détruit la base fribulienne.



Poumon fribulien : les Fribuliens utilisent du gaz spatial pour construire leurs bases. Plus ils ont de poumons et plus l'expansion de leur base est rapide.



Couveuse de fées des marais : si vous vous demandiez d'où venaient ces fées des marais, ne cherchez plus. Ces couveuses peuvent en générer un certain nombre qui pourrait se révéler dévastateur sur vos modules.



Rayon fribulien : ils lancent des morceaux de matière organique semi-intelligente. Il s'agit de l'équivalent fribulien des tourelles laser.



Transporteur fribulien : le vaisseau de transport des Fribuliens ressemble à une méduse géante. Il reçoit les matières premières récoltées par la mère.

SPACE
COLONY

Blackwater Industries

Balayer tout sur notre passage !

5.2 Autres extraterrestres.



Abeilles mutantes : elles ont la taille d'une citrouille. Si un essaim percute la base, il risque d'y faire des dégâts.



Mouchebrûles : elles se déplacent en nuages d'insectes microscopiques, générés par la plante qui les accueille et qu'elles tentent de faire proliférer. Si elles s'en prennent à un colon, il peut se retrouver avec de très vilaines rougeurs ! Elles naissent dans les metatexus.



Phytophages : super termite qui peut dévorer toute forme de végétation avant que vous puissiez même vous en rendre compte.



Space poulets : créatures stupides modifiées pour engraisser sous n'importe quel climat. Leur délicieuse chair est très prisée dans les cités orbitales et dans vos restaurants.



Cyclosauteurs : jolis et tout doux. Tout ce qu'ils veulent, c'est faire sourire les habitants de la base. Qu'est-ce qu'il peut y avoir de mal à cela ?



Space Gremlins : ils surgissent de nulle part, déferlent sur votre base et sautent dans vos équipements intérieurs avant de disparaître à nouveau, laissant derrière eux des instruments hors d'usage.



Scarabées de magma : top ! Qu'est-ce qui vit dans la lave, qui explose au contact de l'oxygène et qui a détruit 8 de nos coûteuses centrales volcaniques le mois dernier ? Arrgghh !!!



Limaces de Vénus : bah ! Ces trucs sont tout gluants et leur trainée de bave toxique a fait capoté plusieurs de nos opérations jusqu'à présent. Ce n'est pas pour arranger la propreté de vos colons.



Sauterocs : comme les puces, ces insectes grouillants peuvent sauter à une hauteur plusieurs fois supérieure à leur taille. Sauf que sur cette planète, ils sont aussi grands que les hommes.



Reine sauteroc : il faut bien que quelqu'un aime ces petits sauterocs. Le problème, c'est qu'elle les aime tant qu'elle en produit treize à la douzaine. Alors, tuez-la en priorité, compris ?



Protoraptors : violentes et agaçantes, ces machines de mort génétiquement modifiées se sont échappées d'une sorte de labo fédéral de l'espace, il y a deux ans déjà. Heureusement, l'espèce ne sévit pas encore de façon généralisée.



Ver protéen : prédateur souterrain attiré par le bruit de la surface. Une fois qu'il a repéré l'origine du bruit, il ne vous lâche plus d'une semelle.



Entités transdimensionnelles 7a (Anges de Mort) : euh... Oui ? Personne ne sait ce qu'elles sont vraiment. Elles sont difficiles à repérer et elles utilisent une sorte d'arme multidimensionnelle.



Domas : animaux de compagnie de nature gaie qui suivent leur maître partout. Mais certains colons s'en passeraient fort bien.

SPACE
COLONY

Blackwater Industries

Nous sommes votre pilier de confiance



Rapacides : ces rapaces protègent agressivement leurs petits. Et si voire base se trouve sur leur chemin, prenez garde !



Hyrasques : gros et pas très fûtés, si on les laisse tranquilles, ils s'occupent de leur portée et n'embêtent personne. Mais si un idiot commence à user de ses lasers, ils contre-attaquent en provoquant un tremblement de planète. N'est-ce pas, Stig ?



Virus nirvana : tout agent mécontent peut attraper ce virus au contact avec un porteur. La seule façon de s'en débarrasser est de remplir sa barre de bonheur.



Mécanoïdes : ces horribles mutants en partie mécaniques vivent dans les fondations de la base et sortent de temps en temps pour tuer des gens. Sympathique, non ?



Gorilloïdes : de gros gorilles mutants créés par un savant fou en proie à l'ennui. Leur arme principale ? Un grondement infrasonique qui peut faire bien des dégâts.



Hôtes : vos pires ennemis... Ça s'annonce plutôt mal ! Nous n'en savons pas plus, excepté qu'ils agissent sur l'esprit des colons.



Archanges : d'horribles crânes volants qui servent les hôtes.



Orox : votre 2e pire ennemi, de la taille d'un petit réacteur et principalement constitué de roches. Comment est-ce qu'ils se débrouillent pour toujours être plus malins que nous ?

6.0 Les bâtiments.

Ce chapitre vous détaille tous les bâtiments du jeu.

6.1 Ingénierie.



Lampadaire : les lampadaires éclairent votre base et vous permettent d'en explorer les alentours. Vous ne pourrez construire des structures que dans des zones éclairées. L'éclairage permet de définir les zones de recherche de ressources pour les robots ainsi que les cibles militaires.



Biodôme : grand lieu de vie préfabriqué... Vous pouvez placer dans ces zones approvisionnées en oxygène toutes les infrastructures vitales des colons (lits, lieux de restauration, douches, etc.).



Couloir : couloir rempli d'air permettant de relier vos lieux de vie entre eux.



Sas : Tils vous permettent l'accès aux biodômes depuis l'extérieur et vice-versa.



Panneau solaire : ces panneaux utilisent les niveaux de radiation solaire les plus faibles de la planète pour les convertir en énergie pour alimenter la base. Comme les autres sources d'énergie, ils ne peuvent produire que si un travailleur est affecté à la console d'énergie de la passerelle. Cependant, ce n'est pas la méthode la plus efficace pour produire de l'énergie et il vous faudra un grand nombre de ces panneaux pour alimenter l'ensemble de la base.

SPACE
COLONY

Blackwater Industries

Notre compagnie pense bien à vous !



Centrale volcanique : ces centrales génèrent de l'énergie en exploitant la terrible chaleur émise par les volcans. Cette méthode permet d'obtenir bien plus d'énergie qu'avec les panneaux solaires.



Générateur à iridium : ces générateurs d'énergie sont extrêmement puissants et nécessitent peu de place pour leur installation. Il leur faut cependant un bon stock de cristaux d'iridium pour les alimenter.



Centrale à oxygène : apporte de l'oxygène à vos biodômes. Comme pour l'énergie, vous devrez avoir un agent à la console d'oxygène de la passerelle avant de pouvoir en produire. Plus vous avez de centrales, plus vous pompez d'oxygène. C'est simple, non ?



Entrepôt : c'est là que vous stockez et que vous commercialisez vos marchandises. Un droit de magasinier est fourni avec chaque entrepôt.



Poste de réparation : ce bon vieux poste de réparation ! Affectez-y un colon pour réparer les droïdes qui s'occuperont des dégâts subis par vos bâtiments extérieurs et vos robots.



Poste de space moto : votre taxi intelligent, la space moto, transporte efficacement et automatiquement vos colons autour des bases.



Poste de nettoyage : assignez-y des employés pour nettoyer la base. Les déchets doivent être nettoyés, sinon la barre d'hygiène de vos colons descendra plus rapidement.



Poste de maintenance : les bâtiments intérieurs fréquemment utilisés doivent être entretenus si vous voulez qu'ils tiennent bon. Si vous assignez quelqu'un à ce poste, il fera automatiquement le travail pour vous.

6.2 Mobilier.



Lit : les colons ont besoin de dormir. Une fois que vous avez placé un lit, vous pouvez choisir un colon et le lui attribuer. Il lui appartiendra alors. Si vous demandez à un colon d'aller se coucher dans un lit qui ne lui appartient pas, il échange de lit avec l'autre personnage. Si un colon est fatigué et qu'un lit non attribué est libre, il se l'approprie.



Lieu de rencontre : ces zones personnalisables sont conçues pour permettre à 2 de vos colons de s'asseoir et de parler de leurs problèmes relationnels. Deux personnes ainsi installées font toujours progresser leur amitié.



Distributeur de paie : c'est là que vos colons s'occupent de leurs finances. Ils peuvent payer leurs factures et vérifier que leur paie a été versée. Ils vous feront aussi savoir ce qu'ils pensent de leur salaire. Si il est trop bas, les personnages s'inquiéteront de l'état de leurs finances et il prendront plus de temps pour gérer leurs factures !



Plante : elles donnent un peu de chaleur à votre intérieur... Bien que ce ne soit pas l'avis de tous les colons !

6.3 Nourriture et boissons.



Cantine : c'est là que mangent vos colons. Vos entrepôts doivent régulièrement l'alimenter en nutriments. Ils sont convertis en bouillie comestible... Du moins c'est ce que la société prétend.



Restaurant : c'est une cantine améliorée qui cuisine les space poulets. Certains colons apprécieront de manger dans ce lieu luxueux.

SPACE
COLONY

Blackwater Industries

L'esclavage, un nouveau mode de pensée



Bar : les nutriments peuvent être convertis en space cervoise verte, que vous pouvez consommer ici. Pour certains colons, ce bar n'est qu'une perte de place mais pour d'autres, il constitue le bâtiment principal de la colonie.



Bar branché : il a une façon bien à lui de retraiter les nutriments et on n'y trouve pas n'importe qui. Le bar branché est un lieu de loisirs pour les colons qui ne voudraient pas être vus dans le bar du coin.

6.4 Ressources humaines.



Infirmerie : vos colons s'y rendent pour se faire soigner. Les infirmeries peuvent donner des médicaments aux malades. Il faut toujours préparer l'infirmerie avant sa première utilisation. Il suffit pour cela d'affecter un colon qualifié à la console médicale, sur la gauche de la passerelle.



Bloc sanitaire : avec le temps, vos colons se salissent. Ces blocs répondent à tous leurs besoins d'hygiène corporelle. Envoyez un colon dans un de ces blocs pour lui permettre de remplir sa barre de propreté.



Conseiller : ce robot ! Bien qu'il ne s'agisse pas de la meilleure solution puisqu'elle ne fonctionne pas pour tout le monde, elle constitue une aide précieuse.



Détention : quand il n'y a plus d'autres solutions, vous pouvez y enfermer quelqu'un, le temps qu'il se calme. Vous savez, parfois certains personnages ne vous laisseront pas d'autre choix.



Salle de méditation : les individus qui aiment réfléchir sont attirés par cet endroit paisible empreint de solitude.



Salle de relaxation : ceux qui aiment se reposer apprécieront cette pièce calme à l'atmosphère paisible.



Médiathèque : elle permet de former les colons à de nouveaux équipements et d'améliorer leurs badges. Les médiathèques sont gratuites, mais les formations qui s'y déroulent sont assez lentes, enfin, ça dépend de l'intelligence de l'agent.



Module de formation : les colons peuvent y obtenir leurs badges de compétence comme dans une médiathèque. Les formations sont instantanées mais chaque programme est soumis à une tarification élevée.



Cryobloc : permet de réanimer un colon mort en cours de mission plutôt que d'attendre la mission suivante.

6.5 Loisirs.



Sauna : le sauna est le lieu privilégié des amateurs de chaleur, des gens sains et des Scandinaves !



Jacuzzi : la plupart des habitants de la base apprécient le bain à remous, d'ailleurs certains y ont pratiquement élu domicile.



Rameur : permet aux amateurs de sport de pratiquer quotidiennement leurs exercices.

SPACE
COLONY

Blackwater Industries

Le naufrage de l'inconscience : un chemin de croix pour notre compagnie !



Salle en apesanteur : les amateurs de sports "extrêmes" l'adorent, et tout le monde y trouve son compte en matière de loisirs.



Fauteuil de réalité virtuelle : le fin du fin pour ceux qui aiment l'aventure. Les colons les plus calmes risquent de trouver que c'est un peu trop.



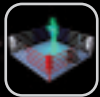
Discothèque : tout le monde adore cette piste de danse de style disco. Enfin, tout le monde, sauf ceux qui n'ont pas le sens du rythme.



Observatoire : es astronomes s'y rendent pour contempler le cosmos.



Piano : vos colons les plus cultivés aimeront y passer un peu de temps et céder à leur attirance pour la musique classique.



Arène de combat : pour distraire les colons les plus agressifs. Cette arène de combat fera monter leur taux d'adrénaline.



Boutique virtuelle : conçue pour les colons qui savent ce que c'est que de faire du shopping.

6.6 Industrie.



Extracteur de nutriments : le robot-extracteur qui y est affecté coupe la végétation et la dépose dans l'extracteur. Ce dispositif convertit ensuite la pulpe en nutriments pour les colons.



Poste de désherbage : en affectant un agent au poste de désherbage, vous lui permettez d'utiliser le lance-flammes pour raser la végétation trop envahissante.



Extracteur d'argon : extrait du gaz pour les lasers et autres équipements militaires. Il doit être placé au-dessus des bulles de gaz qui émanent des lacs volcaniques trouvés sur les planètes.



Elevage de volaille : cette usine est volumineuse, mais en revanche vous pouvez la placer n'importe où, pourvue qu'elle ait de la place. Une fois opérationnelle, des œufs apparaîtront, les poulets qui en sortiront seront récupérés et emballés pour être vendus dans d'autres colonies ou utilisés dans l'un de vos restaurants.



Extracteur de silicone : il utilise une grosse pelleuse à silicone pour déblayer de grandes surfaces de roches contenant de la silicone, qui les transporte ensuite jusqu'à l'extracteur pour être transformés en silicone pure.



Mine de fer : le robot extracteur recherche le minerai de fer, qu'il rapporte à la mine où il est traité.



Mine de titane : comme pour la mine de fer, un robot récupère le minerai qui est ensuite traité dans le bâtiment.

SPACE
COLONY

Blackwater Industries

Car la sécurité n'est pas tout



Bunker du récupérateur : le robot correspondant recherche des cristaux d'iridium à la surface de la planète. Le récupérateur ramasse aussi d'autres débris de valeur, comme les modules de proraptor, qui peuvent ensuite être placés dans une couveuse spécialisée.



Extracteur pharmaceutique : le droïde pharmaceutique récolte les cylinxus, aux précieuses propriétés médicinales. Les médicaments sont nécessaires pour soigner les maladies.



Fabrique de robots industriels : cette usine peut fabriquer des robots de rechange pour vos équipements industriels.



Fabrique de robots militaires : il est bien plus économique de construire des robots militaires de rechange que d'en acheter des neufs.



Fabrique d'électronique : la silicose brute peut être transformée en composants électroniques d'une plus grande valeur.



Labo cybernétique : fabrique des androïdes, qui peuvent remplacer des membres de l'équipage. Ils sont inépuisables au travail, jusqu'à ce qu'ils tombent en rade !



Labo biologique : Il vous permet de faire pousser du gazon OGM pour créer vos parcours de golf et des bambous OGM pour remplacer les plantes à nutriments. Parfois, vous devrez choisir le type de production du labo en cliquant dessus, puis sur la plante appropriée.



Couveuse d'aliens : stocke les œufs d'aliens jusqu'à éclosion, pour récupérer les très convoités embryons de proraptor.

6.7 Militaire.



Laser automatique : il fonctionne tout seul, à condition de l'alimenter régulièrement en argon.



Laser manuel : non seulement il lui faut de l'argon, mais il lui faut aussi un colon ! Entre de bonnes mains, c'est une arme redoutable, sinon, ce n'est qu'un assemblage de métal et de plastique.



Poste de champ de force : protège la base contre les extraterrestres.



Poste de champ de force surpuissant : il fait plus de dégâts, mais il utilise plus d'énergie que son homologue plus petit.



Canibot : ce chien de garde à la gueule équipée d'un laser est très efficace pour flairer l'ennemi. Il peut être réglé en autodéfense ou contrôle manuel.



Poste soldat : il a un robot-soldat plus puissant et plus intelligent qu'un canibot, mais il coûte plus cher. Si jamais certaines bestioles devenaient agressives, vous seriez dans l'obligation de faire appel à l'armée. Il s'agit du robot d'infanterie standard. Il peut être réglé en autodéfense ou contrôle manuel.



Poste commando : très cher, mais il le vaut bien ! Le meilleur du matériel militaire. Il combine à la fois vitesse, agilité et armement perfectionné. Réservez-le aux missions très spéciales. Il peut être réglé en autodéfense ou contrôle manuel.

SPACE
COLONY

Blackwater Industries

Le pouvoir sans contrôle



Poste sentinelle : il abrite une sentinelle, le patrouilleur du ciel. Le fin du fin en matière de défense contre les ennemis volants. Vous donnez un nid à ce faucon, vous placez quelques marques de patrouille et vous pouvez le laisser faire.



Marque de patrouille de sentinelle : les sentinelles patrouillent entre ces marques.



Système de lancement de mines : une unité de production de flottamines. Elles se précipitent sur les extraterrestres qui s'en approchent.



Bombe à fragmentation : un piège mortel, mais très cher. Particulièrement pratique pour protéger un canyon.



Silo de missile : Silo de missile Silo à missile -hélas, même dans l'espace, viendra le moment où vous voudrez avoir un plus gros bâton que le voisin pour le réduire en miettes.



Radars militaires : il vous permet d'effectuer des balayages radar militaires depuis votre interface, ce qui vous prévient d'une éventuelle invasion extraterrestre.



Bouclier de défense spatiale : il protège la tête de vos colons des grosses météorites et des pluies de lave des volcans voisins !

6.8 Tourisme.



Spatioport de tourisme : pour l'arrivée et le départ des touristes.



Hôtels : pour recevoir vos touristes. Plus vous avez de chambres, plus vous attirez de touristes potentiels.



Expo zoologique : ces attractions font grimper votre note de tourisme. Plus vous en avez, mieux c'est. Elles plaisent également à certains colons qui aiment les visiter.



Jardidôme : un autre moyen de faire grimper votre note de tourisme.



Belvédère : auprès des touristes, c'est toujours un succès. Ils y trouvent un aperçu de la vie sur une vraie colonie spatiale.



Tee de golf : nécessite un trou de golf. Cliquez dessus pour lui attribuer un numéro de trou.



Trou de golf : Une fois placé, vous devrez faire pousser du gazon (au labo biologique) avant de pouvoir l'utiliser. Un grand parcours de golf est la meilleure des attractions pour toute station spatiale naissante. Evidemment, plus il y a de trous mieux c'est. Comme pour le tee, cliquez dessus pour lui attribuer un numéro de trou.

SPACE
COLONY

Blackwater Industries

Nous prenons soin de vos planètes !



Expo d'art : elle donne aux touristes et aux colons quelque chose de beau à admirer.



Bandit manchot : cet appareil semble séduire les amateurs de jeux d'argent. Les colons aiment ou détestent ces machines de jeu. De toute manière, la compagnie est toujours gagnante !

6.9 Pollution sonore.



Certains éléments du mobilier sont particulièrement bruyants et peuvent réveiller les colons endormis. La pollution sonore affecte les colons qui vivent dans la même salle. Les éléments bruyants se trouvant à l'extérieur de la base ou dans les zones adjacentes n'auront en revanche aucun effet.

Par exemple, imaginons qu'il y ait un lit et un bandit manchot dans la même pièce. Vénus décide d'aller se coucher et Tami, de jouer au bandit manchot. La machine à sous réveillera Vénus, ce qui affectera son besoin de repos.

7.0 Personnalisation de campagnes et planètes.

Attention ! Ce chapitre s'adresse uniquement aux joueurs expérimentés.

L'éditeur de planètes vous permet de construire des cartes, et l'éditeur de campagne d'y ajouter des objectifs et de placer l'ensemble dans une campagne de jeu.

Construisons rapidement deux cartes et transformons-les en campagne. Commencez par aller dans l'éditeur de planètes, sélectionnez une taille de carte et appuyez sur "aller à la carte". Tout ce que vous trouverez dans cette partie se passe d'explications, à l'exception de certains détails.

Tant que vous êtes dans l'éditeur de carte, les extraterrestres que vous placez n'attaquent pas et la végétation ne pousse pas.

Pour que la carte soit jouable, vous devez y placer un pont, une base de navette et au moins un lampadaire. Si vous voulez être gentil avec le joueur, vous pouvez lui donner un générateur d'oxygène, quelques générateurs d'énergie et quelques ressources lui permettant de gagner de l'argent !

Si vous voulez placer une colonie adverse, sélectionnez "Compagnie concurrente" avant de lancer la construction.

Les bâtiments tribuliens doivent être placés sur les aux noirs.

Une fois vos deux cartes créées et sauvegardées, allez dans l'éditeur de campagne. Vous pourrez leur adjoindre des objectifs et des événements et les relier en une seule campagne.

En modifiant le type de campagne vous modifierez l'emplacement dans lequel elle s'affichera dans le jeu.

Utilisez le bouton "carte" pour placer vos deux cartes dans la campagne. Après votre première carte, vous verrez les mots "> carte 2", ce qui veut simplement dire qu'une fois la première carte terminée, le joueur passera à la suivante.

Cliquez sur votre première carte pour faire apparaître le panneau de déroulement de campagne, puis cliquez sur modifier scénario. Depuis cet écran, vous pouvez modifier les conditions de victoire ou d'échec, ainsi qu'ajouter les événements de votre choix, la disponibilité des personnages et des bâtiments, etc.

En cliquant sur le bouton "réutiliser la carte", vous pouvez réutiliser une carte. Le joueur recommence alors à la dernière sauvegarde de la partie. Cette fois, cependant, il aura de nouveaux objectifs.

Désormais, c'est à vous de jouer. N'hésitez pas à expérimenter et surtout, faites preuve de votre imagination.

8.0 Raccourcis clavier.



= Faire défiler la carte



= Pause



= Vitesse normale



= Turbo



= Options



= Commerce



= Colon suivant dans la liste



= Colon précédent dans la liste



= Afficher/Masquer l'interface



= Ecran de la passerelle



= Centrage sur le colon actuel



Blackwater Industries

Le gisement est à 6 milliards d'années lumières...On le veut !

9.0 Arbre des ressources.

Ressources :



SPACE COLONY

Blackwater Industries

Les générations futures...et alors ?

Robots :



Noyau d'iridium + Composants électroniques → Labo cybernétique = Androïde



Composants électroniques + Fer raffiné robots industriels → Fabrique de robots industriels = Robots industriels



Composants Robots militaires électroniques + Titane raffiné → Fabrique de robots militaires = Robots militaires



10.0 Crédits du jeu



Firefly Studios

Conception du jeu
Simon Bradbury

Conception complémentaire
Eric Ouellette
Casimir C. Windsor

Programmation principale
Andrew Prime

Programmation complémentaire
Simon Bradbury

Programmation mini-jeu
Andrew McNab
Phil Busutil

Producteur exécutif
Eric Ouellette

Direction graphismes
Michael Best

Graphiste principal
Robert Thornely

Graphistes
Jorge Cameo
Darren White

Graphismes complémentaires
Darrin Horbal

Design sonore et musique originale de
Robert L. Euvino

Dialogues
Simon Bradbury
Casimir C. Windsor
Robert L. Euvino
Megan Ouellette

Manuel
Casimir C. Windsor

Narration
Simon Bradbury
Casimir C. Windsor

Responsable contrôle qualité
Darren Thompson

Test Firefly
Phil Busutil
Casimir C. Windsor

Direction artistique Etats-Unis
Robert L. Euvino

Direction artistique Royaume-Uni
Simon Bradbury
Eric Ouellette

Voix américaines
Lisa Ellerby
Graham Blackburn
Nicole Quinn
Shane Ballard
Scott Hulton
Jason Downs
Lori Wilner
Sophia Raab
Sarah Chodoff
David Smitow
Karen J. Heroy

Voix anglaises
Christopher Kent
Luis Alberto Soto
Stephanie Maio
Nina Wadja
Haruka Kuroda
Asha Ntesie-Ra

Conception du scénario
Simon Bradbury

Création du scénario
Eric Ouellette
Darren Thompson
Phil Busutil
Casimir C. Windsor

Remerciements spéciaux à
Vénus, Stig et Tami



Gathering

Producteur Exécutif
Sajjad Majid

Directeur du Développement
Luke Vernon

Producteur
Tim Beggs

Directeur Marketing
Sarah Seaby

Chef de Projet
Christina Camerota

VP Edition USA
Chris Mate

Directeur Marketing USA
Greg Bauman

Directeur RP USA
Anne-Marie Sims



Blackwater Industries

Nous sommes votre pilier de confiance



TAKE 2 (Europe)

Responsable CQ
Mark Lloyd

Superviseur CQ
Kit Brown

Testeurs
Steven Bell
Sergio Russo
Alain Dellepiane
Jonathan Ealem
Lee Johnson
Craig Reeve
James Cree
Matt Hewitt

Responsable RP
Cai Channon
Markus Wilding
Emmanuel Tramblais
Monica Puricelli
Onno Bos
Simon Ramsey

Responsable production
Jon Broadbridge

Coordonnateur de production
Chris Madgwick

Coordonnatrice de production
Maïke Köhler

Traduction
Synthesis (Italie)
Around the Word (France)
Synthesis (Espagne)
4-Real (Allemagne)

Responsable Design
James Crocker

Designer
James Quinlan



Beta testeurs

Iva Markovic
Karl Unterholzner
Matthias Wehner
Jochen Till
Gabriel Wunderlich
Robert Jerkovic
Thomas Gössel
Thomas Golthier
Markus Neumann
Aleksandar Rabadzija
Rainer Wunderlich
Phillip Hopp
Stephan Pfeifer
Stefan Dösch
Andreas Traxler
Andreas Pfandler
Stephen Kinner
David Thurston (thurd01)
Hans Scheibler (Earl Listibald)
Nicholas Pare
Hans Egon Hansen
James R York
Lorie Jewett (Lady Arcola)
Gill Bileki (GillB)
JanJaap van den Hurk (Jayhawk)
Trevor Winney (Wraith)
Denise J Steele
Elizabeth Meech
Jillian McGlone
Robyn Campbell

