

⚠ A lire avant toute utilisation d'un jeu video par vous-meme ou par votre enfant

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présente un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-



La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-



VIOLENCE



GROS MOTS



PEUR



TENEUR
SEXUELLE



STUPÉFIANTS



DISCRIMINATION



JEU DE
HASARD



pegionline.eu

Pour plus d'informations, rendez-vous sur <http://www.pegi.info> et pegionline.eu

INTRODUCTION	4
La Coalition Marchande (TEC)	4
Les Advents	5
L'empire Vasari	6
DEMARRAGE	7
Installation	8
Mise à jour	8
COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE	8
Parties solo	9
Parties multijoueurs	11
Ironclad Online	11
Parties en LAN	13
Type de partie	13
Scénarios	13
Cartes aléatoires	14
Editeur de carte	14
GAMEPLAY	16
Vous et votre galaxie	16
L'interface principale	17
L'arbre impérial	19
Contrôle de la caméra et du zoom	20
Rapports	20
Statistiques rapides	21
Recyclage	21
Placement auto	22
Signalisation et requêtes alliés	22
La grille d'action	22
Fenêtre d'infos	25
Logistique des flottes	26
Ressources et économie	26
Taux d'imposition	27

Commerce	27
Marché Noir	27
Les planètes	28
Gestion planétaire	29
Construire un empire solaire	30
Diplomatie	30
Disposition factions	31
Missions	31
Cadeaux	31
Traités	32
Recherches	33
Les Bas-fonds	37
Structures orbitales	40
Vaisseaux	46
Statistiques essentielles	46
Frégates TEC	48
Croiseurs TEC	51
Vaisseaux Amiraux TEC	53
Frégates Advents	56
Croiseurs Advents	59
Vaisseaux Amiraux Advents	61
Frégates Vasaris	64
Croiseurs Vasaris	67
Vaisseaux Amiraux Vasaris	69
STATISTIQUES DU JEU	72
OPTIONS	72
EN SAVOIR PLUS SUR LE JEU	73
REMERCIEMENTS	74
SUPPORT TECHNIQUE	76
CONTRAT DE LICENCE	77

GUIDE FRANCAIS

INTRODUCTION

Bienvenue dans Sins of a Solar Empire, un jeu en temps réel 4x qui mélange les meilleurs éléments des jeux en tour par tour et des jeux en temps réel. Vous deviendrez le leader d'une des trois races et conduirez votre peuple à la victoire par tous les moyens nécessaires. En obtenant des nouveaux mondes, vous aurez accès à des ressources vitales et à des artefacts uniques, vous construirez des cales sèches pour bâtir des flottes, vous commercerez avec vos voisins et vous assimilerez les cultures rivales. Chaque race de Sins of a Solar Empire possède ses forces et ses faiblesses. Une fois choisi votre camp, vous n'aurez que les ressources de votre planète mère et votre intelligence pour poser les fondations de votre nouvel empire. Méfiez-vous du danger des routes phisiques, il n'y a pas que vos opposants qui veulent vous rayer de la carte.

LA COALITION MARCHANDE (TEC)

L'histoire de la coalition TEC commence il y a plus de 1 000 ans avec la création de l'Ordre marchand par des colons experts en économie. Fondés sur des principes économiques et un code d'honneur stricts, les mondes marchands se répandent rapidement, faisant de l'Ordre marchand un poids lourd industriel et commercial. Cependant, en dehors des grandes lignes de la politique commune, chaque monde membre vise ses propres intérêts et choisit sa forme de gouvernement ainsi que son système économique et culturel.

C'est au cours de cette période d'expansion qu'un événement unique s'apprête à bouleverser la galaxie. Durant une exploration de routine pour trouver de nouveaux partenaires commerciaux, des émissaires de l'Ordre se posent sur une planète sèche et stérile, en orbite autour d'une géante rouge. Là, ils découvrent une colonie qui a rompu avec les lois de l'Ordre marchand et pratique les plus viles formes de déviances sociales et scientifiques. Au retour des émissaires, tous les mondes marchands reçoivent la nouvelle comme un électrochoc. La

réponse est rapide... L'exil pour les déviants.

Pour la première fois de leur histoire, les mondes marchands s'allient pour imposer leur volonté à un monde souverain en le bannissant pour toujours de l'espace marchand... puis ils l'oublient.

Durant le millénaire suivant, l'Ordre marchand vit dans une paix et une prospérité relatives : l'âge d'or de l'humanité. La guerre n'est plus connue qu'au travers des livres d'histoire et vidéos holographiques. Les rares conflits sont réglés par des tribunaux marchands et les flottes commerciales sillonnent les routes phasiques avec leurs marchandises.

L'âge d'or de l'Ordre se termina brusquement il y a dix ans avec l'irruption de l'empire Vasari. Les Vasaris balayèrent les vaisseaux sans défense de l'Ordre marchand. Il y a quelques mois encore, la défaite ne faisait aucun doute. Dans un dernier effort pour redresser la situation, l'Ordre marchand devint la Coalition Marchande (TEC), une institution nouvelle dont la vocation était de combattre la menace extraterrestre. La TEC apprit rapidement à modifier ses industries marchandes en industries de guerre et à utiliser leur nouvel outil militaire pour tenir les Vasaris à distance. Malheureusement pour la TEC, un ancien ennemi vient juste de faire sa réapparition, ouvrant un deuxième front.

LES ADVENTS

L'histoire des Advents commence bien avant celle de l'Ordre marchand. Les légendes disent qu'ils sont issus d'un des nombreux peuples décadents qui sont partis chercher, suite aux grandes guerres de l'antiquité, leur voie spirituelle à la périphérie de l'espace connu.

Les Advents, dont la civilisation est aussi connue sous le nom d'Unité, sont une culture très avancée qui mélange les technologies spirituelle, psychique et cybernétique. L'élitisme est présent partout dans l'Unité, et trouve sa plus haute expression dans l'importance que revêt une grande maîtrise psionique. Les silencieux, ceux qui ne peuvent pas entrer en communion avec l'esprit de l'Unité, sont exceptionnellement rares et universellement rejetés.

Jusqu'à récemment, les enfants des Advents étaient encouragés à développer leurs aptitudes dans tous les domaines. Il était naturel, même pour les plus jeunes, d'utiliser des neuroleptiques et des implants artificiels pour augmenter leurs capacités mentales. Ce

niveau d'intégration technologique avancé, nommé PsiTech, explique l'étrange sens de la collectivité des Advents et leur permet de partager, de façon innée, leurs sentiments et leurs pensées. Naviguer dans cet océan d'idées, l'interpréter et le modeler sont des techniques très précieuses dans la culture des Advents. Ceux qui maîtrisent ces domaines forment la structure hiérarchique de l'Unité. Les femmes, grâce à des talents naturels particuliers, dominent les hautes castes (connues sous le nom de Coalescences).

Quand l'Ordre marchand les expulsa de leur monde natal, leur conscience collective en fut durablement meurtrie. Pendant des siècles, se venger et reprendre leur place dans la galaxie devint une obsession gravée dans tous les citoyens Advents. Une puissante soif de revanche poussa les Advents à se dépasser, et leurs technologies se développèrent bien au-delà de ce que l'Ordre marchand était capable d'imaginer. Pendant les mille années qui suivirent, les Advents utilisèrent toutes les ressources à leur disposition pour créer de nouvelles armes et de nouvelles capacités PsiTech. Ses ressources s'épuisant mais riche d'un arsenal redoutable, l'Unité, guidée par le plus gradé des coalescences, décida qu'il était l'heure de reprendre son monde natal pour accomplir la prophétie de domination.

L'EMPIRE VASARI

L'ancien empire Vasari contrôlait naguère d'innombrables mondes. Parti du cœur de la galaxie, il se répandit partout et intégra une centaine de races. La plupart des peuples rencontrés étaient encore primitifs et furent conquis pacifiquement, mais quelques civilisations avancées furent asservies par la force. Une fois conquises, ces espèces étaient intégrées dans la société Vasari avec le rang de "Citoyens Précieux" qui leur conférait un statut minimum dans l'empire. Chaque monde était contrôlé par une série de structures orbitales destinées à empêcher les rébellions.

L'ancien empire Vasari contrôlait naguère d'innombrables mondes. Parti du cœur de la galaxie, il se répandit partout et intégra une centaine de races. La plupart des peuples rencontrés étaient encore primitifs et furent conquis pacifiquement, mais quelques civilisations avancées furent asservies par la force. Une fois conquises, ces espèces étaient intégrées dans la société Vasari avec le rang de "Citoyens Précieux" qui leur conférait un statut minimum dans l'empire. Chaque monde était contrôlé par une série de structures

orbitales destinées à empêcher les rébellions.

La vitesse d'expansion de cet ennemi inconnu était incroyable et dépassait de loin les capacités de réaction de la Flotte noire ! En dernier recourt, la plupart des bâtiments de la Flotte noire furent envoyés pour contrer la menace qui se propageait jusqu'au cœur de l'empire. Un seul vaisseau de la Flotte noire, fortement endommagé, revint de cette expédition. Il se mit en orbite autour d'une planète de la périphérie de l'empire. Les habitants décidèrent de monter à bord mais n'y trouvèrent que quelques membres d'équipage fous de terreur.

Dans un acte rare d'indépendance, la colonie prit la décision de partir le plus loin possible de l'empire. Ils ne revirent jamais l'espace Vasari. Pendant les 10 000 années qui suivirent, cette flotte de réfugiés voyagea d'étoile en étoile, laissant derrière elle des systèmes d'alarme et ne s'arrêtant jamais que le temps de se réapprovisionner. Tandis que les Vasaris continuaient de fuir, leurs alarmes devinrent silencieuses une à une. L'adversaire inconnu continuait sa marche en avant.

DEMARRAGE

Pour jouer à Sins of a Solar Empire, vous devez disposer de la configuration minimum suivante :

- Windows XP SP2 / Windows Vista
- Processeur simple cœur 1.8 GHz
- 512 Mo de mémoire RAM (1 Go pour Windows Vista)
- Carte vidéo 3D 128 Mo (Radeon 9600 / GeForce FX 6600 ou supérieure)
- Carte son compatible DirectX 9.0c
- Lecteur de DVD (pour la version boîte)
- 3 Go d'espace libre sur votre disque dur
- Clavier et souris (avec molette)

- DirectX 9.0c Remarque : les cartes GeForce 4MX ne sont pas compatibles.

Configuration recommandée :

- Processeur 2,2 GHz double ou quadri cœurs
- 1 Go de mémoire RAM (2 Go pour Windows Vista)
- Carte Vidéo 3D 256 Mo (Radeon X1600 / GeForce 7600 ou supérieure)

Contrôle parental

Le contrôle parental dans Games for Windows — LIVE vient s'ajouter au contrôle parental de Windows Vista®. Grâce à des outils simples et flexibles, décidez à quels jeux votre enfant peut avoir accès et jouer. Pour davantage de renseignements, veuillez consulter www.gamesforwindows.com/live/familysettings.

INSTALLATION

Si vous utilisez la version boîte, placez votre DVD dans le lecteur de DVD. Le programme d'installation automatique de Sins of a Solar Empire apparaît. Choisissez l'option d'installation et suivez les instructions d'installation pour copier les fichiers sur votre disque dur. Une fois l'installation terminée, il n'est plus nécessaire de placer le DVD dans le lecteur pour jouer.

MISE A JOUR

Un nouveau programme de mise à jour, Impulse, est inclus dans votre installation. En enregistrant votre numéro de série unique avec Impulse, vous obtenez les dernières mises à jour de Sins of a Solar Empire et vous pouvez télécharger, à tout moment, la version complète sans frais supplémentaire. Attention : une fois enregistré, votre numéro de série ne peut être transmis à un autre utilisateur.

COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

Le manuel vous propose de nombreuses informations essentielles sur le jeu, mais le meilleur moyen de commencer est d'utiliser les didacticiels. Quatre guides de cette sorte sont à votre

disposition pour comprendre rapidement les commandes et les concepts de Sins of a Solar Empire. Nous vous recommandons fortement de suivre ces didacticiels avant de commencer votre première partie.

- **Règles de base** — Il vous familiarise avec le contrôle de caméra, la sélection des unités, les mouvements de vaisseaux, les capacités spéciales, les escadrons, les combats et la conquête de planètes.
- **Logistique de base** — Il vous initie à la récolte des ressources et à la construction des défenses planétaires.
- **Interface avancée** — Il vous apprend à maîtriser l'ensemble des éléments de l'écran principal.
- **Logistique avancée** — Il s'agit d'une introduction aux techniques de gestion commerciale et de diffusion culturelle.

Pour utiliser les didacticiels, lancez Sins of a Solar Empire et cliquez sur 1 joueur dans le menu principal. Puis, à gauche de l'écran, cliquez sur Guides et sélectionnez la mission de votre choix.

PARTIES SOLO

Quand vous serez prêt à jouer, lancez le jeu et cliquez sur 1 joueur dans le menu principal.



Sur le côté gauche, vous pouvez voir de nombreuses options :

- **Nouveau** — D'ici vous pouvez lancer un nouveau scénario ou une carte aléatoire.
- **Charger** — C'est l'endroit où vous pouvez rejouer vos parties sauvegardées.
- **Rediffusion** — Les enregistrements de vos parties sont sauvegardés automatiquement. Vous pouvez même partager vos enregistrements avec des amis et regarder leurs parties.
- **Paramètres** — C'est ici que vous entrez votre nom de joueur, sélectionnez le symbole et la couleur de votre faction et choisissez une image de race.
- **Editeur** — C'est un outil puissant avec lequel vous pourrez créer vos propres cartes.
- **Exploits** — En jouant à Sins of a Solar Empire, vous pouvez accomplir des objectifs spéciaux qui sont listés ici, avec l'image de la récompense qui les accompagne. Il vous faudra des heures pour tous les accomplir !

De multiples réglages influent sur les parties : le type de carte (scénario ou aléatoire), la vitesse, le verrouillage des équipes.

Le bouton Vitesse détermine la rapidité du jeu en accélérant ou en ralentissant les déplacements, la croissance des ressources, les temps de recherche, etc. La vitesse normale est le bon équilibre pour la plupart des joueurs. Pour une partie rapide, choisissez Vite. Mais c'est le réglage Lent qui permet les affrontements les plus épiques. La taille de la carte peut aussi décider du choix de la vitesse.

Le verrouillage des équipes contrôle la possibilité pour les factions de modifier leurs alliances. Quand les équipes sont verrouillées, elles sont alliées pendant toute la partie. Avec les équipes déverrouillées, les diverses factions peuvent changer leur position au gré de leur objectif et de leur envie.

En cliquant sur le bouton Jouer, vous pouvez obtenir un aperçu des réglages du jeu et sélectionner les options finales.



Le premier bouton vous permet de jouer avec moins de factions que la carte ne l'autorise. Par défaut, chaque joueur se voit attribuer une race au hasard, mais vous pouvez changer cela en cliquant sur le bouton Aléatoire. Vous pouvez définir les équipes en cliquant sur le bouton Equipe. Tous les joueurs d'une même équipe sont alliés en commençant le jeu. Si vous avez choisi de verrouiller les équipes, elles seront alliées pour toute la partie. Le dernier bouton détermine la difficulté du jeu (Normal par défaut).

PARTIE MULTIJOUEURS

Sins of a Solar Empire peut accueillir jusqu'à 10 joueurs en réseau ou sur Internet.

IRONCLAD ONLINE

Sins of a Solar Empire se joue sur Internet grâce au système Ironclad Online. Ce système gratuit permet les discussions entre joueurs et le mode multijoueur

Seuls les joueurs enregistrés, possédant un numéro de série valide, peuvent jouer sur Ironclad. Pour démarrer, cliquez sur Ironclad Online dans le menu principal. De là, cliquez sur Gestion compte et entrez un nom de joueur et un mot de passe, puis cliquez sur Ajoutez compte. Un message vous informe que le compte est créé avec succès. Si ce n'est pas le cas, suivez les instructions à l'écran pour corriger l'erreur.

Une fois le compte créé, cliquez sur Login et entrez votre numéro de série dans la boîte de dialogue. Après la connexion, la deuxième étape est la création du nom de joueur. Cliquez sur Gestion joueurs, puis sur Ajouter joueur. Vous pouvez aussi enlever les joueurs déjà créés. Entrez un nom de joueur et cliquez sur Accepter.

Retournez à l'écran Login et sélectionnez le joueur que vous souhaitez utiliser, puis cliquez sur Utiliser joueur. De là, vous avez accès au groupe de discussion d'Ironclad Online.



Il y a plusieurs éléments clés à noter une fois que vous avez ouvert une session sur le groupe Ironclad Online :

- **Groupe** — C'est là que vous commencez. Vous pouvez discuter des réglages de la partie avec d'autres joueurs.
- **Amis** — Ici, vous pouvez voir la liste des joueurs que vous avez définis comme amis. Vous pouvez aussi filtrer la liste d'Ironclad Online pour n'afficher que vos amis.
- **Héberger partie** — Cet écran vous permet de créer une partie de la même façon qu'en solo. Cependant, vous pouvez ici nommer votre partie et lui attribuer un mot de passe, afin que seuls les joueurs que vous autorisez puissent se connecter. Vous pouvez également, si vous le désirez, régler la partie pour que seuls vos amis puissent s'y connecter.
- **Héberger Sauv.** — Sins of a Solar Empire vous offre la possibilité de sauvegarder une partie multijoueur et de la continuer plus tard. Cette option vous donne la possibilité de relancer les sauvegardes des parties précédentes.

- **Rejoindre partie** — Cet écran liste toutes les parties multijoueurs ouvertes disponibles. Pour rejoindre une partie ouverte, sélectionnez-la et cliquez sur Rejoindre partie.

PARTIES EN LAN

Si vous possédez un réseau, vous pouvez jouer à Sins of a Solar Empire avec deux machines qui possèdent le même numéro de série. Pour démarrer, cliquez sur le bouton LAN dans le menu principal. Les options sont les mêmes que pour une partie solo (pour plus d'informations, veuillez vous reporter au chapitre sur les parties solo).

Pour créer une nouvelle partie en LAN, sélectionnez la carte avec laquelle vous voulez jouer et entrez un nom pour votre partie dans le champ correspondant. Vous pouvez aussi lui attribuer un mot de passe. Quand vous êtes prêt, cliquez sur le bouton Créer et attendez que les autres joueurs vous rejoignent. Quand tous le monde a coché la case Prêt, vous pouvez cliquer sur Démarrer.

Si vous souhaitez rejoindre une partie en réseau local, cliquez sur Joindre partie de la section LAN. Sur la plupart des réseaux, les parties existantes apparaissent automatiquement. Cependant, dans certains cas, vous aurez besoin de l'adresse IP du serveur pour vous connecter.

TYPE DE PARTIE

SCENARIOS

Sins of a Solar Empire possède 25 cartes prédéfinies, allant d'un petit système stellaire d'une étoile à d'énormes systèmes possédant plusieurs étoiles. A partir de la liste, vous pouvez choisir le scénario avec lequel vous voulez jouer. Sur la droite, vous disposez d'informations sur le nombre de joueurs, le nombre d'étoiles, le nombre de planètes au total et vous bénéficiez de notre recommandation sur le meilleur mode multijoueurs pour cette carte.

Astuce : dans Sins of a Solar Empire, tout objet qui génère un champ de gravité est considéré comme une planète, comme les ceintures d'astéroïdes, les tempêtes Plasma, les trous de ver et autres phénomènes.

CARTES ALEATOIRES

Au contraire des scénarios, les cartes aléatoires sont générées une fois que vous cliquez sur Jouer. Sins of a Solar Empire possède plusieurs réglages pour différentes tailles de galaxies, de la petite carte pour quatre joueurs à d'énormes cartes pour dix joueurs possédant une multitude d'étoiles. Vous pouvez trouver ces cartes aléatoires dans la liste des scénarios.

EDITEUR

L'éditeur est un outil puissant qui vous permettra de créer vos propres cartes. Vous trouverez la carte que vous avez créée en cliquant sur le bouton Changer carte en haut de la liste des scénarios. Vous trouverez ci-dessous une vue d'ensemble des caractéristiques de l'éditeur de cartes :

- **Créer** — Ceci vous permet de créer une nouvelle carte aléatoire. Dans la boîte de dialogue du dessus, vous pouvez renommer la carte sélectionnée.



- **Effacer** — Ce bouton sert à effacer vos créations.
- **Sauver** — Quand vous êtes satisfait de votre carte, cliquez sur Sauver pour une utilisation future. Votre carte sauvegardée apparaît dans la liste Cartes de l'utilisateur quand vous lancez de nouvelles parties.
- **Aperçu** — Après avoir défini les paramètres de votre carte, vous pouvez utiliser la fonction Aperçu pour la voir comme dans le jeu. Votre carte est chargée et la galaxie entière vous est visible. Quand vous quittez l'écran via le menu, vous retournez directement au créateur de cartes.
- **Taille carte** — Ce marqueur détermine la distance entre chaque objet de votre carte, de la planète à l'étoile.

Au milieu de l'interface, trois onglets vous permettent un contrôle pratiquement total sur votre galaxie.

Le premier est l'éditeur d'étoiles, qui vous permet d'ajouter ou d'enlever des étoiles de la carte. Vous pouvez vous contenter d'une seule étoile. La limite supérieure ne dépend quant à elle que des aptitudes de votre PC. Par défaut, les nouveaux types d'étoiles sont importés aléatoirement, mais vous pouvez choisir n'importe quel type disponible.

Le deuxième est l'éditeur de groupes de planètes, qui vous permet de définir le nombre de planètes de votre galaxie. Cet élément influe aussi sur l'éditeur de contenu des groupes, qui est le troisième onglet. Chaque groupe de planètes contient au minimum une planète d'un type choisi aléatoirement. En cliquant sur Changer de type de planète, vous verrez apparaître une longue liste de choix possibles, triée par classe. Il est possible d'avoir plusieurs groupes et plusieurs planètes par groupe, ce qui vous donne énormément de possibilités de personnalisation.

Les réglages supplémentaires pour parachever votre carte sont :

- **Joueurs** — Ceci détermine le nombre de joueurs dans chaque système (y compris vous). La valeur par défaut est de deux. Ainsi, vous commencez immédiatement avec un opposant.

- **Rayon orbital** – C'est le rayon autour de chaque étoile où la planète peut être placée.
- **Longueur lien** – Ce réglage détermine la distance entre vos planètes. La distance détermine le temps de traversée entre chaque monde.
- **Possibilité lien** – Ici vous pouvez voir les possibilités de connexion entre les planètes via les routes phasiques. Plus il y en a, plus la carte est "ouverte".
- **Distance min / max** – Ces marqueurs déterminent à quelle distance minimum et maximum des étoiles des planètes peuvent apparaître.
- **Colonies neutres** – Ici, vous pouvez déterminer le nombre de planètes qui sont colonisées par des forces qui ont refusé de s'allier avec les factions principales. Les réglages élevés rendront plus difficile la prise de celles-ci.
- **Compte Min / Max** – Ces réglages vous permettent de déterminer le nombre de planètes dans chaque groupe. Chaque groupe doit contenir au minimum une planète

GAMEPLAY

VOUS ET VOTRE GALAXIE

Une partie de Sins of a Solar Empire peut mettre en œuvre de nombreuses planètes dans un système solaire s'étendant sur des millions de kilomètres. Dans les plus grandes parties, les joueurs pourront rencontrer plus de cent planètes réparties dans six systèmes solaires ou davantage, sur des distances se calculant en années lumière. On entend par système solaire une étoile entourée de plusieurs planètes, planétoïdes ou anomalies. Chacun de ces objets crée un puits de gravité sphérique dont la taille dépend de sa masse et de sa densité. Les vaisseaux sont affectés par les puits de gravité de plusieurs manières : les vaisseaux évoluant vers le centre du puits de gravité se déplacent plus vite, ceux qui s'en éloignent sont ralentis. Le puits de gravité a aussi un impact sur la capacité des vaisseaux à effectuer un saut phasique.

Avec de telles distances, voyager entre les mondes en vitesse subluminaire prendrait

des heures. Les races de Sins of a Solar Empire ont contourné le problème en utilisant l'espace phasique pour se déplacer plus vite que la lumière. Quand un vaisseau atteint le bord du puits de gravité d'un objet, il actionne ses moteurs de saut phasique et crée un trou temporaire dans l'espace phasique. Ainsi, ce qui prendrait des heures en temps normal ne demande plus que quelques secondes.

Cependant, il y a quelques limitations au voyage en espace phasique. Tous les mondes ne sont pas forcément reliés entre eux directement. Les routes phasiques existantes sont visualisées par des lignes fines. Ces routes indiquent les tunnels spatiaux qu'un vaisseau peut emprunter pour entrer dans l'espace phasique. Ces données sont importantes, car elles signifient que vous pouvez créer des goulots d'étranglement pour protéger votre empire des envahisseurs. Par ailleurs, une fois que le vaisseau s'est engagé dans l'espace phasique, on ne peut plus le contrôler. Vous devez attendre que le vaisseau ait atteint sa destination pour lui donner de nouveaux ordres. Pour finir, les vaisseaux entrant dans l'espace phasique sont vulnérables le temps qu'ils chargent leurs moteurs de saut.

Astuce : les vaisseaux peuvent sauter dans l'espace phasique n'importe où dans une zone située à 45 degrés de la route phasique. L'endroit où les vaisseaux quittent le puits de gravité détermine leur destination.

L'INTERFACE PRINCIPALE

Commander un empire qui s'étend sur des années lumière peut être une véritable épreuve pour n'importe quel dirigeant. Heureusement, l'interface de Sins of a Solar Empire a été conçue pour que chaque monde ou vaisseau sous votre commandement puisse être contrôlé à la souris.



Num	Description	Num	Description
1	Arbre Impérial	10	Secteur de jeu
2	Menu Principal	11	Rapports
3	Contrôle caméra vue Cinématique	12	Statistiques Rapides
4	Ecran Diplomatie	13	Renommer planète/vaisseau
5	Ecran Recherche	14	Recyclage structure/vaisseau
6	Ecran Bas-fonds	15	Placement Auto
7	Equipages disponibles	16	Signal
8	Logistiques flotte disponible	17	Grille d'Action
9	Ressources Disponibles	18	Fenêtre d'Info

L'ARBRE IMPERIAL

Un des outils les plus puissants du jeu est l'arbre impérial (un arbre déroulant qui se situe sur le côté gauche de l'écran). L'arbre impérial liste les planètes, les structures et les vaisseaux que vous avez sélectionnés ou que vous avez épinglés.


L'arbre impérial vous donne un contrôle direct sur l'ensemble de votre territoire en utilisant un système d'affichage et de sélection intelligent. Sur le haut de l'écran, on trouve trois boutons : Epingler, Recherche et Empiler.

Quand vous sélectionnez un objet, sa famille apparaît dans l'arbre impérial jusqu'à ce que vous sélectionniez quelque chose d'autre ou que vous le désélectionniez. Si vous voulez conserver un objet dans l'arbre impérial, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton Epingler.

Le bouton Recherche sert à sélectionner et à afficher rapidement des planètes, des vaisseaux et des groupes de contrôle en cliquant simplement sur le bouton approprié. Lorsque vous passez le curseur de la souris sur les boutons, des informations vous sont fournies par la fenêtre qui s'affiche.

Empilage combine tous les vaisseaux d'un même type en un seul groupe numéroté au lieu de les afficher individuellement.

Pour utiliser au mieux l'arbre impérial, notamment après avoir sélectionné des unités via le bouton Recherche, vous pouvez utiliser les touches "Tab" et "Maj-Tab" pour vous déplacer dans les sous-menus. Cela vous permet d'intervenir sur chaque objet sans perdre l'ensemble de votre sélection, ce qui s'avère très utile pendant les combats. Chaque objet qui apparaît dans l'arbre impérial peut être utilisé de la même façon que vous le feriez dans l'affichage principal. Vous pouvez même donner l'ordre d'attaquer un ennemi à l'un de vos groupes.

 *Astuce : vous pouvez épingler autant d'objets simultanément que vous le voulez, de façon à pouvoir garder un œil sur l'intégralité de vos planètes et vaisseaux. Pour enlever tous vos objets d'un seul coup, tapez sur "Ctrl".*

CONTROLE DE LA CAMERA ET DU ZOOM


Avec une galaxie à diriger, il est vital de pouvoir voir facilement et rapidement tout ce qui arrive. Les options de caméra et de zoom de Sins of a Solar Empire ont rendu cela possible. En utilisant la molette de la souris, vous pouvez zoomer ou dézoomer d'une vue de la galaxie entière vers une vue du plus petit chasseur.

Il y a deux principaux modes de caméra :

- **Zoom au curseur (défaut)** : c'est un mode de zoom "intelligent" où la caméra zoome depuis l'endroit où se trouve votre curseur à l'écran. Si votre curseur est sur un objet particulier, la caméra reste centrée sur lui que ce soit en agrandissement ou en réduction.
- **Standard**: dans ce mode, la caméra zoome à partir du centre de l'écran. Vous pouvez verrouiller un objet particulier en double-cliquant dessus.

Les deux modes caméra ayant leur utilité, il est important de pouvoir passer rapidement de l'un à l'autre. Pour ce faire, utilisez la touche "m".

En appuyant sur le bouton droit de la souris et en déplaçant celle-ci, vous changez l'angle de vue de la caméra. Si vous avez verrouillé un objet, la caméra se déplace autour de lui. D'autres contrôles de caméra peuvent être trouvés dans la section Raccourcis du menu Options.

 *Astuce : maintenir la touche "Tab" enfoncée pendant le zoom ralentit celui-ci.*

RAPPORTS

Les rapports sont situés dans l'angle inférieur gauche de l'écran de jeu. Là sont détaillés les événements les plus récents de votre empire, comme les offres d'alliance, les constructions terminées, les raids contre vos mondes.

A chaque nouveau rapport, une image apparaît dans le bouton approprié pour décrire de quel

type de nouvelles il s'agit. Si vous cliquez dessus, une boîte de dialogue affiche un historique des derniers rapports reçus dans cette catégorie. Vous pouvez avancer dans cette liste d'un clic-gauche sur le bouton et reculer d'un clic-droit. Si vous appuyez sur la barre d'espace, la caméra se centre automatiquement sur l'endroit où le rapport a été émis.

Les boutons Rapports sont, de la gauche vers la droite :

- **Rapport planétaire** : il vous informe de la découverte d'une nouvelle planète, quand un de vos mondes a terminé un projet important, etc.
- **Rapport production** : ce rapport vous indique qu'un nouveau vaisseau, un bâtiment ou une recherche sont terminés.
- **Rapport diplomatique** : il s'agit des offres en provenance des autres joueurs, qu'ils veuillent former ou rompre un traité, vous confier une mission (ou toute autre notification diplomatique).
- **Rapport de menace** : quand un nouvel élément apparaît ici, faites attention ! C'est qu'un de vos vaisseaux ou une de vos planètes est attaqué... ou pire encore.

STATISTIQUES RAPIDES

A droite des rapports sont affichées les statistiques rapides, comprenant toutes les informations importantes sur l'objet sélectionné. Pour les vaisseaux et les bâtiments, vous y trouverez : les points de vie actuels, les points de bouclier (s'il y en a) et le niveau d'antimatière (s'il y en a). Pour les planètes, vous y trouverez l'état sanitaire de la planète, le taux de revenu et le taux culturel. Par défaut, cet affichage indique le nombre de vos planètes, vaisseaux amiraux, croiseurs et frégates.

RECYCLAGE

En bas et au milieu de l'écran se trouve le bouton de recyclage. Il vous permet de détruire n'importe quel vaisseau ou structure vous appartenant après un décompte de 30 secondes. Si vous voulez arrêter le décompte, il vous suffit d'appuyer de nouveau sur le bouton de recyclage. La destruction d'objets vous fera gagner quelques ressources.

PLACEMENT AUTO


Si vous ne voulez pas placer vos structures planétaires vous-même, autorisez le Placement auto pour que l'IA le fasse à votre place. Une fois activé, l'IA place les bâtiments choisis au mieux de sa capacité.

SIGNALISATION ET REQUETES ALLIES

Il y a deux types de signal dans Sins of a Solar Empire, qui fonctionnent tous deux en mode Solo et Multijoueurs. Le signal standard (cliquez sur le bouton Signal) crée un marqueur visuel temporaire autour de l'objet sélectionné qui sera visible pour vos alliés. Dans une partie Solo, le joueur allié contrôlé par l'ordinateur juge s'il est opportun ou non de répondre à votre requête.

Le signal prédéfini vous propose plus d'options et sert de surcroît à confier des missions à un allié IA. Pour générer un signal prédéfini, sélectionnez l'objet à signaler et trois boutons apparaissent dans la grille action :

- **Objectif offensif aux alliés** — Demande à vos alliés d'attaquer la cible épinglée.
- **Annule l'ordre donné aux alliés** — Dit à vos alliés d'ignorer votre dernière requête.
- **Objectif défensif aux alliés** — Demande à vos alliés de former une force pour défendre la cible épinglée.

 *Astuce : les autres factions ne suivent pas toujours vos ordres. Si elles ne sont pas d'accord avec vous ou ont des objectifs personnels, elles peuvent ignorer vos requêtes et même s'allier avec quelqu'un d'autre !*

LA GRILLE D'ACTION

La grille d'action se situe en bas et à droite de l'écran et c'est là que la plupart des contrôles du jeu se trouvent. Les boutons de la grille d'action dépendent de ce que vous avez sélectionné, planète ou vaisseau.

La grille d'action pour les planètes (de gauche à droite) :

- **Développement planétaire** — Donne l'accès aux outils permettant de transformer votre planète de simple colonie en grande puissance.
- **Structures logistiques** — D'ici vous pouvez construire, en orbite autour de votre planète, de nouvelles usines, mines, labo de recherche, etc.
- **Structures tactiques** — Tout chef d'Etat avisé sait qu'il faut protéger sa planète et cet onglet vous donne la capacité de le faire grâce aux plates-formes d'armes, aux baies de réparation, etc.
- **Construction de vaisseau** — Sur la barre du bas de la grille d'action, vous avez accès à plusieurs options de construction de vaisseau. Il faut des usines et des recherches spéciales avant de pouvoir construire certains vaisseaux.
- **Point de ralliement** — Avec ce bouton, vous pouvez définir un point de ralliement pour tous les vaisseaux construits sur cette planète.

Le développement planétaire et les structures logistiques et tactiques seront étudiés en détail plus tard dans le manuel.


Quand un vaisseau ou une structure militaire est sélectionné, la grille d'action affiche de nouvelles options, vous donnant un contrôle direct sur ses aptitudes :



- **Attaque** — En cliquant avec le bouton gauche, vous pouvez donner l'ordre à vos vaisseaux d'attaquer une zone ou une cible spécifique. Cliquer sur le bouton droit permet

de passer en mode attaque auto.

- **Arrêt** — Annule tous les ordres précédemment donnés à la structure ou au vaisseau sélectionné.
- **Bouger** — Cliquez avec le bouton gauche sur le vaisseau puis sur l'endroit choisi pour déplacer le vaisseau. Cliquez avec le bouton droit pour passer en mode déplacement groupé. Quand le déplacement groupé est activé, vos vaisseaux font un saut phasique ensemble et non pas individuellement.
- **Gestion escadron** — Cliquez sur le bouton pour construire des chasseurs ou des bombardiers au profit des vaisseaux et structures qui embarquent des escadrons.

 *Astuce : si vous devez quitter précipitamment un puits de gravité, donnez l'ordre à vos vaisseaux de ne pas utiliser le déplacement groupé. Cette tactique améliore la vitesse mais augmente le risque que vos vaisseaux soient pris à partie un par un si la destination est un secteur ennemi.*

Le dernier bouton, Gestion Tactique, ouvre les options spéciales pour vos vaisseaux :



- **Création flotte** — Il permet de créer une flotte à partir des vaisseaux que vous avez sélectionnés. Un des vaisseaux du groupe devient le leader. Les autres vaisseaux se rassemblent autour du leader et tentent de reproduire les ordres que vous lui avez donnés. Si vous cliquez avec le bouton droit, le bouton Création flotte active Joindre Flotte Auto (les vaisseaux qui ne font pas partie de la flotte essaient de rejoindre les flottes qui leur conviennent le mieux dans l'actuel puits de gravité).

- **Zone d'engagement** — C'est la distance à laquelle les vaisseaux déterminent s'ils peuvent attaquer ou utiliser une capacité spéciale sur une cible.
- **Cohésion flotte** — Ceci détermine à quelle distance les vaisseaux peuvent s'éloigner de leur flotte. Serrée est une très courte distance (rester aussi groupé que possible), Standard est une distance modérée et Relâchée est relativement lointaine.
- **Retraite** — Si vous cliquez dessus, les forces sélectionnées battent en retraite vers la plus sûre de vos planètes, en évitant si possible les territoires ennemis. Notez qu'il n'est pas toujours possible pour vos forces de battre en retraite ou de rejoindre une planète sûre. Les forces qui battent en retraite ne sautent pas en groupe.

FENETRE D'INFOS

Les fenêtres d'infos font apparaître des détails supplémentaires à chaque fois que le curseur passe au-dessus d'un objet. Dans le cas des planètes, vous découvrez leur type, leurs allégeances, leur état sanitaire, leur population, leurs revenus, les emplacements disponibles, leurs ressources, etc. Dans le cas des vaisseaux, la fenêtre d'infos vous indique leur nom, leurs points de coque et de bouclier, leur niveau d'armure, leurs dégâts de compensation actuels, les dégâts moyens par seconde et toute information survenant en cours de partie.

LOGISTIQUE DES FLOTTES

Il y a une limite au nombre de vaisseaux qu'un empire peut posséder, laquelle est représentée par votre ravitaillement flotte. Chaque empire commence avec 100 points de ravitaillement flotte, base minimum à partir de laquelle chaque race peut commencer des recherches supplémentaires. Chaque vaisseau utilise une partie des points disponibles (les frégates en utilisent le moins et les vaisseaux amiraux le plus). Une fois que vous avez utilisé l'ensemble des points disponibles, vous n'êtes plus capable de construire d'autres vaisseaux.

L'ensemble des points disponibles est affiché en haut de l'écran. En plaçant le curseur de la souris sur ce nombre, vous affichez une fenêtre d'informations comprenant le total des points utilisés et leur distribution par vaisseau.

En plus du ravitaillement flotte, il faut des commandants particuliers pour pouvoir construire les vaisseaux amiraux. Chaque joueur commence la partie avec la possibilité de construire un vaisseau amiral (utilisez-le avec prudence). Avant de pouvoir construire d'autres vaisseaux amiraux, les joueurs doivent faire des recherches sur les technologies d'entraînement avancées. Le nombre d'équipages de vaisseaux amiraux disponibles est affiché à côté de celui du ravitaillement flotte. En plaçant le curseur de la souris sur celui-ci, vous voyez où vos commandants sont affectés.

RESSOURCES ET ECONOMIE

En temps de guerre, on se bat pour la possession des ressources. C'est la même chose dans Sins of a Solar Empire. Il y a trois sortes de ressources dans le jeu qui alimentent votre économie :

- **Les crédits** : c'est la monnaie de la galaxie, elle est indispensable quoi que vous vouliez entreprendre. Les crédits sont générés par les impôts, le commerce, en collectant les primes sur les autres empires et par une variété de moyens spécifiques à chaque race.
- **Le métal** : les vaisseaux et les structures que vous construisez ne sont pas faits que de plastique, mais aussi d'alliages métalliques. Le métal est une ressource commune dans la

galaxie. On peut en trouver au voisinage de la plupart des planètes, spécialement dans les mondes volcaniques.

- **Le cristal** : le cristal est une denrée rare dans Sins of a Solar Empire et on en trouve plus communément au voisinage des mondes arctiques. Le cristal est nécessaire à la conduite de recherches, à la construction des plus puissants vaisseaux, etc.


On trouve les métaux et les cristaux à l'intérieur d'astéroïdes riches en minéraux. On les récolte en implantant un extracteur sur l'astéroïde. Chaque astéroïde possède une quantité infinie de ressources. Le taux d'extraction peut être amélioré grâce à la recherche et à la construction de raffineries orbitales spéciales.

TAUX D'IMPOSITION

La plupart des crédits proviennent des populations des planètes que vous contrôlez, à travers les impôts. Bien que vous ne puissiez pas régler le taux d'imposition, vous pouvez le gérer au niveau macro en construisant des infrastructures pour augmenter votre population. Après tout, plus il y a de contribuables, plus il y a de revenus !

COMMERCE

Quand vos impôts se révèlent insuffisants, il est temps pour vous de construire un réseau commercial. Avec des ports commerciaux, vous établirez des routes commerciales locales et étrangères. Si vous parvenez à créer de longues routes commerciales ininterrompues, vous gagnerez des revenus commerciaux supplémentaires.

 *Astuce : les planètes non colonisables ne comptent pas comme interruption de routes. Cela vous confère même un bonus commercial si vous arrivez à créer des routes commerciales étrangères.*

LE MARCHÉ NOIR

Parfois vous manquerez de crédits et vous aurez un surplus de métal ou de cristal. Dans ce cas, le moyen le plus rapide de gagner de l'argent est de vendre ces surplus au marché noir. Le prix que vous en obtenez est variable suivant l'offre et la demande et vous ne ferez pas

forcément de bonnes affaires. Ce système fonctionne aussi si vous avez beaucoup de crédits et peu de ressources. Vous trouverez plus d'informations sur ce système de ventes et d'achats dans la section Mafia.

LES PLANETES

Chaque système solaire contient plusieurs mondes où chaque peuple essaye de vivre par eux-mêmes. Il y a plusieurs types de planètes dans Sins of a Solar Empire, chacune possédant ses avantages et ses inconvénients. Les mondes exploitables sont :

- **Mondes de type terrestre** : ces planètes sont luxuriantes et pleines de vie. Avec de l'eau en abondance, elles peuvent accueillir de fortes populations et sont une source importante de revenus une fois développées.
- **Mondes désertiques** : ils sont secs, désolés et couverts de sable. Ils possèdent peu d'eau et présentent un environnement difficile. La vie s'est quand même développée en utilisant les ressources aquatiques souterraines et en piégeant l'humidité de l'atmosphère. Les planètes désertiques ne peuvent pas accueillir de fortes populations mais elles font de bons points de défense contre les ennemis.
- **Mondes arctiques** : les planètes glacées sont des terrains vagues gelés avec peu d'eau et encore moins de population. Ce qui rend ces planètes si intéressantes est l'abondance de cristal.
- **Mondes volcaniques** : la chaleur qui manque aux planètes glacées, vous la trouverez sur les planètes volcaniques. Les planètes de ce type sont instables et possèdent une activité géologique très importante. Elles sont souvent riches en métal et elles peuvent, avec l'équipement approprié, accueillir de la population.
- **Géantes gazeuses** : ces corps célestes ne possèdent pas de surface solide sur laquelle implanter une colonie. Les géantes gazeuses rejettent dans l'atmosphère des poches de gaz dangereux qui, en explosant, peuvent endommager sérieusement les vaisseaux proches. Certaines géantes gazeuses possèdent des astéroïdes que l'on peut exploiter en utilisant des bases spéciales.

- **Champs d'astéroïdes** : ces champs sont riches en ressources mais ne peuvent accueillir qu'une colonie minime. De plus, certains astéroïdes sont morts et n'ont que peu de valeur.

GESTION PLANETAIRE

Les empires ne se construisent pas en un jour. La clé du succès est d'investir dans les atouts les plus importants : vos planètes. Sans planète, vous ne serez pas capable de construire de nouvelles structures ou de collecter des impôts. Il existe plusieurs secteurs de développement planétaire :

- **Infrastructure civile** : grâce à la terraformation et à la planification de vos villes, l'investissement en infrastructure permettra à vos mondes de garder un haut niveau de population.
- **Installation d'urgence** : l'univers est dangereux et investir dans des abris antiaériens et diverses installations de protection aidera vos planètes à survivre au cas où le pire arriverait.
- **Exploration planète** : certains mondes recèlent des secrets : artefacts, ressources naturelles et phénomènes inconnus. En dépensant des crédits dans l'exploration, vous pourrez découvrir quelques-uns de ces secrets et en tirer des avantages utiles.
- **Choisir la capitale planétaire** : chaque empire a besoin d'un siège pour son gouvernement. Vous pouvez désigner n'importe laquelle de vos planètes comme capitale planétaire (assurez-vous d'avoir assez d'argent pour effectuer le transfert). La distance entre votre capitale planétaire et vos mondes influence sur leur allégeance et sur leurs impôts. Votre planète de départ est votre première capitale planétaire.
- **Capacité logistique** : de la même façon que ne pouvez pas avoir un nombre infini de vaisseaux, une planète ne peut abriter un nombre infini de structures. En investissant dans les capacités logistiques de vos mondes, vous serez capable de construire plus de labos de recherche, de centres commerciaux, etc.
- **Capacité tactique** : c'est similaire à la capacité logistique, mais cela concerne les infrastructures militaires (plates-formes de défense, baies de réparations...)

CONSTRUIRE UN EMPIRE SOLAIRE

Avec des ennemis venant de tous les côtés, il faut de solides fondations à un empire pour ne pas se contenter de survivre mais également résister à l'épreuve du temps. Pour cela, vous avez besoin de compétences diplomatiques, d'une économie rentable, d'une force militaire puissante, d'investissements en recherche et développement et de négociations périodiques avec des individus peu recommandables.

DIPLOMACY

Cet écran vous donne la possibilité de négocier avec les autres empires de cette partie de la galaxie. D'ici, vous pouvez voir ce que pensent de vous les autres empires, forger des alliances, donner des cadeaux, poursuivre la paix et prendre les missions que certains empires veulent vous confier..



Num	Description	Num	Description
1	Factions	5	Décompte
2	Portrait Faction	6	Disposition Faction
3	Nom faction	7	Cadeaux
4	Zone des missions	8	Traités

DISPOSITION FACTION


Le curseur Disposition faction vous indique le taux de contentement envers votre empire. Les empires qui ont de bonnes dispositions envers vous seront plus enclins à accepter de traiter avec vous et d'attaquer conjointement. A l'opposé, ceux qui ont de mauvaises dispositions envers vous ignoreront vos invitations et œuvreront certainement à votre chute.

MISSIONS

Parfois, les autres empires recherchent (ou exigent) votre aide dans certains domaines (transfert de ressources ou attaque d'ennemis). Quand une mission est disponible, vous pouvez l'accepter ou l'ignorer dans la limite de temps. Echouer à accomplir la mission fait chuter le taux de contentement à votre égard de l'empire qui vous l'a confiée. Si vous réussissez, ce taux augmente et permet parfois de toucher d'autres récompenses.

CADEAUX

De temps en temps, vous voudrez persuader un ennemi de votre bonne foi (réelle ou feinte !) ou aider un allié. Vous pouvez y parvenir en offrant les trois ressources principales : crédits, métal ou cristal. Le fait de donner un cadeau est apprécié de votre interlocuteur, auprès de qui votre réputation augmente alors.

 *Astuce : en maintenant la touche "Maj", vous pouvez donner de plus grandes quantités. Cette astuce est valable pour tout élément quantifiable, comme les vaisseaux ou les ressources.*

TRAITES

Les traités sont l'outil politique principal de Sins of a Solar Empire. Leur utilisation façonne le futur de votre peuple, pour le meilleur ou pour le pire.

Les principaux types de traités sont :

- **Faire la guerre** — Comme le nom le suggère, déclarer la guerre à une autre faction clôt tous les accords existants avec elle et donne l'autorisation à vos vaisseaux de guerre d'ouvrir le feu sur ses navires et structures. Regagner la confiance de cette faction ne sera peut-être plus possible et cela prendra énormément de temps pour pouvoir faire la paix.
- **Cessez-le-feu** — Les cessez-le-feu sont essentiellement des états de non-agression avec un autre empire. Aucune des deux factions ne tire sur l'autre, mais l'une comme l'autre peut décider de le faire sans réelles implications.
- **Traité de paix** — Les traités de paix sont des accords formels d'amitié et éventuellement d'alliance. Avant de pouvoir en établir un, vous devez passer par la phase cessez-le-feu. Comme avec le cessez-le-feu, les deux parties peuvent s'attaquer, mais pour ce faire doivent rompre solennellement le traité (ce qui est généralement mal perçu par le partenaire). Si vous et votre allié êtes en bons termes, vous pourrez coordonner vos assauts contre les ennemis (en utilisant une signalisation). Après avoir rompu un traité de paix, les deux nations ne peuvent pas s'attaquer avant un certain temps.
- **Alliance commerciale** — Selon le vieux proverbe, c'est l'argent qui fait tourner la galaxie. L'alliance commerciale en est la clé. Les empires ayant signé une alliance commerciale considèrent chaque planète du partenaire comme une route commerciale possible pour leurs vaisseaux de commerce respectifs. Les vaisseaux commerciaux sont immunisés contre les tirs ennemis quand l'alliance commerciale est en place.
- **Vision vaisseau** — C'est un traité de renseignement qui donne à chaque empire ayant signé ce traité la vision de tous les capteurs des vaisseaux.
- **Vision planétaire** — C'est un autre traité de renseignement, mais il concerne les capteurs des planètes. Avec le traité de vision planétaire, chaque faction ayant signé le

traité aura la vision complète du territoire de l'autre.

RECHERCHES

La recherche est la clé du développement de n'importe quel empire en temps de guerre, en procurant un bond en avant aux systèmes existants et l'accès à de nouvelles technologies. Chaque race de Sins of a Solar Empire possède ses propres arbres technologiques civil et militaire. En plus de cela, il y a deux arbres communs pour toutes les races.

Avant de pouvoir rechercher de nouvelles technologies, vous devez posséder les structures civiles et militaires et les ressources nécessaires. La fenêtre d'information de chaque recherche vous indique le prix à payer en crédits, métal et cristal ainsi que le nombre de labos nécessaires pour obtenir cette technologie. Au fur et à mesure que vous progressez, la recherche est de plus en plus dispendieuse.



RECHERCHE DE GUERRE

Cet arbre technologique contient toutes les technologies militaires pour chaque race. Il est divisé en trois catégories par race.

■ Arbre militaire TEC

- **Sous-systèmes structuraux** : concerne les technologies relatives à l'amélioration des blindages, à la résistance de la coque, aux boucliers, aux systèmes d'alimentation et aux moteurs.
- **Balistique et armement** : concerne les améliorations relatives aux structures défensives, aux armes et au bombardement planétaire.
- **Projets expérimentaux** : concerne les technologies de guerre les plus avancées (défenses planétaires, schémas de vaisseaux, technologies d'armement, capacités spéciales...)

■ Arbre Hostilité Advent

- **Energie** : permet d'accéder à l'armement supérieur, à la régénération de l'antimatière et aux technologies de boucliers.
- **Ascension**: comprend de nouvelles structures défensives améliorées, des schémas de vaisseaux et des attaques psioniques spéciales.
- **Substance**: contient les recherches conçues pour améliorer l'intégrité des coques, la résistance des armures et la puissance des armes kinétiques Advent.

■ Arbre de guerre Vasari

- **Prototypes**: ouvre le champ de recherche de nouveaux vaisseaux, de structures défensives, du stockage de l'antimatière et de la manipulation de l'espacephasique.
- **Assaut** : concerne les améliorations Vasaris en matière d'armes à rayons, de missiles

phasiques, de technologie plasma et de bombardement planétaire.

- **Support** : ouvre de nouveaux horizons en matière de renforcement du squelette du vaisseau, de nanites de réparation automatique, de résistance d'armure, d'améliorations boucliers et de systèmes d'alimentation de nouvelle génération.

RECHERCHES CIVILES

L'arbre de technologies civiles permet d'améliorer vos mondes et le rendement des ressources. Comme l'arbre militaire, le civil est divisé, par race, en trois catégories.

■ Arbre civil TEC

- **Industrie** : permet l'amélioration des méthodes d'extraction du métal et des cristaux, le port commercial, la raffinerie orbitale et plus généralement des améliorations dans la vitesse de construction.
- **Ingénierie** : permet d'accéder aux senseurs drones, à l'exploitation des planètes et aux technologies d'exploitation, au PSIDAR pour la détection des vaisseaux, aux boucliers planétaires et aux améliorations des mœurs phasiques.
- **Politique** : inclut les technologies de propagande et de diffusion de la culture, d'amélioration de la joie de vivre des citoyens (ainsi que des améliorations diverses pour l'ensemble des vaisseaux et des planètes).

■ Arbre Harmonie Advent

- **PsiTech** : offre des avancées qui renforcent la foi de l'Unité ainsi qu'une amélioration des technologies d'exploration et de phase planétaire.
- **Perception** : donne les technologie qui étendent les connections psychiques et la conscience de l'Unité.
- **Matérialisme** : concerne les technologies de colonisation planétaire, l'extraction de ressources et les réseaux commerciaux.

■ Arbre de l'empire Vasari

- **Nanotechnologie** : introduit les technologies des nano machines avancées (médecine, extraction de ressources, commerce, construction, etc.).
- **Maîtrise phasique** : permet l'accès aux recherches contrôlant l'espace phasique, les barrières de phase, la transmission lumineuse, la stabilisation phasique et l'accès à la flotte noire.
- **Oppression** : donne l'accès aux méthodes d'occupation planétaire, de propagande, de commerce et d'asservissement.

Les deux derniers arbres technologiques, Logistique des flottes et Artefact, sont communs à l'ensemble des races de Sins of a Solar Empire.



LOGISTIQUE DES FLOTTES

La logistique des flottes vous donne l'accès aux recherches avancées permettant de ravitailler plus de vaisseaux de guerre et de vaisseaux amiraux. Plus vous effectuez de recherches dans cet arbre, plus le coût d'entretien de la flotte augmente. Cette pénalité d'entretien est déduite de vos ressources (taxe sur les crédits et la production de métal et de cristal). Il est vital de ne pas pousser vos limites trop tôt de peur de faire chuter vos finances !

ARTEFACTS

Les artefacts sont rares, ce sont des technologies spéciales et des éléments que vous trouverez durant vos expéditions sur vos nouveaux mondes. Les bonus qu'ils procurent sont immédiats et peuvent avoir un fort impact sur le jeu. Si vous perdez une planète possédant un artefact, vous perdez aussi le bénéfice de celui-ci. Quand un artefact est découvert, sa signature est détectable par tous les joueurs, ce qui révèle son emplacement mais pas sa fonction.

LES BAS-FONDS

Votre empire manquera parfois de ressources ou aura besoin de négocier avec les éléments les moins recommandables de la galaxie. L'écran Bas-fonds est là pour cela.

MARCHE NOIR

Le marché noir est l'endroit où vous pouvez acheter ou vendre de façon anonyme. Ici, à prix d'or, vous pouvez acheter toutes les ressources nécessaires ou vendre contre des crédits vos excédents.



Dans l'exemple ci-dessus, vous pouvez voir les prix pratiqués au marché noir. Le nombre de gauche est le prix de vente actuel pour cette ressource (ce qui veut dire que si vous en vendez 100 unités, vous recevrez 100 fois le prix en crédits). Le nombre de droite est le prix d'achat actuel de cette ressource. Acheter 100 unités vous coûtera 100 fois le prix d'achat actuel.

Vous pouvez aussi changer les quantités des excédents que votre empire met en vente au marché noir. Ceci est calculé comme un pourcentage sur le prix actuel du marché. Le prix par unité est affiché sur le bouton Offre de prix. En jouant avec ces valeurs, vous pouvez vendre moins cher que les autres joueurs et créer le chaos sur les prix d'achat et de vente de ressources des autres joueurs.

Les prix et les transactions se font en temps réel et fluctuent en fonction de l'offre et de la demande. Il est important de faire attention aux tendances qui apparaissent à l'écran (comme montré dans le graphique situé au milieu de l'écran). Ainsi, vous ne serez pas surpris si une autre faction utilise le marché noir contre vous.

PIRATES ET PRIMES

La piraterie est un problème constant au sein de la galaxie. Des raids de pirates ont lieu régulièrement. Ceux qui prennent part à ces raids n'ont aucune visée politique. Ils ne font ça que pour de l'argent, partiellement déterminé par les primes.



Les primes sont une façon d'attaquer les autres empires anonymement. En plaçant une prime sur un autre empire, vous récompensez tout vaisseau, structure ou monde détruit par les pirates ou un autre empire. La prime est recueillie de cette façon jusqu'à épuisement. C'est une manière de faire faire votre sale boulot par les autres ou d'anéantir en secret des alliés.

L'écran pirate affiche les informations suivantes :

- **Indicateur de menace** — Montre l'estimation actuelle de l'ampleur de la prochaine attaque pirate. Cette estimation se fonde sur le total de la prime, le nombre de cibles intéressantes et d'autres facteurs. En général, plus il y a de profits, plus il y a de pirates.
- **Liste Primes** — c'est le lieu où vous pouvez mettre des primes sur les autres empires et voir quelle est la prime sur chaque faction. Les joueurs faisant l'objet d'un raid sont signalés par une épée à côté de leur prime.
- **Wanted** — Cette fenêtre montre la cible actuelle pour le prochain raid pirate ainsi que la

prime associée. Si la prime contre chaque faction est à zéro (généralement au début de partie), les pirates attaquent une cible au hasard.

- **Décompte** — En bas de l'écran, vous apercevez le décompte du lancement du raid. Quand le décompte est terminé, le crâne rouge clignote pour indiquer que le raid pirate est imminent. Cela donne une dernière chance aux empires de pouvoir modifier la cible des pirates.

STRUCTURES ORBITALES

Chaque planète de votre empire possède la capacité de construire deux types de structures principales : les bâtiments logistiques et les bâtiments tactiques. Les structures logistiques traitent de l'apport de ressources, des usines de vaisseaux, des labos de recherche, des ports commerciaux, des raffineries et des centres de diffusion. Les structures tactiques sont celles incluant les plates-formes Gauss, les baies de réparation, etc.

STRUCTURES LOGISTIQUES

Les structures logistiques vous aident à étoffer votre économie et à rechercher de nouvelles technologies. Chaque structure coûte un certain nombre de ressources et nécessite un nombre donné d'emplacements logistiques.



Parmi les structures :

- **Extracteur de métal** – Extrait les ressources des astéroïdes riches en minerais de métal servant pour la construction de vaisseaux, structures et autres.

- **Extracteur de cristal** — Extrait les ressources des astéroïdes riches en éléments cristallins servant pour une myriade d'applications.
- **Usine de frégate** — Permet la construction des frégates et des croiseurs de vos flottes. Chaque vaisseau construit nécessite aussi des approvisionnements de flotte pour être déployé.
- **Usine de vaisseau amiral** — Permet la construction de puissants vaisseaux amiraux pour diriger vos flottes. Les vaisseaux amiraux nécessitent à la fois des approvisionnements de flotte et des équipages spéciaux.
- **Labo militaire** — Cette structure vous donne la possibilité de rechercher de nouvelles technologies à partir de la branche militaire de votre arbre technologique d'empire.
- **Labo civil** — Vous offre la possibilité de rechercher de nouvelles technologies à partir de la branche civile de votre arbre technologique d'empire.
- **Port commercial** — Une fois sa recherche terminée, le port commercial vous permettra d'établir de lucratives routes commerciales entre les mondes. Les routes et les vaisseaux commerciaux sont créés automatiquement pour tirer le maximum de revenus. Vous devez posséder au minimum deux ports commerciaux (sur deux mondes différents) pour créer une route commerciale.
- **Raffinerie orbitale** — Avec une raffinerie, vous augmentez fortement la quantité exploitable de ressources. Les raffineries envoient des vaisseaux minéraliers vers les puits de gravité proches pour rapporter les ressources à raffiner. Le port commercial Advent, une fois la recherche effectuée, peut basculer de port en raffinerie. En mode raffinerie, cette structure n'a d'effet que sur le puits de gravité local et n'utilise pas de vaisseaux minéraliers (Elle utilise des vaisseaux commerciaux modifiés).
- **Centre de diffusion** — Votre empire propage sa culture vers les mondes proches via les routes phisiques grâce au centre de diffusion. Les routes prennent alors la couleur de l'empire. Plus votre culture est forte, plus vite elle se propage et repousse la culture ennemie. L'allégeance d'une planète à votre empire augmente avec son acculturation. Quand la culture d'un empire est forte, une planète du camp opposé peut même se

révolter et devenir neutre. Vous ne pouvez pas coloniser une planète neutre qui vient de se révolter tant que l'influence ennemie qu'elle subit est forte. En plus des effets planétaires, chaque race débloque des bonus spéciaux pour ses vaisseaux se situant dans l'influence culturelle amie.

STRUCTURES TACTIQUES

Les structures tactiques vous aident à protéger vos planètes et à défendre votre empire. Ces structures varient d'une race à l'autre.



Structures TEC

- **Plate-forme Gauss** : plate-forme possédant 2 canons Gauss jumelés. Ces défenses fixes défendent les structures les plus proches. Elles sont lourdement armées et peuvent causer d'importants dégâts aux vaisseaux ennemis.
- **Hangar de défense** : ce hangar orbital abrite deux escadrons de chasseurs ou de bombardiers utilisés pour la défense du puits de gravité. Il faut rechercher la technologie Hangar de défense avant de pouvoir en construire.
- **Plate-forme de réparation** : ces plates-formes réparent, dans un rayon d'action important, vos vaisseaux et structures endommagés tant que leur réserve d'antimatière n'est pas épuisée. Comme pour les hangars de défense, il faut rechercher la technologie avant de pouvoir en construire.
- **Inhibiteur de saut phasique** : les ingénieurs TEC ont toujours essayé d'analyser les technologies Vasaris pour en déterminer le point faible et pour les imiter. Quand le premier Inhibiteur de saut phasique a été découvert, les ingénieurs ont immédiatement

vu que ce n'était pas une technologie Vasari (bien trop différente pour cela). A ce jour, nous ignorons comment il fonctionne et nous ne pouvons utiliser que ceux que nous avons volés. Une fois débloquée, cette puissante structure ralentit, dans son rayon d'action, le temps de chargement du moteur phasique des vaisseaux ennemis.

- **Générateurs de boucliers** : les bombardements planétaires peuvent être catastrophiques pour la survie à long terme de votre empire et le générateur de bouclier vous aide à parer cette menace. Une fois recherchée, cette structure utilise de l'antimatière pour envelopper votre planète dans un bouclier protecteur, protégeant celle-ci des bombardements.
- **Canon Novalith** : c'est l'arme TEC ultime, elle ne peut être construite qu'après de longues et coûteuses recherches. Le canon Novalith est capable, sur une planète ennemie, de tirs dévastateurs à travers l'espace phasique, causant des dégâts monstrueux.

Structures Advent

- **Plate-forme rayonnante** : 4 puissants émetteurs de rayons pour la défense de votre planète et de vos structures. Ce qu'elles n'ont pas en blindage, elles l'ont en puissance de feu.
- **Hangar de défense** : abrite au choix deux escadrons de chasseurs ou de bombardiers. Cette structure sert à la défense globale du puits de gravité une fois qu'elle a été recherchée.
- **Plate-forme de réparations** : ces plates-formes réparent, dans un rayon d'action important, vos vaisseaux et structures endommagés tant que leur réserve d'antimatière ne sera pas épuisée.
- **Inhibiteur de saut phasique** : les Advents s'aperçurent qu'à cause de ces puissantes machines, ils ralentissaient en traversant les mondes marchands. Comprenant le potentiel de ces appareils, les Advents en récupèrent le plus possible sur les mondes marchands conquis. Une fois débloquée, cette puissante structure ralentit, dans son rayon d'action, le temps de chargement du moteur phasique des vaisseaux ennemis.
- **Rechargeur d'antimatière** : il peut être indispensable de recharger rapidement

les réserves d'antimatière des vaisseaux amiraux. Une fois recherchée, cette structure y pourvoit en transférant ses réserves vers celles des vaisseaux amiraux.

- **Moteur Deliverance** : c'est le dispositif le plus puissant de l'arsenal Advent. Le moteur Deliverance ne peut être construit qu'après d'intenses recherches. Cette arme concentre et amplifie la présence psychique de l'Unité à travers l'espace phasique, augmentant fortement leur influence culturelle sur les mondes lointains.

Structures Vasaris

- **Plate-forme missiles** : composée de lanceurs de missiles phasiques multiples, la plate-forme de missiles Vasari peut rapidement décimer les ennemis proches.
- **Hangar de défense** : abrite au choix deux escadrons de chasseurs ou de bombardiers. Cette structure sert à la défense globale du puits de gravité une fois qu'elle a été recherchée.
- **Baie régénération** : ces baies réparent, dans un rayon d'action important, vos vaisseaux et structures endommagés tant que leur réserve d'antimatière n'est pas épuisée.
- **Inhibiteur de saut phasique** : durant l'expansion initiale de l'empire, les Vasaris trouvèrent ces appareils éparpillés dans la galaxie, y compris dans des secteurs sans trace de colonisation. Incapables de définir leur origine, ils réussirent à les copier grâce à leurs nano technologies. Ils les installèrent à travers l'empire grâce un programme militaire coûteux. Au fil des siècles, le mystère de ces machines a finalement cessé d'intriguer. Une fois débloquée, cette puissante structure ralentira, dans son rayon d'action, le temps de chargement du moteur phasique des vaisseaux ennemis.
- **Brouilleur Nano** : grâce à de prudentes manipulations de nanites spéciales, cette structure défensive infecte les systèmes d'armes des vaisseaux ennemis, ralentissant fortement la cadence de tir.
- **Stabilisateur phasique** : utilisant sa maîtrise de l'espace phasique, ce stabilisateur crée un chemin phasique direct entre lui et un autre stabilisateur situé dans un même système solaire. Cela permet aux vaisseaux d'éviter les chemins normaux et d'atteindre plus rapidement un point stratégique.

- **Canon Kostura** : le canon Kostura est un mystère complet pour les TEC et les Advents. On dit que les ennemis qui l'ont vu en action ne sont plus là pour en témoigner.

VAISSEAUX

Pour la protection de vos mondes et la projection de votre puissance au travers de la galaxie, vous devez construire des vaisseaux pour explorer, défendre et faire la guerre. Bien que tous les vaisseaux aient ses fonctions propres, son armement et ses capacités, ils peuvent tous être classés en trois catégories :

- **Frégates** : les vaisseaux de classe frégate composent l'épine dorsale de toutes les flottes et accomplissent les tâches basiques. Elles vont des vaisseaux de classe éclairer aux puissants navires de guerre capable de combattre.
- **Croiseurs** : un peu plus grand que les frégates, les croiseurs sont des vaisseaux hautement spécialisés qui servent surtout de soutien. Les plus puissants croiseurs sont conçus pour les combats de front contre les flottes ennemies.
- **Vaisseaux amiraux** : ce sont les vaisseaux les plus puissants de la galaxie. Ils dominent les frégates et les croiseurs. Fortement armés et blindés, les vaisseaux amiraux disposent d'armes dévastatrices, de blindages lourds et de boucliers puissants. Leur équipage particulier tire des leçons des combats passés et rend le vaisseau plus puissant après chaque destruction de vaisseaux ennemis ou grâce à un entraînement avancé. De plus, les vaisseaux amiraux possèdent des technologies uniques qui leur confèrent un éventail de capacités spéciales. La puissance de ces titans est même capable d'abattre la culture ennemie (après tout, qui croirez-vous le plus, un obscur message issu d'un centre de diffusion ou un vaisseau prêt à vous détruire depuis l'orbite ?)

STATISTIQUES ESSENTIELLES

Chaque vaisseau présente un ensemble d'attributs vital pour sa survie et pour sa capacité à faire la guerre :

- **Boucliers** — Le bouclier est le premier rempart contre les tirs ennemis. De puissants générateurs créent une barrière d'énergie pour absorber l'impact des tirs. Les boucliers se régénèrent automatiquement au bout d'un certain temps s'ils ne sont plus sollicités. Une fois que les boucliers d'un vaisseau tombent à zéro, les tirs atteignent directement la coque.

- **Compensation bouclier** — C'est une caractéristique spéciale de tous les boucliers et elle est due à la nature de la barrière de protection. Quand un bouclier est attaqué, les systèmes informatiques ajustent automatiquement la puissance des tirs pour compenser les tirs. Cela a pour effet de réduire les dégâts infligés par les armes ennemies tout en annihilant complètement un certain pourcentage de l'attaque des armes ennemies. Une fois le bouclier principal tombé, les générateurs de secours sont mis en œuvre pour établir une dernière ligne de défense dans toute la coque.



- **Points de coque** — Les points de coque représentent l'intégrité structurelle d'un vaisseau. S'ils tombent à zéro, le vaisseau est détruit. S'il en a le temps, un équipage est capable de réparer la coque du vaisseau. Ce processus peut être accéléré si le vaisseau se trouve à portée d'une baie de réparation ou s'il utilise une autre technologie de réparation spécialisée propre à chaque race.

- **Armure** — L'armure est en fait le revêtement spécial des coques qui absorbe les tirs ennemis quand les boucliers sont tombés. L'armure n'absorbe pas entièrement les dégâts faits au vaisseau, mais il est assez efficace pour donner au vaisseau une meilleure chance de survie. Il existe de nombreux types d'armures, chacun avec ses propres avantages selon le type d'arme. Plus le niveau d'armure est important, plus le vaisseau résiste aux dégâts infligés.



- **Antimatière** — L'antimatière est une deuxième source de puissance pour l'ensemble des vaisseaux de la galaxie. Elle est générée par des réacteurs spéciaux à bord des vaisseaux. L'utilisation des capacités spéciales consomme toujours une partie des réserves d'antimatière du vaisseau. De plus, lors des sauts phasiques, une petite partie des réserves d'antimatière est perdue. Les vaisseaux récupèrent de l'antimatière avec le temps, et plus rapidement s'ils se situent en orbite autour d'une étoile.

- **Capacités spéciales** — Nombre de vaisseaux de Sins of a Solar Empire possèdent des capacités spéciales qui leur confèrent des attaques puissantes ou des caractéristiques uniques. Par défaut, vos commandants essayeront d'utiliser ces capacités au mieux de la situation, mais vous pouvez les contrôler en cliquant avec le bouton droit sur l'icône Capacité.

FREGATES TEC

Eclaireuse Arcova

Rôle : Exploration / Reconnaissance

Bouclier : Très faible

Points de coque : Très faible

Niveau Armure : Faible (type : Légère)

Armement principal : Laser à l'avant

Capacités Spéciales : Exploration / Sondage / Explosifs minutés / Saut phasique infailible

Antimatière : Aucune

Equipage : 75



Conçue pour de longues missions de reconnaissance, les Eclaireuses Arcova sont les yeux et les oreilles de la flotte. Ses puissants moteurs permettent de passer outre les inhibiteurs de saut phasique et ses senseurs télécommandés lui permettent de jouer son rôle d'observateur.

Frégate Légère Cobalt

Rôle : Combat

Bouclier : Faible

Points de coque : Très faible

Niveau Armure : Faible (type : Moyenne)

Armement principal : Lasers jumelés à l'avant

Capacités Spéciales : Sabotage de réacteur

Antimatière : Faible

Equipage : 150



C'est le cheval de trait de la flotte TEC. Les Cobalt associent vitesse et armement moyen et se comportent mieux en groupe. Un ensemble de frégates Cobalt améliorées est très efficace pour détruire des unités dépendant de l'antimatière. Les nouvelles recrues y sont systématiquement affectées et les commandants de flotte feraient bien de les surveiller pour qu'elles ne se ruent au combat prématurément.

Frégate MLP Javelis

Rôle : Assaut longue portée

Bouclier : Très faible

Points de coque : Très faible

Niveau Armure : Faible (type : Légère)

Armement principal : 2 emplacements de missiles longue portée

Capacités Spéciales : Essaim d'ogives

Antimatière : Aucune

Equipage : 200



Les Javelis sont la réponse TEC aux plates-formes ennemies qui sans cela pourraient causer d'importants dégâts à la flotte. Grâce à leur exceptionnelle portée et aux dégâts qu'ils peuvent infliger, les Javelis sont capables de détruire rapidement un ennemi. Les dégâts de zone infligés par l'essaim d'ogives ne laissent guère de chances à un groupe de petites fré gates. Cependant, son armure et son bouclier faibles en font une proie facile pour les chasseurs ennemis.



Frégate de Siège Krosov

Rôle : Bombardement planétaire

Bouclier : Faible

Points de coque : Faible

Niveau Armure : Faible (type : Légère)

Armement principal : Laser lourd à l'avant / 2 lanceurs de missiles nucléaire air - sol

Capacités Spéciales : Retombées importantes

Antimatière : Aucune

Equipage : 175

Quand l'heure sonne de prendre une planète, les TEC appellent les fré gates de siège Krosov. Un petit groupe de frégate Krosov peut causer rapidement d'énormes dégâts sur les mondes ennemis et survivre aux défenseurs grâce à leur bouclier et à leur coque. Mais la situation n'est pas aussi rose que le prétend le haut commandement, car l'emploi de missiles atomiques diminue fortement le taux de croissance futur de la population.

Frégate Flak Garda

Rôle : Anti navires d'assaut

Bouclier : Faible

Points de coque : Faible

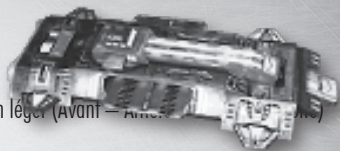
Niveau Armure : Fort (type : Lourde)

Armement principal : 4 tourelles d'autocanon léger (Avant — Arrière)

Capacités Spéciales : Aucune

Antimatière : Aucune

Equipage : 300



Bien que fortement blindée, la frégate Garda a pour rôle principal la défense contre les chasseurs et les bombardiers ennemis. Ses tourelles autocanons viennent rapidement à bout de vaisseaux faiblement blindés. Contre de plus grandes cibles (Frégate), la frégate Guarda a peu de chances.

Frégate Colonie Protev

Rôle : Colonisation

Bouclier : Très faible

Points de coque : Moyen

Niveau Armure : Très faible (type : Légère)

Armement principal : Autocanon à l'avant

Capacités Spéciales : Colonisation / Equipage d'

Antimatière : Faible

Equipage : 500



Une fois la nouvelle planète sécurisée, une frégate Protev est appelée pour installer les colons et les administrateurs sur le nouveau monde. Ces vaisseaux sont bien protégés des ennemis et sont capables de se défendre seuls. Les Protevs sont aussi capables d'emporter l'équipement et le personnel requis pour l'extraction à distance.

CROISEURS TEC

Porte-avions Percheron

Rôle : Porteur d'escadron

Bouclier : Faible

Points de coque : Faible

Niveau Armure : Faible (type : Moyenne)

Armement principal : Aucun

Emport Escadron : 1

Capacités Spéciales : Aucune

Antimatière : Faible

Equipage : 450



Quand les TEC ont besoin d'augmenter leurs flottes avec des chasseurs ou des bombardiers, ils font appel aux groupes de Percheron. Chaque porteur est capable d'emporter un escadron de chasseurs ou de bombardiers pour l'attaque ou la défense. Destinées aux opérations à longue portée, les Percherons sont rarement au cœur des combats, ils préfèrent rester à la bordure du puits de gravité.

Croiseur Robotique Hoshiko

Rôle : Support / réparation

Bouclier : Faible

Points de coque : Faible

Niveau Armure : Moyen (type : Lourde)

Armement principal : Lasers Lourds jumelés à l'avant

Capacités Spéciales : Drones de réparation / Robots de démolition

Antimatière : Très Forte

Equipage : 500



Comme la plupart des autres éléments de la flotte TEC, l'Hoshiko n'était pas initialement conçu pour le combat. Mais il trouva rapidement une fonction militaire grâce à sa forme unique permettant le lancement de drones à 360°. Utilisant des essais de drones de réparation, l'Hoshiko peut rapidement réparer un vaisseau endommagé et lui permettre de continuer le combat. Il est aussi capable d'emporter des robots de démolition pour endommager les moteurs et les armes des plus puissants croiseurs et frégates. Les équipages de ces vaisseaux, parmi les plus excentriques de la flotte, sont durs à la tâche et sont fiers de leur spécificité et de leurs aptitudes en robotique..

Croiseur de Commandement Cielo

Rôle : Support

Bouclier : Très faible

Points de coque : Faible

Niveau Armure : Très faible (type : Lourde)

Armement principal : Laser Lourd à l'avant

Capacités Spéciales : Encouragement / Désignation Cible

Antimatière : Très Forte

Equipage : 900



Les Cielos sont les centres de commandement et de contrôle de la flotte TEC. Dirigé par des centaines de coordinateurs et d'officiers de commandement, équipé des ordinateurs tactiques et de ciblage les plus récents, le Cielo est capable d'améliorer l'efficacité et la puissance d'attaque de la flotte qu'il accompagne. Si les équipages des vaisseaux alliés viennent à être démoralisés, les Cielos peuvent insuffler un regain de courage aux équipages défaits.

Croiseur Lourd Kodiak

Rôle : Combat important

Bouclier : Moyen

Points de coque : Moyen

Niveau Armure : Très haut (type : Très lourd)

Armement principal : 3 autocanons lourds couplés à l'avant

Capacités Spéciales : Interception

Antimatière : Aucune

Equipage : 475

Lourdement blindé et armé, le Kodiak est le plus puissant navire de guerre de la flotte TEC, à l'exception des vaisseaux amiraux. Ce vaisseau était conçu à l'origine pour ouvrir la route de champs d'astéroïdes riches en métal, mais denses. Capable d'encaisser de nombreux dégâts, le Kodiak peut rapidement verrouiller la cible et lui opposer le puissant barrage de ses autocanons. Dans la flotte TEC, on affecte généralement aux Kodiaks les équipages les plus expérimentés.

VAISSEUX AMIRAUX TEC



Destroyer Kol

Rôle : Combat

Bouclier : Haut

Points de coque : Très haut

Niveau Armure : Très haut (type : Capital)

Armement Proue : 4 canons à rayons jumelés / Rail gun / 3 autocanons / 2 batteries de laser / Missiles nucléaires air - sol

Armement Côté : 3 batteries d'autocanons (tribord) / 2 batteries d'autocanon (bâbord)

Armement Poupe : 2 batteries d'autocanons

Emport d'Escadron : Aucun (2 après amélioration)

Capacités Spéciales : Rail gun Gauss / Rafale de Flak / Bouclier adaptatif / Timing Serré

Antimatière : Faible

Equipage : 2 500



Au contraire des autres navires TEC, vaisseau est le premier vaisseau conçu spécialement pour la guerre depuis 700 ans. Sa conception est une défense et la puissance de feu. Un cuirassé Kol, avec son armement lourde, peut être engagé en chaque engagement. Commandés par les meilleurs éléments TEC, ils ont été envoyés sur le front comme arme de guerre dévastatrice et comme signe d'espoir pour les flottes TEC épuisées. Le Kol s'est montré le plus sûr opposant à l'avance Vasari.

Transporteur Sova

Rôle : Emport d'escadrons

Bouclier : Haut

Points de coque : Très haut

Niveau Armure : Très haut (type : Capital)

Armement Proue : 2 lasers à impulsions / Missiles nucléaires air - sol

Armement Côté : 4 batteries de laser (tribord) / 4 batteries de laser (bâbord)

Emport d'Escadron : 2 (7 après amélioration)

Capacités Spéciales : Batteries de missiles / Embargo / Chasseurs lourds / Fabrication rapide

Equipage : 2 000



Ayant fait leurs preuves contre les incursions pirates, ils sont l'armature de la défense planétaire depuis des centaines d'années. L'arrivée d'une véritable force d'invasion a rendu nécessaire l'existence de plates-formes mobiles pour l'hébergement des chasseurs et des bombardiers des forces de frappe, et le Sova a toutes les qualités pour cela. Les systèmes de fabrication et de réparation les plus avancés, présents dans les aires de stockage, maintiennent les chasseurs / bombardiers en état de combattre permanent.

Escorteur Akkan

Rôle : Support / Colonisation

Bouclier : Haut

Points de coque : Très haut

Niveau Armure : Moyen (type : Capital)

Armement Proue : 2 lasers à impulsions / 1 autocanon lourd / Missiles nucléaires air - sol

Armement Côté : 4 Lasers à impulsions lourds (tribord) / 2 Lasers à impulsions lourds (bâbord) / 3 autocanons lourds (bâbord)

Emport d'Escadron : 1 (3 après amélioration)

Capacités Spéciales : Coloniser / Eclair ionique / Suivi de cible / Armistice

Equipage : 4 000



Même aujourd'hui que l'on peut voyager plus vite que la lumière, rejoindre une étoile peut encore prendre des mois. Les militaires sont habitués aux conditions spartiates des navires de guerre, mais l'escorteur Akkan permet au personnel civil de bénéficier d'un meilleur confort, grâce à ses biodômes. Vu l'état de guerre permanent, l'Akkan a reçu un armement de complément et une modeste baie de chasseurs.

Escorteur Dunov

Rôle : Support

Bouclier : Haut

Points de coque : Très haut

Niveau Armure : Haut (type : Capital)

Armement Proue : 4 autocanons / 2 lanceurs missiles antivaisseaux / Missiles nucléaires air-sol

Armement Côté : 4 Lasers à impulsions lourds (Tribord / Bâbord)

Emport d'Escadron : 1 (3 après amélioration)

Capacités Spéciales : Restauration de bouclier / Charge EMP / Magnétiser / Champ fluctuant

Equipage : 2 700



L'arrivée totalement imprévue de forces hostiles dans le système TEC a empêché la création ex nihilo d'une force importante de vaisseaux de guerre. Qui dit temps de crise dit mesures de crise : les ingénieurs TEC ont dû militariser une grande partie de la flotte marchande. En dépit de leur ancienne fonction de cargo, les Dunovs rendent de respectables services à la flotte de combat TEC.

Cuirassé Marza

Rôle : Assaut Longue portée / Bombardement planétaire

Bouclier : Haut

Points de coque : Très haut

Niveau Armure : Haut (type : Capital)

Armement Proue : 6 autocanons / 3 Lasers lourds à impulsions / 8 emplacements missiles antivaisseaux / Missiles nucléaires air-sol

Armement Côté : 3 Lasers à impulsions (Bâbord) / 2 autocanons (tribord)

Emport d'Escadron : Aucun (1 après amélioration)

Capacités Spéciales : Bombe nucléaire / Raser planète / Munitions incendiaires / Barrage Missile

Equipage : 2 500



Après des débuts modestes comme destructeur de petits planétoïdes, le cuirassé Marza représente la plus belle réussite TEC en matière de militarisation de vaisseaux civils. C'est également l'ajout le plus récent à l'arsenal TEC. Immédiatement reconnaissable à sa série de canons de siège, le Marza apporte son imposante puissance de feu pour détruire les colonies des empires hostiles.

FRÉGATES ADVENT

Navire Chercheur

Rôle : Exploration / Reconnaissance

Bouclier : Très faible

Points de coque : Très faible

Niveau Armure : Faible (type : Légère)

Armement principal : 2 Laser à l'avant

Capacités Spéciales : Exploration / Martyr / Présence Persistante / Saut phasique infailible

Antimatière : Aucune

Equipage : 100



Le Chercheur est un vaisseau d'attaque rapide conçu pour repérer les positions des flottes ennemies et repartir avant d'être détecté. Ces 2 lasers le rendent capable de combattre des unités légères. Dévoués corps et âme à l'Unité, les Chercheurs n'hésiteront pas à sacrifier une partie de l'équipage pour suivre un ennemi ou à se suicider contre les coques des infidèles.

Navire Disciple

Rôle : Combat

Bouclier : Faible

Points de coque : Très faible

Niveau Armure : Faible (type : Moyenne)

Armement principal : Laser lourd à impulsions à l'avant

Capacités Spéciales : Vol d'antimatière / Transfert d'antimatière

Antimatière : Très faible

Equipage : 75



Armé uniquement d'un laser avant, le Disciple pourrait sembler faible au premier abord, mais il ne faut pas s'y fier. En se débarrassant des compartiments de l'équipage et en intégrant celui-ci dans ses systèmes, le Disciple est agile et mortel. Une fois correctement entraîné et équipé, le Disciple devient un réservoir d'antimatière pour les vaisseaux les plus puissants de la flotte Unité et un voleur d'antimatière efficace contre l'ennemi. Le Disciple est manoeuvré par les Advents des basses castes non indispensables et sans talent qui ont prouvé leur soumission à l'Unité.

Navire Illuminé

Rôle : Combat à distance

Bouclier : Faible

Points de coque : Très faible

Niveau Armure : Faible (type : Légère)

Armement principal : 3 canons rayons (Proue / Tribord / Bâbord)

Capacités Spéciales : Déception

Antimatière : Aucune

Equipage : 250



L'Illuminé, qui est impressionnant à voir au combat, est une preuve de la maîtrise des Advents dans la technologie des rayons. Equipé de trois canons rayons, l'Illuminé peut rapidement percer boucliers et coques, ne laissant que des débris dans son sillage. En dépit d'une faible armure, l'Illuminé est capable de survivre en projetant de fausses images de lui-même dans l'esprit des ennemis proches. Un adversaire affrontant des Illuminés n'est jamais sûr du nombre réel d'ennemis.

Navire Purificateur

Rôle : Bombardement planétaire

Bouclier : Faible

Points de coque : Très faible

Niveau Armure : Moyen (type : Légère)

Armement principal : 2 canons lourds plasma à la proue / Faisceau air – sol Kinétique

Capacités Spéciales : Aucune

Antimatière : Aucune

Equipage : 300



Pour les humains des mondes marchands, le Purificateur est un oiseau de mauvais augure. Moyennement blindé et doté d'un bouclier léger, le Purificateur fait pleuvoir sur les mondes ennemis peu défendus de puissants torrents kinétiques, transformant la planète en champ de ruines. L'équipage des Purificateurs est recruté parmi les convertis Advents les plus zélés. Ils se considèrent comme la volonté directe de l'Unité. Bien que peu armés et blindés, les Purificateurs foncent souvent à l'assaut dans leur hâte de faire justice aux infidèles.

Navire Défense

Rôle : Anti navires d'assaut

Bouclier : Moyen

Points de coque : Très faible

Niveau Armure : Moyen (type : Lourde)

Armement principal : 6 tourelles de lasers à impulsions

Capacités Spéciales : Aucune

Antimatière : Aucune

Equipage : 375



Bien que conçu pour la défense anti-aérienne, le Défense aime aussi se mesurer aux frégates et aux croiseurs. Grâce à ses tourelles lasers, le Défense est capable de tirer dans toutes les directions. Seul, il est vulnérable, mais utilisé en grand nombre ou comme groupe d'escorte, il devient une force sur laquelle il faut compter, spécialement en escorte des vaisseaux amiraux. Les membres d'équipage Advent se sentent plus à l'aise quand ils voient une flotte de Défenses à leurs côtés.

Missionnaire

Rôle : Colonisation

Bouclier : Très faible

Points de coque : Faible

Niveau Armure : Très faible (type : Légère)

Armement principal : Laser à impulsions léger

Capacités Spéciales : Coloniser / Equipage d'extracteur

Antimatière : Faible

Equipage : 1 100



Le Missionnaire étend la volonté de l'Unité au travers de la galaxie en colonisant les nouvelles planètes. Les Missionnaires ont reçu un entraînement spécial qui leur permet de soumettre les peuples indigènes à la volonté de l'Unité. De plus, ils embarquent des spécialistes capables d'extraire les ressources d'astéroïdes isolés. Comme la plupart des vaisseaux colonisateurs, le Missionnaire est faiblement armé et faiblement blindé. Il évite les combats de son mieux.

CROISEURS ADVENT

Hôte Aeria

Rôle : Emport Escadron

Bouclier : Très faible

Points de coque : Moyen

Niveau Armure : Très faible (type : Moyenne)

Armement principal : Aucun

Emport escadron : 1

Capacités Spéciales : Aucune

Antimatière : Faible

Equipage : 200



L'hôte Aeria est la réponse Advent au transporteur léger TEC, à cette différence que l'escadron de chasseurs ou de bombardiers n'a pas d'équipage. A la place, l'Aeria emporte de nombreux psioniques anima, intégrés dans les différents systèmes, pour le pilotage des chasseurs à distance. Les animas sont parmi les membres les plus doués de l'Unité et leur pouvoir de télékinésie est vénéré et craint même parmi les plus hautes castes.

Gardien Iconus

Rôle : Support

Bouclier : Très haut

Points de coque : Très faible

Niveau Armure : Faible (type : Lourde)

Armement principal : Laser à impulsions lourd à la proue

Capacités Spéciales : Projection Bouclier / Répulsion

Antimatière : Très haut

Equipage : 185



Le gardien Iconus est un ajout récent à la flotte Advent, il est le reflet des nouvelles technologies dans le domaine des boucliers de vaisseaux. La coque du navire est faible, mais son bouclier est extrêmement puissant et il peut l'étendre à la protection des vaisseaux proches. Le bouclier n'empêche pas totalement les dégâts mais contribue à la survie des vaisseaux. Les Iconus sont d'excellents navires de soutien et, combinés avec des vaisseaux d'attaque comme les Destras, peuvent constituer une force dévastatrice.

Subjugeur Domina

Rôle : Support

Bouclier : Faible

Points de coque : Très faible

Niveau Armure : Moyen (type : Lourde)

Armement principal : Laser à impulsions lourd à la proue

Capacités Spéciales : Suppression / Persévérance

Antimatière : Très haut

Equipage : 200



Utilisant des pouvoirs télépathiques particuliers, le Domina est capable de projeter un champ de suppression sur les vaisseaux ennemis. Une fois touché, l'équipage ennemi est incapable de réagir, laissant ainsi son vaisseau sans défense. Cette capacité rend le Subjugeur indispensable à n'importe quel vaisseau d'attaque, y compris les vaisseaux amiraux. Les membres d'équipage Domina sont des psioniques hautement entraînés qui peuvent aussi encourager télégraphiquement les équipages des autres vaisseaux.

Croisé Destra

Rôle : Combat Lourd

Bouclier : Moyen

Points de coque : Faible

Niveau Armure : Moyen (type : Lourde)

Armement principal : Haut (type : Très Lourde)

Capacités Spéciales : Impitoyable

Antimatière : Aucune

Equipage : 900



Le croisé Destra apporte la lumière de l'Unité aux masses, généralement pas d'une façon amicale. Le Destra est conçu autour de quatre canons plasma, mortels pour la plupart des frégates et croiseurs ennemis. Dans les toutes premières batailles de la guerre, son apparition entraînait inéluctablement la défaite des navires TEC. Le récit des survivants créa une sorte de superstition chez les militaires TEC : l'apparition du Destra sur le champ de bataille porte la poisse.

VAISSEAUX AMIRAUX ADVENT

Destroyer Radience

Rôle : Assaut

Bouclier : Très haut

Points de coque : Haut

Niveau Armure : Haut (type : Capital)

Armement Proue : 2 canons lourds rayons / 2 plasma / Faisceaux cinétiques air - sol

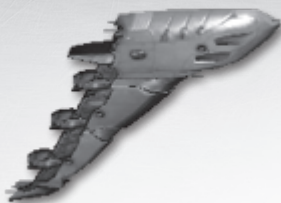
Armement Côté : 3 batteries de laser à impulsions (Tribord / Bâbord)

Emport d'Escadron : Aucun (2 après amélioration)

Capacités Spéciales : Déclencher l'antimatière / Animosité / Absorption d'énergie / Brillance purificatrice

Antimatière : Faible

Equipage : 2 750



Aucun vaisseau ne définit mieux l'esprit de vengeance Advent que le destroyer Radience. Il est hérissé d'armes énergétiques, il est capable de déverser des torrents de plasma et de rayons lasers. Ceux qui subissent sa puissance de feu n'ont que peu de chances de survie.

Cuirassé Révélation

Rôle : Bombardement Planétaire / Support

Bouclier : Très haut

Points de coque : Haut

Niveau Armure : Haut (type : Capital)

Armement Proue : 2 canons Plasma lourds / Faisceaux cinétiques air - sol

Armement Côté : 2 tourelles laser lourdes à impulsions (Tribord / Bâbord)

Emport d'Escadron : 1 (2 après amélioration)

Capacités Spéciales : Rêverie / Conseils / Clairvoyance / Hystérie Provoquée

Antimatière : Faible

Equipage : 3 300



D'énormes quantités d'énergie sont projetées dans la coque des cuirassés Révélation, leur permettant d'amplifier la capacité de leur Psintegra à l'échelle planétaire. Même si ces navires sont aussi utilisés à des tâches plus communes, les Advents n'hésitent pas à déchaîner leur puissance sur d'infortunées populations pour les plonger dans le chaos.

Vaisseau Procréateur

Rôle : Colonisation / Support

Bouclier : Haut

Points de coque : Haut

Niveau Armure : Moyen (type : Capital)

Armement Proue : 2 tourelles laser

Armement Côté : 2 tourelles plasma lourdes (Tribord / Bâbord) / 3 tourelles laser à impulsions (Tribord / Bâbord) / Faisceaux kinétiques air - sol

Emport d'Escadron : 1 (3 après amélioration)

Capacités Spéciales : Régénération Bouclier / Régénération Armure / Régénération

Antimatière : Moyenne

Equipage : 3 800



Bien que les Advents soient guidés par leur soif de vengeance, ils ont également la volonté d'étendre l'influence de l'Unité. Peu de vaisseaux en sont aussi capables que les Procréateurs. Leur capacité à recruter des peuples sous la bannière de l'Unité est sans rival. Les membres d'équipage des procréateurs sont aussi capables de transférer l'expérience des membres d'équipages morts au combat dans l'esprit des équipages novices. Cela permet d'éviter la perte des compétences et leurs connaissances sont ainsi remises à la disposition de l'Unité

Transporteur Halcyon

Rôle : Emport d'Escadron

Bouclier : Très haut

Points de coque : Haut

Niveau Armure : Moyen (type : Capital)

Armement Côté : 2 canons Rayon Lourds (Tribord / Bâbord) / 2 Batteries Laser à impulsions (Tribord / Bâbord) / Faisceaux kinétiques air - sol

Emport d'Escadron : 2 (6 après amélioration)

Capacités Spéciales : Poussée Télékinétique / Drone Adepté Anima / Aura d'énergie Amplifiée / Tempête Anima

Antimatière : Moyenne

Equipage : 2 270

Responsable du pilotage automatique des chasseurs, les drones Anima sont des membres de valeur présents sur tous les vaisseaux amiraux Advents. Les vétérans de cette caste servent sur les transporteurs Halcyon : la haute compétence de pilotage de ces élites PsiIntegrat permet au vaisseau d'héberger une véritable armada de chasseurs / bombardiers. Le Halcyon emploie de nombreux systèmes pour augmenter l'efficacité de leurs chasseurs et de leurs alliés.



Cuirassé Rapture

Rôle : Combat / Support

Bouclier : Très haut

Points de coque : Haut

Niveau Armure : Haut (type : Capital)

Armement Proue : 2 canons Plasma lourds / 4 Lasers à impulsions / Faisceaux cinétiques air - sol

Armement Côté : 2 tourelles plasma jumelé (Tribord / Bâbord)

Armement Poupe : 2 tourelles laser à impulsions

Emport d'Escadron : 1 (3 après amélioration)

Capacités Spéciales : Vertige / Vengeance / Aura de concentration / Domination

Antimatière : Moyenne

Equipage : 4 000



Le cuirassé Rapture ne possède que peu d'emplacements d'armement. La plupart des vaisseaux amiraux, et de nombreux jeunes capitaines TEC en ont conclu que le Rapture était une proie facile. Une telle suffisance a conduit de nombreux équipages à succomber à la réelle puissance du Rapture : une abondance de technologies PsiTech et la présence à bord des meilleurs PsiIntegrats Advents.

FREGATES VASARIS

Navigateur Jikara

Rôle : Exploration / Reconnaissance

Bouclier : Très faible

Points de coque : Très faible

Niveau Armure : Très faible (type : Légère)

Armement principal : 2 plasmas à l'avant

Capacités Spéciales : Exploration / Capture d'extracteur / Camouflage phasique / Saut phasique infallible

Antimatière : Haute

Equipage : 90



Les Jakaras sont en charge de sécuriser les Vasaris au long de leur périple. Cependant, ils peuvent être utilisés comme forces de frappe pour capturer des installations d'exploitation de ressources. S'ils rencontrent des forces ennemies, leur capacité à se rendre invisibles leur permet de passer inaperçus, d'observer les manœuvres ennemies et de survivre aisément sans aucun support de la flotte.

Tirailleur Ravastra

Rôle : Combat

Bouclier : Faible

Points de coque : Faible

Niveau Armure : Moyen (type : Moyenne)

Armement principal : Plasma lourd à l'avant

Capacités Spéciales : Champ inertiel / Réintégration

Antimatière : Aucune

Equipage : 120



La combinaison de vitesse et de puissance de feu du Ravastra en fait un appareil mortel en combat à courte portée. Fortement blindé, le Ravastra peut encaisser un grand nombre de coups tout en restant aussi agile que le Jikara. Sa résistance est encore amplifiée par son aptitude à régénérer sa coque rapidement en coupant les systèmes de propulsion et d'armement. Etant donné sa vitesse, son taux de survie et son faible coût, le Ravastra est le plus à même à s'enfoncer au cœur des combats pour activer les brouilleurs d'antimatière.

Assaillant Kanrak

Rôle : Assaut longue portée

Bouclier : Faible

Points de coque : Très faible

Niveau Armure : Faible (type : Légère)

Armement principal : Lanceur de torpille phasique

Capacités Spéciales : Missiles Chargés

Antimatière : Aucune

Equipage : 165



Équipé d'un lanceur de torpilles longue portée, l'assaillant Kanrak a été conçu pour détruire à distance toutes cibles mobiles ou stationnaires. Suivant l'importance de la cible ou de la situation tactique, les commandants de Kanrak peuvent transférer la puissance de leur moteur dans l'ogive de leurs missiles, ce qui permet d'augmenter leur portée et leur zone d'effet au détriment de la mobilité.

Destructeur Karastra

Rôle : Bombardement planétaire

Bouclier : Faible

Points de coque : Faible

Niveau Armure : Faible (type : Légère)

Armement principal : 2 canons Plasma ondulants (Bâbord / Tribord) / Faisceaux cinétiques air - sol

Capacités Spéciales : Aucune

Antimatière : Aucune

Equipage : 160



Sans guère d'utilité dans les combats spatiaux, les Destructeurs Karastras sont plus à leur aise dans le rôle de bombardiers planétaires. Ils étaient peu présents dans la flotte de l'exode et aucun ne fut construit pendant la première année de guerre contre les marchands : les engagements antérieurs ne nécessitaient pas de capacité de siège et personne n'avait anticipé le futur. La production a depuis fortement augmenté.

Sentinelle Junsurak

Rôle : Anti navire d'assaut

Bouclier : Moyen

Points de coque : Faible

Niveau Armure : Moyen (type : Lourde)

Armement principal : 4 lanceurs de missiles antiaériens (Poupe — Proue — Bâbord — Tribord)

Capacités Spéciales : Missiles Chargés

Antimatière : Aucune

Equipage : 265



Equipé de 4 emplacements de missiles antiaériens, le Junsurak est fait pour combattre les escadrons de chasseurs et de bombardiers ennemis. Non seulement ses missiles sont impossibles à éviter, mais ils peuvent être améliorés pour disposer de la même zone d'effet que les Missiles chargés de l'Assaillant Kanrak. Cela le rend redoutable, mais au détriment de sa mobilité.

Migrateur Jarun

Rôle : Colonisation

Bouclier : Très faible

Points de coque : Moyen

Niveau Armure : Très faible (type : Légère)

Armement principal : 2 canons à impulsions à l'avant

Capacités Spéciales : Colonisation

Antimatière : Faible

Equipage : 1 600



C'est une des plus grosses frégates connues. Le Jarun transporte en toute sécurité les civils et les administrateurs Vasaris. Il est extrêmement vulnérable aux attaques ennemies et doit être protégé en permanence.

GROISEURS VASARIS

Transporteur Lasurak

Rôle : Porteur d'escadron

Bouclier : Faible

Points de coque : Faible

Niveau Armure : Faible (type : Moyenne)

Armement principal : Aucun

Emport Escadron : 1

Capacités Spéciales : Aucune

Antimatière : Faible

Equipage : 430



Le Lasurak est un transport léger de chasseurs et de bombardiers. Sa capacité d'emport est d'un escadron. Le Lasurak est capable de lancer ses forces au plus profond des puits de gravité ennemis grâce à la solidité relative de ses boucliers et de sa structure.

Subversif Stilakus

Rôle : Support

Bouclier : Faible

Points de coque : Très faible

Niveau Armure : Moyen (type : Lourde)

Armement principal : Canon Plasma à impulsions

Capacités Spéciales : Perturbation de bouclier / Champ de distorsion

Antimatière : Très haute

Equipage : 500



C'est employé conjointement avec des vaisseaux utilisant la technologie Missiles phasiques que le Subversif Stilakus est le plus efficace. Bien qu'il soit peu armé, le Stilakus est équipé de manipulateurs de champ phasique puissants. Ces derniers ont deux effets : tout d'abord, affaiblir les boucliers en baissant la compensation bouclier et permettre aux missiles de les traverser plus facilement. Ensuite, créer un champ de distorsion qui lui permet de se téléporter près de sa cible pour activer la

perturbation de bouclier.

Contremaître Severun

Rôle : Support

Bouclier : Faible

Points de coque : Faible

Niveau Armure : Faible (type : Lourde)

Armement principal : Canon Plasma à impulsions lourd

Capacités Spéciales : Nano-Armure Réactive / Dégradation de Saut / Détection Phasique Mobile

Antimatière : Très haute

Equipage : 375



Le Contremaître Severun est un vaisseau avancé de la flotte Vasari. Il peut détecter les vaisseaux qui arrivent et de protéger la flotte. Quand des vaisseaux ennemis arrivent, le Severun peut activer Dégradation de saut pour les retarder. Pour protéger la flotte, le Severun peut activer la nano-armure réactive autour d'une cible, ce qui a pour effet d'améliorer son intégrité structurelle. De nombreux Severun ont été laissés en arrière-garde de la flotte Vasari, comme sonnettes d'alarme et comme mécanisme retardateur contre la menace inconnue. Aucun rapport n'a été reçu, sauf de ceux placé en entrant dans le système marchand.

Inspecteur Skarovas

Rôle : Combat important

Bouclier : Moyen

Points de coque : Moyen

Niveau Armure : Haut (type : Très lourd)

Armement principal : 2 canons plasma ondulatoire

Capacités Spéciales : Champ Inertiel / Régénération

Antimatière : Aucune

Equipage : 600



Le plus puissant des navires de guerre de la flotte Vasari, exception faite des vaisseaux amiraux. Utilisant deux canons jumelés plasma ondulatoire lourds, ce croiseur lourd est capable de détruire de nombreux vaisseaux avant d'avoir besoin de battre en retraite. Comme le Tirailleur Ravastra, le Skarovas possède les technologies Champ inertiel et Régénération.

VAISSEAUX AMIRAUX VASARIS

Dévastateur Korkul

Rôle : Combat

Bouclier : Haut

Points de coque : Très haut

Niveau Armure : Très haut (type : Capital)

Armement Proue : 2 canons Plasma ondulatoire / 4 rampes de missiles phasiques

Armement Côté : 2 Projecteurs Rayon à impulsion

Emport d'Escadron : 1 (2 après amélioration)

Capacités Spéciales : Flot de puissance / Brouilleur / Frappes coordonnées / Répliques volatiles

Antimatière : Faible

Equipage : 9 000



Comme la plupart des vaisseaux Vasaris, le Kortul est à la fois un navire de guerre et la demeure pour les survivants de l'empire. En tant que vaisseau d'attaque principal, le Kortul est doté de systèmes défensifs qui lui permettent d'avoir un impressionnant taux de survie au combat. Ceci couplé à son armement lourd en fait une force sur laquelle on peut compter. Aux beaux jours de l'empire, les Kortuls formaient la colonne vertébrale de chaque branche de la flotte noire. Et bien que la flotte de l'exode en soit une pâle copie le Kortul rend les mêmes services exception faite de l'emport de troupes d'assaut.

Transporteur Skirantra

Rôle : Emport d'escadrons

Bouclier : Haut

Points de coque : Haut

Niveau Armure : Haut (type : Capital)

Armement Proue : 4 rampes missiles phasiques

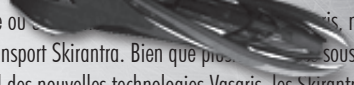
Armement Côté : 4 canons plasma ondulatoire (Bâbord / Tribord)

Emport d'Escadron : 2 (6 après amélioration)

Capacités Spéciales : Nuage réparateur / Ruée de bombardiers / Aura microphasique / Réplication

Antimatière : Moyenne

Equipage : 12 000



La nanotechnologie est utilisée sous une forme ou d'une autre, mais jamais avec autant d'efficacité que dans le Transport Skirantra. Bien que plusieurs sous-systèmes puissent sembler obsolètes au regard des nouvelles technologies Vasaris, les Skirantras sont craints par les civilisations primitives. De grands stocks de matières lui permettent de créer une large variété de nanites à une vitesse stupéfiante, ce qui lui permet d'aider la flotte de différentes façons.

Evacuateur Jarrasul

Rôle : Support / Colonisation

Bouclier : Haut

Points de coque : Très haut

Niveau Armure : Moyen (type : Capital)

Armement Proue : 2 canons plasma ondulatoire / 2 canons plasma ondulatoire lourds

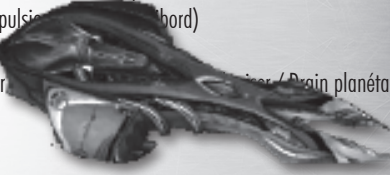
Armement Côté : 2 Projecteurs Rayon à impulsion (à l'avant et à l'arrière)

Emport d'Escadron : 1 (3 après amélioration)

Capacités Spéciales : Nano désassembleur / Nano constructeur / Design planétaire

Antimatière : Moyenne

Equipage : 15 000



L'Evacuateur Jarrasul est le plus important vaisseau amiral jamais construit dans la galaxie, c'est une véritable ville spatiale. Les Vasaris colonisent rarement les mondes qu'ils occupent, préférant les diriger de l'espace depuis ces villes spatiales. Le Jarrasul a été modifié plusieurs fois durant l'exode pour répondre aux besoins de la flotte. Son armement est capable de sortir les planètes de leur orbite, semant terreur et destruction.

Maraudeur Antorak

Rôle : Combat / Support

Bouclier : Haut

Points de coque : Haut

Niveau Armure : Haut (type : Capital)

Armement Proue : 1 Projecteur Rayon à impulsions lourd / 2 Rampes missiles phasiques

Armement Côté : 2 canons plasma ondulatoire (Tribord / Bâbord)

Emport d'Escadron : 1 (3 après amélioration)

Capacités Spéciales : Coque déphasée / Distorsion gravitationnelle / Subversion / Stabiliser

Espace phasique

Antimatière : Moyenne

Equipage : 4 000

Malgré son avantage technologique, la flotte Vasari préfère utiliser des tactiques de guérilla pour compenser le faible nombre de ses vaisseaux. Fondre sur des cibles déjà affaiblies par sabotage est une des pierres angulaires de cette stratégie. L'Antorak, avec ses aptitudes à incapaciter l'ennemi et à amener des renforts, est parfait pour cela.

Désolateur Vulkoras

Rôle : Bombardement planétaire / Combat

Bouclier : Haut

Points de coque : Très haut

Niveau Armure : Haut (type : Capital)

Armement Proue : 2 Rampes missiles phasiques lourds / 2 Projecteurs Rayon à impulsions

Armement Côté : 2 canons plasma ondulatoire (Tribord / Bâbord)

Emport d'Escadron : Aucun (1 après amélioration)

Capacités Spéciales : Volée de missiles phasiques / Plate-forme de siège / Assaut Spécialisé / Désintégration

Antimatière : Faible

Equipage : 10 000

Peu de vaisseaux, dans la galaxie, possèdent le potentiel destructif des Vulkoras. Les forces ennemies et les planètes succombent rapidement à ses missiles lourds et à ses plates-formes de siège. Une telle puissance a un prix, et les Vulkoras sont plus vulnérables aux bombardiers que les autres vaisseaux

amiraux Vasaris.

STATISTIQUES DU JEU

Chaque fois que vous quittez une partie, vous avez la possibilité de consulter vos statistiques de jeu. Il y a trop de statistiques pour toutes les énumérer ici, mais nous les avons réunies en catégories ci-dessous :

1	Crédits	6	Structures
2	Métal	7	Planètes
3	Cristal	8	Combat
4	Flotte	9	Empire
5	Amirauté		

En plaçant votre curseur sur un point du graphique, vous pouvez déterminer la valeur exacte et l'heure de cette statistique.

OPTIONS

A chaque fois que vous cliquez sur le bouton Menu durant une partie ou que vous sélectionnez Options depuis le menu principal, vous accédez à un choix important de réglages. Certains ne sont disponibles qu'en cours de partie, d'autres sont disponibles à tout moment.

- **Sauver** : quand vous voulez faire une pause ou prendre une assurance contre l'échec, le bouton Sauver est votre meilleur ami.
- **Charger** : quand vous devez recommencer après un échec, tournez-vous vers le bouton Charger. Chaque partie sauvegardée récapitule le scénario que vous étiez en train de jouer, son nom, le nombre de joueurs, le temps de jeu et la dernière fois que vous y avez joué. Vous pouvez basculer de cette liste vers la liste des sauvegardes automatiques.

- **Enregistrer** : vous pouvez sauvegarder ici les statistiques de votre partie.
Remarque : à chaque fois que vous quittez une partie, un enregistrement est fait automatiquement.
- **Regarder** : ici, vous pouvez lire n'importe lequel des enregistrements sauvegardés. Ils sont triés par type.
Réseau : ces dialogues ne sont intéressants que durant les parties en multijoueurs. Ils regroupent les noms de chaque joueur, le CPU, le ping vers le serveur en millisecondes (moins le nombre est grand, mieux c'est) et le statut de la connexion actuelle.
- **Interface Utilisateur** : on y trouve un nombre d'options utiles qui vous permettent de modifier le jeu. Elle comprend un mode cinématique qui permet de voir votre partie comme une vidéo, en ôtant le quadrillage, les icônes, les fenêtres d'info, etc.
- **Vidéo** : vous pouvez ici régler la résolution de votre écran, son taux de rafraîchissement, l'anticrénelage, la qualité des textures et le gamma.
Remarque : vous devez posséder une machine puissante pour utiliser des réglages de résolution et de texture élevés.
- **Son** : d'ici, vous contrôlez le niveau

sonore des divers éléments de jeu.

- **Effets** : l'écran des effets récapitule l'ensemble des options graphiques influant sur les performances.
- **Raccourcis** : Sins of a Solar Empire contient une douzaine de touches de raccourcis modifiables.

EN SAVOIR PLUS SUR LE JEU

Sur le site Internet de Sins, recherchez les dernières informations sur le jeu, les mods, etc.

Site Internet de Sins of a Solar Empire :

<http://www.sinsofasolarempire.com>

Forums de Sins of a Solar Empire :

<http://forums.sinsofasolarempire.com>

REMERCIEMENTS

IRONCLAD GAMES

Allan Corrigan
Blair Fraser
Craig Fraser
Stephan Mackay
Eduardo Sarabia
Paul Schuegraf
Jamie Seward
Josie Stephens
Hatem Zayed

COLLABORATEURS CLÉS

Francois Cannels
Dream Catchers
Tristan Goodes
Alexis Sabatovich
Rustin Zantolas

COLLABORATEURS

Anthony Atkinson
Michael Dogan
Paul Dowd
Trent Payton

VOIX

Alexandra Carter

Brian Dobson

Krista Dobson

Michael Richard Dobson

Rondel Reynoldson

Voix : Makena Cove

Entertainment Group Ltd.

VOIX SUPPLEMENTAIRES

Matt Slevinsky

Shinobu Yasuoka

STARDOCK ENTERTAINMENT

Brad Wardell

Brian Clair

Michael Crassweller

Aaron Rister

Scott Tykoski

Keith Jeter

Jillian Santos

Chris Williams

Kris Kwilas

Laurence Parry

Kim Kolaz

Angela Marshall

Pat Ford

George Marsack

Jeff Sanders

Paul Boyer

RP EVOLVE

Tom Ohle

KALYPSO MEDIA

Stefan Marcinek

Simon Hellwig

Jonathan Hales

Joachim Wegmann

Anika Thun

REMERCIEMENTS

Brendan Byers

Chris Mair

Kim 'Multianna' Jensen

Robert 'lordkosc' Kosc

Daniel 'P5yy' Wong

Jim 'Major Stress' Morgan

Ryan 'Gauntlet03' Rabideau

Ron Lugge

Nathan 'Paradoxnt' Taylor

Daniel 'Novaburst' Joergensen

Ingo 'Shadowhal' Hanke

Sebastian 'Vandenburg' Uehle

Paul 'pkaski' Kaski

Mike 'eetmorsqrls' Rodenbaugh

Alex 'Annatar' Veltchev

Robert 'The Wicked Flea' Kosec

Les amis et la famille, spécialement Lynda Hutchinson

and a very special thanks to

Christian Ackaert

Romain Kneubuhler

from the french fan website of SoaSE!

LICENCES TECHNOLOGIQUES

Bink © 1991 – 2008 par RAD Game Tools, Inc.

FMOD Sound System par Firelight technologies.

SUPPORT TECHNIQUE

Email : support@kalypsomedia.com

Forums : <http://forums.kalypsomedia.com>

Site Internet : <http://www.sins.kalypsomedia.com>

PROBLEMES COURANTS :

Stabilité, Performances et Graphisme

LES PILOTES GRAPHIQUES DOIVENT ETRE A JOUR.

Si vos pilotes graphiques datent de plus de deux ans, vous aurez certainement des problèmes avec ce jeu.

Si votre ordinateur plante ou souffre de mauvaises performances, essayez de désactiver certaines options vidéo. Désactiver l'antirénelage et réduire la résolution de l'écran permet de résoudre certains problèmes de performances. Vous pouvez résoudre les problèmes de stabilité en baissant la qualité des textures.

Mises à jour

Vous pouvez utiliser le système Impulse de Stardock pour obtenir les mises à jour. Vous devez posséder une connexion Internet et un numéro de série pour valider votre achat. Si vous n'avez pas accès à Internet depuis votre PC, suivez à l'écran les instructions sur les mises à jour manuelles à partir d'un poste connecté à Internet.

Informations et changements de dernières minutes

Vous trouverez dans le fichier readme des informations supplémentaires concernant le jeu et les dysfonctionnements. Vous trouverez ce fichier dans le dossier d'installation de Sins of a Solar Empire.

CONTRAT DE LICENCE

Le présent document constitue un contrat entre vous et KALYPSO MEDIA relatif à l'utilisation du produit que vous avez acquis. En installant, téléchargeant, accédant ou autrement utilisant ce produit, vous reconnaissez être lié par les termes de ce document. Si vous n'acceptez pas ces termes, veuillez retourner ce produit à votre revendeur.

Copyrights

© 2008 KALYPSO MEDIA. KALYPSO MEDIA et le logo KALYPSO MEDIA sont des marques déposées de KALYPSO MEDIA Group. Tous droits réservés.

Les programmes informatiques sur ce CD-ROM et la documentation qui l'accompagne sont protégés par les droits d'auteur et contiennent des informations propres à l'éditeur. Il est interdit de donner ou de vendre des copies du CD-ROM ou de la documentation qui l'accompagne ou de tous autres travaux de KALYPSO MEDIA, à toute personne ou établissement que ce soit, sauf avec l'accord écrit préalable de KALYPSO MEDIA. Tout désassemblage, compilation et autre forme de démontage des programmes du CD-ROM sont interdits. Il est interdit à qui que ce soit de copier, photocopier, reproduire, traduire la documentation, ou de la réduire à un format compréhensible par une machine, intégralement ou partiellement, sans l'accord écrit préalable de KALYPSO MEDIA. Toute(s) personne(s) reproduisant une partie de ce programme, quels que soient le support employé ou la raison invoquée, sera coupable d'infraction et de contrefaçon comme le stipule la loi, et sera responsable civilement envers le propriétaire du copyright.

Ce logiciel est protégé par le droit d'auteur, des traités internationaux et par les lois concernant le copyright.

Licence

Sous réserve que vous respectiez les termes du présent document, vous obtenez les droits non exclusifs d'utiliser les programmes ci-joints sur un ordinateur unique ou, dans le cas d'un système multi-joueur ou en réseau qui permet accès aux programmes par plus d'un utilisateur à la fois, d'installer le produit sur un seul site et de faire une copie unique des programmes, à des fins de sauvegarde, sur un disque dur ou sur tout appareil à grande capacité de mémoire.

Il est interdit de procéder à tout transfert électronique des programmes d'un ordinateur à un autre, via un réseau quelconque. Il n'est permis de procéder au transfert du logiciel d'un ordinateur à un autre que de façon permanente et seulement une fois que les programmes et la copie de sauvegarde ont été retirés, une fois pour toutes, de leurs supports d'origine. Vous n'êtes en aucun cas autorisé à utiliser les programmes à partir de sites multiples d'un système multi-joueur ou en réseau.

Vous n'êtes pas autorisé à louer ou donner le logiciel en location.

Tous les droits non expressément concédés en vertu des présentes sont réservés par KALYPSO MEDIA.

Garantie limitée

KALYPSO MEDIA garantit que le CD-ROM sur lequel le programme ci-joint est enregistré ne présentera pas de défauts de matériaux ou de finition.

DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, KALYPSO MEDIA EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE IMPLICITE OU LEGALE, EU EGARD AU CD-ROM OU AU LOGICIEL ENREGISTRE SUR LE CD-ROM OU AU JEU DECRIT DANS LA DOCUMENTATION, OU A LEUR QUALITE, LEURS PERFORMANCES OU LEUR CARACTERE COMMERCIALISABLE. DE MEME KALYPSO MEDIA EXCLUT TOUTE RESPONSABILITE QUANT A LA PROPRIETE DU PROGRAMME, A L'EXISTENCE EVENTUELLE DE VIRUS, A LA VERACITE DES REPONSES OU A LEUR COMPLETUDE OU QUANT A LA CONVENANCE DU CD-ROM OU DU LOGICIEL ENREGISTRE SUR LE CD-ROM OU DU JEU DECRIT DANS LA DOCUMENTATION A TOUTES FINS QUE CE SOIT. LE PROGRAMME ET LE JEU SONT VENDUS "EN L'ETAT". LA TOTALITE DU RISQUE EN CE QUI CONCERNE LEUR UTILISATION, LEUR QUALITE ET LEURS PERFORMANCES EST A LA CHARGE DE L'ACHETEUR.

DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, EN AUCUN CAS LA SOCIETE KALYPSO MEDIA NE SERA RESPONSABLE DE QUELQUE DOMMAGE QUE CE SOIT DE NATURE DIRECTE OU INDIRECTE OU DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT RESULTANT DE L'UTILISATION OU DE L'INCAPACITE A UTILISER LE CD-ROM, LE PROGRAMME OU LE JEU OU ENCORE RESULTANT DE TOUT DEFAUT DANS LE CD-ROM, LE PROGRAMME OU LE JEU, MEME SI KALYPSO MEDIA A ETE AVERTI DE LA POSSIBILITE DES DITS DOMMAGES.

DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, LA RESPONSABILITE DE KALYPSO MEDIA ET DE SES FOURNISSEURS LE CAS ECHEANT, QUELQUE SOIT LA CAUSE ET/OU LA NATURE DU DOMMAGE SERA EXCLUSIVEMENT LIMITEE AU MONTANT PAYE PAR L'ACHETEUR POUR LE PRESENT PRODUIT.

EDITE PAR : KALYPSO MEDIA UK, LTD.

Imperial House, St. Nicholas Circle

Leicester, LE1 4LF, United Kingdom

<http://www.kalypsomedia.com>

DEVELOPPE PAR : IRONCLAD GAMES CORPORATION

5172 Kingsway, Suite 340

Burnaby, BC

V5H 2E8 Canada

<http://www.ironcladgames.com>

Stardock est une marque déposée de Stardock Systems, Inc. Tous droits réservés. Sins of a Solar Empires et Ironclad sont des marques déposées d'Ironclad Games Corporation.

© Copyright 2008 Stardock Entertainment, Inc et Ironclad Games Corporation.
Published in Europe by Kalypso Media.

Toutes les marques citées dans ce document et dans le LOGICIEL sont utilisées pour des raisons éditoriales, sans intention d'enfreindre les lois de propriété intellectuelle. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sans la permission écrite de Stardock Entertainment, Inc. Tous droits réservés.