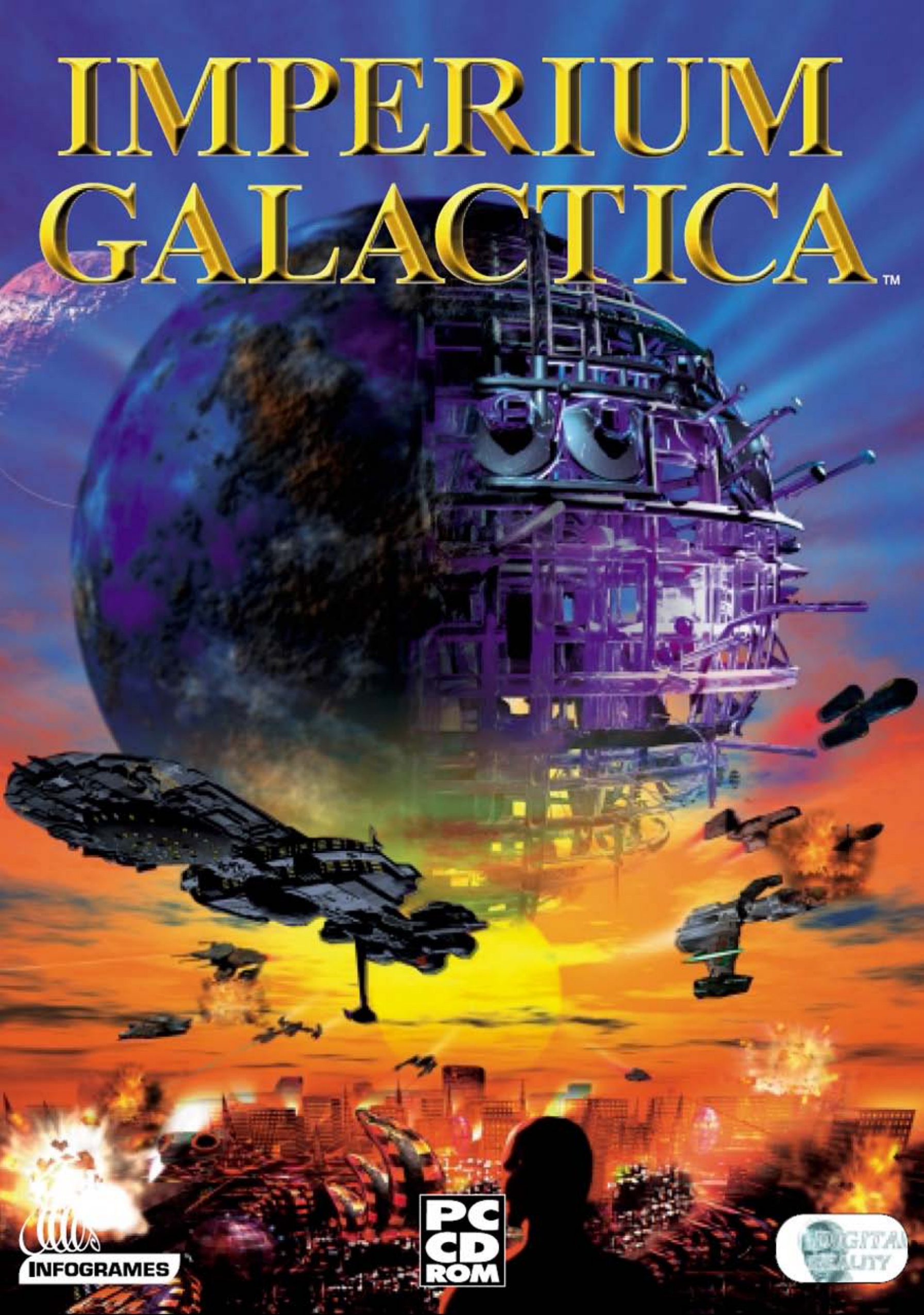
IMPERIUM GALACTICA™



INFOGRAMES

PC CD ROM

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

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

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-mème ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillex immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

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

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran, jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

NOTE

Abbréviations utisées:

BDS : bouton droit de la souris

BDGS : bouton gauche de la souris

Le vieux Manuel

TABLE DES MATIERES

POUR COMMENCER 4

L'ÉCRAN D'OPTIONS 6

POUR JOUER A IMPERIUM GALACTICA 8

BUT DU JEU 8

AIDE POUR DÉMARRAGE RAPIDE 9

LIEUTENANT 10

La passerelle 10

La carte stellaire 10

Les combats spatiaux 12

Les colonies 15

L'équipement 18

Les écrans d'informations 19

L'ordinateur de bases de données 23

CAPITAINE 23

La production 23

Le bar 25

Les combats au sol 25

COMMANDANT 25

La recherche 25

Les stratégies de combat spatial 27

Les combats au sol 27

AMIRAL 29

GRAND AMIRAL 29

La salle de diplomatie 29

ANNEXE A: LES TOUCHES DE RACCOURCI 31

ANNEXE B: LES BATIMENTS 33

ASSISTANCE TECHNIQUE 36

Le vieux Manuel

Bienvenue à Imperium Galactica, un jeu de colonisation, diplomatie et conquête spatiale. Vous êtes un jeune lieutenant responsable d'un secteur dans un système solaire lointain. Vous allez prendre du galon au cours de cette aventure où il vous faudra reconstruire une colonie mise à mal par les émeutes, lutter contre les pirates de l'espace, concevoir des technologies de pointe et établir des relations cruciales avec les races extraterrestres. Vous contrôlerez les combats terrestres et spatiaux tout en gérant les ressources coloniales et en déployant des efforts de paix en plein cœur du chaos.

Pour mener à bien votre mission, il vous faudra faire preuve de courage, d'intelligence et de présence d'esprit. Seuls quelques élus parviendront au grade de Grand Amiral, et la victoire ne leur sera pas forcément acquise... Bonne chance.

POUR COMMENCER



Système requis:

- 486DX4 100 Mhz, Pentium ou supérieur
- 8 Mo de RAM (16 Mo sous Windows 95)
- Un minimum de 550 Ko de mémoire conventionnelle
- Carte vidéo SVGA disposant de 1 Mo de RAM (compatible avec VESA 1.2)
- Cartes SoundBlaster (2.0) et 100% compatibles
- Lecteurs CD-ROM 4X • 65 Mo d'espace sur le disque dur • Souris avec un gestionnaire chargé

Version pour un environnement Dos ; vous aurez besoin d'un environnement de travail Dos et les pilotes de la carte son, la carte vidéo et la souris devront être installés sur un environnement Dos ; la mémoire conventionnelle devra disposer de 550 Ko d'espace disponible.

Logiciels requis:

MS-DOS 5.0 ou supérieur (système d'exploitation conseillé)
Fonctionne sous Windows 95 si vous redémarrez votre ordinateur en mode DOS (vous aurez sans doute besoin de gestionnaires de périphériques).

Fonctionne sous l'icône Windows 95 (performances réduites. Sur certains ordinateurs, il faudra peut-être désactiver EMM386).

Installation sous DOS

Imperium Galactica doit être installé à partir de DOS. Si vous lancez le jeu à partir d'un autre système d'exploitation, il vous faudra d'abord passer sous DOS. Suivez ensuite les instructions suivantes:

Insérez le CD 1 de Imperium Galactica dans le lecteur de CD ROM

Sous MS Dos, à partir de «c:/», tapez «d:» (si votre lecteur de CD ROM est «d:»). A partir de D:/, tapez ensuite Install.

Le menu d'installation fait alors son apparition, cliquez sur «installez le jeu» puis sur «c:/» (écrit en haut à droite du menu). Appuyez ensuite sur la touche «ENTREE».

En fin d'installation, cliquez sur «installation terminée».
Maintenant, configurez votre carte sonore en choisissant «autodétect carte son» ou «config son» (manuellement).

Le Vieux Manuel

Votre configuration s'inscrira alors dans la petite fenêtre en bas à gauche du menu d'installation. Cliquez à présent sur «sauvegarder et quitter».
De retour sous MS Dos, Tapez Imperium pour jouer.

Si vous avez un message d'erreur concernant votre souris, et que celle-ci est configurée sous Windows 95, assurez-vous d'avoir un répertoire «Mouse» sous Dos. Il peut se nommer «Amouse.exe» ou «Mmouse.com», ce sont deux exemples mais ils peuvent se nommer autrement.
Une fois votre répertoire trouvé, entrez dans celui-ci et tapez simplement «Mmouse» ou «Amouse» (suivant le nom de répertoire de souris).

Il se peut que vous ayez à désactiver le «Emm386» de votre «Config.sys» Pour ce faire, à partir de «C:/», tapez «Edit config.sys», puis appuyez sur la touche «ENTREE». Repérez la ligne traitant de «Emm386» puis tapez au début de cette ligne «rem». Sauvegardez et quittez, puis recommencez l'installation du jeu.

Installation sous Windows 95

Insérez le CD 1 de Imperium Galactica dans le lecteur de CD ROM

Entrez dans le poste de travail puis double-cliquez sur votre icône de lecteur CD ROM (D: en général).
La fenêtre «D:» apparaît, double cliquez sur l'icône «install.exe».
Le menu d'installation fair alors son apparition, cliquez sur «installez le jeu» puis sur «c:/» (écrit en haut à droite du menu). Apuyez ensuite sur la touche ENTREE

En fin d'installation, cliquez sur «installation terminée» puis cliquez sur «sauvegarder et quitter» (sans chercher à configurer votre carte sonore).

L'installation est faîte à présent, cliquez sur «retour au Dos», fermez la fenêtre «D:» puis entrez dans le programme du disque dur «c:/» de votre poste de travail. Ouvrez le dossier «Imperium», puis sélectionnez «install.exe» de nouveau. A présent, choisissez «autodétect carte son» ou «config son» (manuellement). Cliquez ensuite sur «sauvegarder et quitter».

Il ne reste plus qu'à double cliquer sur l'icône «Imperium» pour jouer.

Configuration

Une fois le jeu installé, vous pouvez soit configurer votre carte son manuellement, soit laisser votre ordinateur la détecter. Sur certains ordinateurs, la détection automatique risque de bloquer votre ordinateur; si cela se produit, il vous faudra configurer votre carte son manuellement.

Si votre gestionnaire audio n'apparaît pas sur la liste ou si vous ne savez pas celui que vous avez, contactez votre fabricant de matériel informatique.

Lorsque la configuration de votre système est terminée, cliquez sur le bouton Sauv. et quitter. Si plus tard vous désirez changer vos paramètres sonores, tapez Setup dans le répertoire Imperium et appuyez sur ENTREE.

Si l'écran se dédouble pendant les animations, modifiez le mode vidéo dans Setup.

Le vieux Manuel

Pour commencer à jouer



1. A partir du prompt DOS, tapez CD Imperium pour accéder au répertoire d'Imperium Galactica. Si vous avez installé le jeu dans un autre répertoire (Jeux, par exemple), tapez le nom du répertoire utilisé.

2. Tapez IMPERIUM et appuyez sur ENTREE.

3. Les utilisateurs de Windows 95 peuvent aussi cliquer deux fois sur l'icône IMPERIUM se trouvant dans le répertoire IMPERIUM. Si vous lancez le jeu de cette façon, les performances du jeu seront amoindries et il vous faudra peut-être supprimer EMM386 de votre fichier CONFIG.SYS.

Vous verrez apparaître à l'écran de démarrage les options suivantes:

Commencer nouvelle partie: Cliquez sur cette option pour commencer une toute nouvelle partie. Chaque fois que vous commencez une nouvelle partie, vous choisissez le niveau de difficulté:

Normal: Vos vaisseaux seront automatiquement équipés des meilleurs canons et lasers.

Elevé: Vous devrez fabriquer des armes et équiper votre vaisseau vous-même; votre colonie aura des revenus moins importants; vos vaisseaux auront des boucliers moins puissants; les extraterrestres seront plus agressifs, plus rapides et leur intelligence artificielle sera plus développée.

Charger partie: cliquez sur cette option pour charger une partie sauvegardée. Pour ce faire, cliquez sur la partie que vous souhaitez charger, puis sur Charger.



Voir intro: vous permet de voir la séquence d'introduction.

Voir titre: affiche la séquence d'ouverture et l'animation du titre accompagnée des crédits.

Aller au DOS: pour retourner sous DOS.

L'écran d'options (ECHAP ou O)

L'écran d'options vous permet de personnaliser un certain nombre d'affichages d'écrans et d'autres éléments du jeu. Appuyez sur ECHAP ou sur O à tout moment pour accéder à cet écran. Quittez-le en cliquant avec le bouton droit de la souris (BDS).

La partie supérieure de l'écran permet l'accès à ces options:

Nom bâtiment: affiche le nom du bâtiment sur l'écran de colonie (réglage par défaut: ON).

Dégâts bâtiments sur colonie: les dégâts subis par les bâtiments apparaissent sous la forme d'un pourcentage (réglage par défaut: ON).

Dégâts bâtiments pdt combats au sol: affiche les dégâts subis par les bâtiments pendant les assauts au sol (réglage par défaut: ON).

Le vieux Manuel

Défilement auto: pendant les combats au sol, l'écran défile automatiquement lorsque vous placez la souris au bord de celui-ci. Si cette option est désactivée (OFF), il vous faudra appuyer sur le bouton droit de la souris lorsque le curseur sera au bord de l'écran pour faire défiler la vue (réglage par défaut: ON).

Auto-réparation bâtiments: si cette option est activée (ON), tous les bâtiments de vos colonies seront automatiquement réparés. Ne l'utilisez que si vous avez de l'argent à dépenser (réglage par défaut: OFF).

Infos impôts: vous donne un compte-rendu journalier de votre statut financier (réglage par défaut: OFF).

Animations vaisseaux: désactivez les animations se déroulant à l'intérieur des vaisseaux et les animations fournies par le déploiement de satellites en sélectionnant OFF (réglage par défaut: ON).

Voix de l'ordinateur: cette option vous permet d'activer (ON) ou de désactiver (OFF) la voix de l'ordinateur.

Equiper les chars après les combats au sol: lorsque cette option est activée (ON), l'écran d'équipement apparaît après chaque combat terrestre, vous permettant de réarmer les chars sur la colonie qui vient de subir un assaut.

Equiper automatiquement les vaisseaux de bombes / missiles: lorsque cette option est activée (ON), l'écran d'équipement apparaît après chaque combat, vous permettant de rééquiper les vaisseaux amiraux de bombes ou de missiles, à condition que vous en ayez précédemment fabriqués et qu'il en reste en réserve.

Charger: cliquez sur un emplacement de sauvegarde de partie puis sur Charger pour sauvegarder une partie. La date à laquelle la partie a été sauvegardée apparaît également, ce qui permet de localiser plus facilement la dernière partie sauvegardée.

Sauvegarder: cliquez sur un emplacement de sauvegarde de partie, entrez un nom pour votre partie et cliquez sur l'icône Sauvegarder pour sauvegarder la partie en cours. Si la fonction de sauvegarde automatique est activée, votre partie sera sauvegardée sur le dernier emplacement utilisé tous les deux jours (temps du jeu).

Quitter: vous permet de retourner à l'écran principal.

Musique: règle le volume de la musique.

Son: règle le volume du son.

Vitesse: règle la vitesse à laquelle se déroulent les combats au sol (sur certains ordinateurs, ils seront peut-être trop rapides).

Conseil: si vous ne savez pas quel réglage utiliser, nous vous conseillons de garder les options par défaut jusqu'à ce que vous vous sentiez plus à l'aise avec des paramètres différents.

A propos de ce manuel

Ce manuel a pour but d'expliquer les commandes et les objectifs d'Imperium Galactica. Prenez bien le temps de le parcourir, ne serait-ce que pour jeter un coup d'œil aux illustrations. Une aide spécifique est également disponible dans le jeu, grâce à l'option Aide qui se trouve dans le terminal de bases de données de votre cabine. Nous avons également ajouté une section d'aide pour le démarrage rapide (voir ci-dessous) afin de vous aider à plonger au cœur de l'action. Si vous n'arrivez pas à dépasser la première mission, reportez-vous à cette section pour obtenir des renseignements précis.

Le vieux Manuel

POUR JOUER A IMPERIUM GALACTICA

But du jeu

Vous débutez la partie avec le grade de lieutenant, et votre mission consiste à ramener la paix dans un secteur nouvellement colonisé. Les missions et les objectifs qui vous sont fixés se corsent au fur et à mesure que vous gravissez les échelons de la hiérarchie. Vous avez par ailleurs accès à de nouvelles armes et technologies et vous disposez d'une plus grande marge de manœuvre pour contrôler les ressources des colonies sous votre surveillance. C'est vous qui prenez les décisions concernant la gestion de la colonie, les combats, la recherche et la production. Au cours de la partie, ces missions précises laissent la place à un objectif global: la survie du Vieil Empire humain. Force brute ou voie diplomatique, à vous de décider de la tactique à adopter pour réussir cette mission.

Vous rencontrerez sept races extraterrestres au cours du jeu, ainsi que deux empires humains renégats: l'Alliance des Marchands Libres et la Société des Nations Libres. Si vous parvenez à devenir amiral, ces races se comporteront différemment en fonction de leur intelligence; la partie sera donc chaque fois différente.

Vous commencez la partie à bord d'un vaisseau de classe Destroyer, puis à mesure que vous prenez du galon vous commandez des vaisseaux de plus en plus importants jusqu'à ce que vous soyez assigné à bord d'un vaisseau amiral géant. La structure de chaque vaisseau est différente et chacun a des fonctions différentes. Lorsque vous êtes sur la passerelle, vous pouvez lire vos messages ou avoir accès à quantité d'écrans d'informations (équipement, carte stellaire, etc.). Dans votre salle de commandement, vous pouvez accéder à votre base de données pour obtenir des renseignements sur les races extraterrestres, le plan de votre vaisseau et le système d'aide en ligne. Vous pourrez aussi entrer en interaction avec l'équipage en vous rendant au bar du vaisseau.

A bord du vaisseau, vous pouvez vous déplacer en cliquant avec la souris dans la direction choisie. Le pointeur de votre souris se change en flèche s'il y a une sortie au bord de l'écran. Si vous cliquez avec le bouton droit de la souris (BDS), vous arriverez directement à destination, alors qu'en cliquant avec le bouton gauche (BGS), vous verrez apparaître une animation pour vous guider tandis que vous vous déplacerez d'un point à un autre. Si votre pointeur se change en réticule, cela signifie que vous pouvez cliquer sur l'un des moniteurs et accéder à cet écran. Le nom de l'écran disponible apparaîtra dans le coin supérieur droit.

Au fil des missions, vous serez promu, vous aurez ainsi de nouvelles responsabilités:

- Lieutenant: simple mission à mener à bien et gestion des colonies
- Capitaine: vous aurez en plus accès à la production (équipement, armes, vaisseaux et chars)
- Commandant: vous aurez en plus accès à la recherche (possibilité de créer des stations et usines orbitales et donc des vaisseaux amiraux)
- D'autres promotions apportent au héros des responsabilités encore plus importantes, à vous de les découvrir

Attention: il n'est possible de produire qu'un seul centre de recherche par planète.
N'hésitez pas à vous rendre de temps en temps au bar des gros vaisseaux, vous y apprendrez sûrement des choses très intéressantes ...

Le Vieux Manuel

Aide pour démarrage rapide

Les informations suivantes vous indiquent la marche à suivre étape par étape au cours des deux premières missions. Si vous êtes un joueur expérimenté, vous pouvez ignorer cette section et plonger immédiatement dans le jeu, mais si vous êtes débutant, il est préférable de lire ce qui suit pour vous y retrouver.

Conseil: vous pouvez vérifiez la description de la caserne de pompiers en activant le mode pause et en cliquant sur l'icône se trouvant dans la partie supérieure de l'écran ou en appuyant simultanément sur la barre d'espacement et la touche F7 avant de cliquer sur l'icône du bâtiment.

Tout d'abord, à chaque fois que vous recevez un message, retournez à la passerelle de commandement et cliquez sur la fenêtre des messages. Vous pouvez accéder à la passerelle en utilisant les icônes appropriées, en appuyant sur F1 ou en cliquant sur le panneau d'affichage au bas de l'écran.

Votre objectif principal en début de partie est de rebâtir la colonie détruite sur Achille. Cliquez sur la carte stellaire (ou appuyez sur F2) et sélectionnez la planète Achille. Cliquez deux fois dessus pour voir sa surface. Les bâtiments de la colonie seront en flammes, il vous faudra donc commencer par les réparer. Ne les réparez pas tous en même temps: sélectionnez les plus importants, vous vous occuperez des autres plus tard. Les bâtiments prioritaires sont la centrale nucléaire, le radar et le centre de la colonie. Le radar détectera les vaisseaux qui se trouvent à l'intérieur de son périmètre de détection, ce qui s'avérera utile plus tard. Une fois que ces bâtiments sont réparés, occupez-vous de l'église, de la caserne de pompiers, du spatio-port militaire et du poste de police (les réparations de l'église et du poste de police permettent d'améliorer le moral de la population). Il faudra aussi réparer les habitations et ramener l'électricité.

Si la population de la colonie n'est toujours pas satisfaite, baissez leurs impôts. Pour ce faire, il vous suffit d'accéder à l'écran d'informations (F7) et de sélectionner Infos planète. A cet écran se trouvent les boutons IMPOTS+ et IMPOTS-. Appuyez sur IMPOTS- pour baisser le niveau des impôts.

Si un vaisseau allié vous demande de l'aider, accédez à la carte stellaire et attaquez le vaisseau rouge foncé. Sur la carte stellaire, les vaisseaux gris représentent les marchands et les vaisseaux rouge foncé sont les pirates. Sélectionnez d'abord votre vaisseau (jaune orangé) en cliquant dessus. Cliquez ensuite sur le bouton Attaquer et sur le vaisseau pirate. Vous pouvez aussi maintenir la touche Ctrl enfoncée tout en cliquant sur le vaisseau ennemi avec le BDS pour passer à l'attaque. N'oubliez pas cependant que provoquer le combat n'est pas forcément la meilleure solution. Dans certains cas, il est préférable de se contenter de protéger un vaisseau en danger plutôt que d'attaquer l'ennemi.

Une fois que vous avez lancé une attaque, l'écran de combat apparaît. Mettez alors la partie en pause en cliquant sur l'icône appropriée ou en appuyant sur la barre d'espacement. Lorsque la partie est en pause, le champ de bataille est toujours visible et vous pouvez prendre des décisions: vous pouvez sélectionner des unités pour attaquer l'ennemi ou forcer des unités à battre en retraite. En mode pause vous pouvez cliquer sur les vaisseaux spatiaux avec le BGS pour faire apparaître une description de ceux-ci dans la fenêtre de statut de vaisseau. Ceci vous aidera à identifier les vaisseaux. Vous pouvez faire des zooms en utilisant les touches +/- ou l'icône ZOOM. Votre flotte apparaît en gris, celle des marchands en jaune et celles des pirates et des extraterrestres en orange. N'oubliez pas: il est préférable de retirer une unité endommagée des combats!

Le vieux manuel

LIEUTENANT



Vous commencez la partie avec le grade de lieutenant, et votre première mission consiste à ramener l'ordre dans la colonie installée sur Achille. Vous commandez un destroyer et vous avez accès à toutes les zones suivantes (vous pouvez y accéder en appuyant sur la touche de fonction correspondante indiquée entre parenthèses):

La passerelle (F1)

Les boutons de pause et de réglage du temps apparaissent dans la partie supérieure gauche de l'écran. Utilisez-les pour définir la vitesse à laquelle le temps passe. Les deux premiers grades (lieutenant et capitaine) vous donnent le choix entre temps réel et temps accéléré. Une fois que vous êtes nommé commandant, vous pouvez accélérer le temps de manière encore plus accentuée.

La case immédiatement à droite indique les crédits que vous rapportent journellement les impôts et les échanges.

Les cases se trouvant à droite de la case de crédits indiquent le temps galactique standard. Après de nombreux débats, le temps galactique standard a été réglé en fonction de l'heure de Centronom, le nouveau centre de l'Empire. Centronom est une planète effectuant une lente rotation sur elle-même (40 fois plus lente que la Terre).

Juste après se trouve la case d'informations, qui affiche le nom de l'icône sous le pointeur.

Les messages apparaissent dans le coin inférieur gauche de l'écran, le nom de l'écran (Carte stellaire, par exemple) étant affiché à droite de cet écran. Cliquez dessus pour retourner à l'intérieur du vaisseau.

Si vous êtes lieutenant ou capitaine, vous retournerez ensuite à la passerelle.

Si vous avez le grade de commandant ou un grade supérieur, vous pourrez accéder à des écrans d'informations supplémentaires. Si vous cliquez sur l'indicateur rouge de messages au bas de l'écran, vous quitterez la passerelle et accéderez au panneau de messages.



Deux modes sont accessibles dans le panneau de messages: voir les messages qui vous sont adressés (icône VOIR) et envoyer des messages (icône ENVOI). Les messages que vous n'avez pas lus apparaissent en rouge.

La carte stellaire (F2)

Avec la passerelle, la carte stellaire est l'écran le plus important du jeu. A partir de celle-ci vous pouvez déplacer votre flotte, voir les planètes, ajouter des satellites et lancer des combats spatiaux.

Le Vieux Manuel

Le nom de la planète sélectionnée apparaît en haut du panneau de contrôle sur la droite. Vous pouvez faire défiler les planètes à l'aide des icônes PREC./SUIV.

Cliquez sur l'icône PLANETE (ou faites un double-clic sur la planète) pour arriver à l'écran de la colonie. Les détails concernant la planète sélectionnée apparaissent dans le coin inférieur gauche. Si vous le souhaitez, vous pouvez cliquer sur le nom de la planète et la renommer. Vous verrez aussi le nom de son propriétaire, sa surface, sa population et son moral. Vous pouvez également savoir si la colonie a des satellites, des bases spatiales ou des flottes de défense en orbite (disponibles seulement si vous avez un spatio-port militaire sur la planète). S'il s'agit d'une planète extraterrestre, il vous faut un satellite espion en orbite autour de cette planète pour pouvoir accéder à l'écran de la colonie.

Si une flotte est sélectionnée, des informations à son sujet apparaîtront: nom, empire auquel elle appartient, vitesse et destination. La vitesse d'une flotte est déterminée par le vaisseau le plus lent du groupe (vaisseaux amiraux, croiseurs, destroyers); il est donc utile de fabriquer des hypermoteurs et d'en équiper les vaisseaux.

Remarque: en raison des rapports qui se démentent les uns les autres, il est difficile d'obtenir des renseignements précis sur les flottes extraterrestres.

Quatre modes de zoom sont disponibles:

L'icône loupe permet de voir le centre de la carte de manière détaillée. Le BGS sert à faire un zoom avant, le BDS un zoom arrière.

Le bouton Normal n'a pas de fonction spéciale sur la carte stellaire.

Le bouton Défilement: permet de faire défiler l'agrandissement de la carte à l'aide du BDS.

En mode Zoom, vous pouvez cliquer sur une planète ou une flotte apparaissant sur la carte, puis faire un zoom avant (BGS) ou arrière (BDS).

Le bouton INFOS vous permet d'accéder à l'écran INFOS (voir plus loin); le bouton PASSERELLE vous ramène à la passerelle.

Une version miniature de la carte stellaire apparaît dans le coin inférieur droit. Vous pouvez déplacer votre flotte en cliquant sur cette petite carte avec le BDS. Les grades les plus bas (lieutenant, capitaine et commandant) ne vous permettent pas de faire un zoom arrière total sur la carte. Si c'est le cas une bordure jaune délimitera le champ d'action. Vous pouvez tirez le champ sur lequel vous avez effectué un zoom avec le BGS.

Boutons de personnalisation de la carte stellaire

Radar: les points bleus sur la carte représentent la portée de détection du

radar. Utilisez ce bouton pour activer (ON) ou désactiver (OFF) l'affichage radar sur la carte stellaire. Lorsque l'affichage est activé, la portée de détection des planètes et des vaisseaux apparaît sur la carte. Les vaisseaux ennemis se trouvant en dehors du champ de détection du radar n'apparaissent PAS sur la carte. La quantité d'informations que vous obtiendrez sur les flottes ennemies dépendra de la qualité de votre radar.

Etoiles: active (ON) ou désactive (OFF) les étoiles
Flottes: active (ON) ou désactive (OFF) les trajectoires des flottes.
Grille: active (ON) ou désactive (OFF) l'affichage quadrillé.
Nom: vous permet de faire défiler les affichages suivants:

Le Vieux Manuel

Flottes uniquement, Planètes uniquement, Les deux ou Aucun.
Dans certaines circonstances une nouvelle icône peut apparaître près des icônes personnalisées, ce qui vous donne des options supplémentaires. Par exemple, si vous cliquez sur une planète et que vous avez des satellites en réserve, une icône Ajouter Sat. apparaîtra. Ou bien si vous placez un vaisseau colon près d'une planète pouvant être colonisée, une icône Coloniser sera mise en surbrillance. Vous ne pouvez pas coloniser une planète si vous n'avez pas d'informations à son sujet (pas de satellite en orbite).
Le champ d'action de la carte stellaire: sur cet écran chaque race est représentée par une couleur différente. Si vous n'avez pas d'informations sur une planète, son nom n'apparaît pas (aucune information) ou il apparaît en grisé (pas assez d'informations). Les satellites espions fournissent plus d'informations que les satellites normaux. Les planètes et les flottes appartenant à une race sont de la même couleur.

Rouge:	Garthogs	Cyan:	Ychoms
Jaune:	Sulleps	Blanc:	Morgarths
Vert:	Dargslans	Rouge foncé:	Pirates
Violet:	Dribs	Vert clair:	Ecaleps
Bleu foncé:	Société des Nations Libres	Gris:	Vaisseaux marchands
Bleu clair:	Alliance des Marchands Libres		

Les flottes apparaissent aussi sur la carte. Vous ne pouvez pas accéder à l'écran d'équipement des flottes si la flotte que vous avez sélectionnée est d'origine extraterrestre.

Pour déplacer votre flotte, sélectionnez-la puis choisissez une destination en appuyant sur ALT. La flotte passera en mode (SE) DEPLACER et ira se placer à la destination choisie. Vous pouvez activer le mode ATTAQUER de la même façon en appuyant sur la touche CRTL tout en choisissant une destination.

AUTRES ACTIONS

M:	Mode (se) Déplacer
A:	Mode Attaquer
S:	Mode Escorter (stop)
+/-:	Passer d'une planète à l'autre
Touches flèches:	Se déplacer sur la carte stellaire avec le zoom avant activé
BGS +ALT:	Se déplacer
BGS + CTRL:	Attaquer

Les combats spatiaux

Vous activez un combat spatial en attaquant un vaisseau ennemi sur la carte stellaire. Vous pouvez vous déplacer vers ou attaquer un tel vaisseau en cliquant sur votre vaisseau, puis en maintenant enfoncée la touche ALT pour vous déplacer vers le vaisseau ou la touche CTRL pour l'attaquer. Si vous avez choisi d'attaquer un vaisseau, dès que votre vaisseau atteint sa cible l'écran de guerre stellaire apparaît.



Le vieux Manuel

Conseil: Dès que vous commencez un combat spatial, appuyez sur la barre d'espacement pour "geler" le temps. Une fois que le temps est arrêté, vous pouvez quand même envoyer des messages et communiquer avec les autres vaisseaux spatiaux. Au début du jeu, il est préférable de chercher à s'informer avant de tirer. Si vous arrêtez le temps pour avoir une vue d'ensemble du champ de bataille, vous pouvez quand même ordonner à vos unités de se déplacer ou d'attaquer, mais vous ne pourrez envoyer qu'une roquette à partir de votre vaisseau amiral.

Vous avez le choix entre plusieurs méthodes pour déplacer vos vaisseaux pendant les combats spatiaux. Vous pouvez sélectionner un vaisseau avec le BGS et cliquer sur l'endroit où vous désirez le placer avec le BDS; vous pouvez cliquer sur un ennemi avec le BDS pour l'attaquer; vous pouvez aussi cliquer sur votre vaisseau avec le BDS afin que celui-ci soit protégé par le vaisseau sélectionné. Il en va de même pour les groupes (créez des groupes en cliquant sur les vaisseaux avec le BGS et en les traînant). Vous pouvez créer des groupes par défaut en utilisant la touche Majuscule associée à la touche 1 pour le groupe 1, la touche 2 pour le groupe 2, etc. Si vous appuyez sur les touches 1 et 2, par exemple, vous sélectionnerez à nouveau les groupes 1 et 2, comme c'est le cas dans les combats au sol. La touche "A" permet de sélectionner tous les vaisseaux, la touche "F" tous les chasseurs, "C" les croiseurs/destroyers et "L" les vaisseaux amiraux.

Vous pouvez également vous déplacer et attaquer en utilisant le panneau de droite:

ARRETER: le vaisseau spatial s'arrête.

(SE) DEPLACER: le vaisseau spatial passe en mode (se) DEPLACER, ce qui vous permet de sélectionner jusqu'à cinq destinations en assignant des points de repère.

KAMIKAZE: cette option n'est utile que pour les chasseurs, lorsque le niveau de dégâts subis par votre appareil devient trop élevé. Sélectionnez une cible que le chasseur détruira en se jetant dessus.

ATTAQUER: le vaisseau passe en mode ATTAQUER, similaire au mode DEPLACEMENT. Vous pouvez sélectionner plusieurs destinations en assignant des points de repère avant d'attaquer l'ennemi.

ESCORTER: le vaisseau passe en mode ESCORTE, et vous pouvez alors protéger ou escorter un vaisseau en cliquant dessus. Vous pouvez également assigner des points de repère.

BOMBE/FEU: le vaisseau (vaisseau amiral, en général) passe en mode LANCER DES MISSILES/BOMBES. Si vous sélectionnez un vaisseau pour cible, le vaisseau amiral tentera donc d'envoyer des missiles sur l'ennemi (s'il y en a en réserve). Si vous avez choisi pour cible un bouclier planétaire ou un canon ionique, le vaisseau utilisera les bombes qui se trouvent à son bord pour détruire la cible ennemie. Vous pouvez lancer jusqu'à six missiles en même temps à partir d'un vaisseau spatial. Les missiles peuvent être détruits par des lasers ou des canons; vos vaisseaux tirent automatiquement et immédiatement sur les roquettes ennemies.

ORDRES: cette icône affiche les ordres. Elle vous montre les points de repère et si vous cliquez sur un vaisseau, elle vous montre la cible qu'il a dans sa ligne de mire en plaçant un réticule sur le vaisseau ennemi en question. Si vous sélectionnez plus d'un navire, les ORDRES vous montreront tous les points de repère.

Le vieux Manuel

DEGATS: montre les dégâts subis par vos vaisseaux et les vaisseaux ennemis. Si le vaisseau est rouge, il est endommagé. S'il apparaît entouré d'une bordure verte, il fonctionne au maximum de ses capacités. Si la bordure est jaune, cela signifie qu'un bouclier protège le vaisseau.

PORTEE (DE) TIR: indique la portée de tir du vaisseau sélectionné. Les canons et les lasers ont une portée de tir différente, indiquée par les cercles de couleur.

GRILLE: active (ON) et désactive (OFF) l'affichage de la grille.

ZOOM: si vous cliquez sur ZOOM avec le BGS, vous obtenez une vue en gros plan de la carte, si vous cliquez dessus avec le BDS, vous obtiendrez une vue éloignée. Une fois que vous avez un gros plan de la carte, utilisez les touches flèches pour la faire défiler. Si vous n'avez pas sélectionné un de vos vaisseaux, maintenez le BDS enfoncé et déplacez le curseur de la souris pour faire défiler la vue en gros plan du champ d'action. Les touches + et - permettent aussi de faire des zooms avant et arrière.

PAUSE: met la partie en pause (la barre d'espacement a la même fonction).

REPLI: cliquez deux fois sur cette icône pour faire battre votre flotte en retraite.

Par ailleurs, cinq icônes d'affichage vous permettent de régler vos deux moniteurs:

STATUT VAIS(SEAU): nom et type du vaisseau, accompagnés d'une photo. Cliquez sur un vaisseau pour voir ses nacelles d'équipement. Vous pouvez voir les armes dont dispose un vaisseau ainsi que les soutes qui pourraient être endommagées (indiquées en rouge).

STATISTIQUES: affiche les statistiques de combat.

INFOS VAIS(SEAU): une liste détaillant les informations suivantes apparaît: type d'unité, nom, dégâts, nombre d'ennemis abattus, équipage, puissance de feu et équipement. Les informations sur l'équipage concernent les compétences de ses membres (plus le vaisseau a de l'expérience au combat, plus son équipage est compétent et mieux il se battra au cours des futurs combats).

TERMINAL: vous pouvez envoyer des messages à partir de cette fenêtre.

ANIMATIONS ON/OFF: pour voir les animations de combat.

Dégâts imputables aux combats

Conseil: il est préférable de vérifier l'équipement de vos vaisseaux après de violents combats, car certains éléments auront sans doute besoin d'être remplacés ou rééquipés s'ils ont subi de sérieux dégâts.

Les dégâts diffèrent en fonction des appareils (chasseurs dépourvus de boucliers, croiseurs, destroyers ou vaisseaux amiraux). Si les chasseurs sont endommagés, ils auront retrouvé leur potentiel maximum pour le prochain combat. Ce n'est pas le cas des vaisseaux plus imposants, dont les réparations prennent plus de temps. Les nacelles d'équipement des plus grands vaisseaux peuvent également subir des dégâts, ce qui réduit encore un peu plus l'efficacité des équipements. Une nacelle d'équipement apparaissant en rouge indique qu'elle a subi des dégâts importants. Après les combats vérifiez la nacelle d'équipement du vaisseau. Si les dégâts sont importants, le vaisseau ne

Le Vieux Manuel

pourra peut-être plus faire feu.

Si vous attaquez une planète et que vous tirez sur des boucliers planétaires ou des canons ioniques, les bâtiments se trouvant à proximité subiront également des dégâts. Si vous n'avez pas de bunker, la population diminuera pendant les bombardements et les combats au sol.

Informations planétaires

Le nom des planètes est indiqué sur la carte planétaire. S'il n'est pas visible, cela signifie que vous n'avez pas encore établi de contact avec cette planète. Elle est peut-être déserte ou peuplée par des colonies extraterrestres. Dans ce cas, votre principale priorité est de déployer un satellite afin d'obtenir des statistiques vitales. Si vous avez un satellite en réserve et que vous cliquez sur une planète vide sur la carte stellaire, vous pourrez le déployer en cliquant sur l'icône "Ajouter Sat.". (Si vous n'avez pas de satellite en réserve, vous pouvez accéder à l'écran de production (F5) pour en fabriquer un.) Il vous enverra bientôt des informations concernant la planète. Si elle est déjà habitée, le satellite sera peut–être repéré et détruit. Si vous possédez la technologie nécessaire, vous pouvez déployer un satellite espion, qui vous donnera plus d'informations et vous permettra d'espionner la colonie de bâtiments de la race extraterrestre. Vous obtiendrez aussi des renseignements sur les forces de défense de la planète.



Les colonies (F3)

Conseil: n'oubliez pas que votre revenu dépend des impôts. Si la population de vos colonies est satisfaite, non seulement elle va s'accroite, mais vous pourrez aussi vous permettre un taux d'imposition plus élevé. Essayez de construire des bâtiments permettant d'améliorer le moral. Si le moral est bas, diminuez temporairement les impôts. Reportez-vous à l'annexe B pour avoir plus de renseignements sur les bâtiments.

Votre mission principale en tant que lieutenant est de ramener l'ordre dans les colonies de votre secteur. Il vous faudra donc visiter les colonies et superviser la reconstruction des bâtiments et la conception. L'écran suivant montre la colonie sur la planète Achille au début d'une partie.

Icône Bâtir: si vous cliquez dessus, une fenêtre apparaîtra et montrera les travaux de construction en cours ainsi que le coût (en crédits).

Icône Liste: vous fait accéder à l'écran d'informations de la COLONIE, où vous pouvez voir une liste des bâtiments pouvant être construits. (Vous pouvez aussi accéder à cette liste en appuyant sur L lorsque vous êtes à cet écran.) Si vous faites un double-clic sur un bâtiment de la liste, vous retournerez à la colonie et ce bâtiment sera sélectionné. Les bâtiments apparaissant en gris ne sont pas disponibles sur ce type de planète ou sont limités pour d'autres raisons (par exemple, une colonie ne peut avoir qu'UN centre de recherche et UNE usine de chaque type). A l'écran de colonie vous pouvez également sélectionner les bâtiments en utilisant les touches curseurs HAUT/BAS. Le nom du bâtiment sélectionné apparaît juste en dessous de celui-ci.

Cliquez sur l'icône Bâtir (voir ci-dessus) pour construire un bâtiment sur la colonie. Avant de commencer la construction, il vous faut sélectionner un emplacement approprié. Il vous faut une quantité d'espace différente selon les bâtiments: prenez cet élément en

Le vieux Manuel

compte sur les planètes plus petites. S'il est possible de construire sur l'emplacement que vous avez choisi, le site de construction dans son ensemble apparaîtra en vert. S'il est impossible de construire à cet endroit, une partie du site (ou le site entier) apparaîtra en rouge.

Radar colonie: cliquez sur cette icône pour activer le radar et afficher les bâtiments de la colonie. Les bâtiments apparaissant en vert sont entièrement opérationnels, ceux qui apparaissent en jaune sont en cours de construction. Les bâtiments rouges ne sont pas opérationnels, et ceux qui sont indiqués en gris foncé ont été démolis. Un bâtiment peut ne pas être opérationnel pour plusieurs raisons: il a peut-être été désactivé, subi des dégâts importants ou il ne dispose pas d'assez d'énergie. Un petit carré rouge indique la partie de la carte que vous êtes en train de visualiser. Vous pouvez cliquer sur ce carré et le "tirer" pour le déplacer sur la carte (comme pour la carte stellaire). Vous pouvez également utiliser les touches curseur pour faire défiler la carte.

Infos colonie: vous emmène à l'écran d'informations sur la colonie. Reportez-vous à la section sur les écrans d'informations ci-dessous pour plus de renseignements.

Infos planète: vous emmène à l'écran d'informations sur la planète. Voir page 17 pour plus de renseignements.

Carte stellaire: vous fait accéder à la carte stellaire. Voir page 8 pour plus de renseignements.

Passerelle: vous fait parvenir à la passerelle principale. Voir page 8 pour plus de renseignements.

Lorsque vous placez le pointeur de la souris sur un bâtiment, son nom apparaît à droite en haut de l'écran. Si vous cliquez sur un bâtiment, un panneau d'informations sur les bâtiments apparaît, avec les éléments suivants:

% d'énergie: quantité d'énergie attribuée au bâtiment.

Energie: quantité d'énergie utilisée par le bâtiment (en Kwh).

Ouvriers: nombre de travailleurs nécessaire à la bonne marche d'un bâtiment.

Pourcentage d'activité (% actifs): indique l'efficacité fonctionnelle du bâtiment. Si ce nombre est de 100%, le bâtiment fonctionne sans problème. S'il n'y a que 85% d'affiché, le bâtiment ne fonctionnera pas au maximum de ses capacités. Les facteurs influençant le pourcentage sont: le manque d'électricité, les dégâts subis par le bâtiment, pas assez de travailleurs sur la colonie.

Produit: la quantité de matière première fournie par le bâtiment (par exemple, la quantité d'énergie que produit la centrale nucléaire).

Conseil: à mesure que le jeu progresse, vous vous rendrez compte que la façon dont vous etablissez vos colonies influence l'issue des combats au sol. Bâtissez vos forteresses à l'endroit le mieux situé pour les défendre, et utilisez au mieux tout l'espace disponible.

Réparer les bâtiments de la colonie

Les bâtiments endommagés sont moins efficaces et cela peut provoquer des problèmes supplémentaires. Par exemple, si une boulangerie a subi des dégâts, la production de nourriture dimi-nue, le moral faiblit et il vous faudra peut-être baisser les impôts.

Icône Endommagé/Intact: si un bâtiment a subi des dégâts et que vous cliquez sur l'icône Dégâts, celle-ci se transformera en Réparer pour indiquer que des réparations sont

Le Vieux Manuel

en train d'être effectuées (pour cela il faut des travailleurs et des crédits). Un numéro clignotant apparaît sur les bâtiments en réparation. Pour arrêter les réparations, cliquez de nouveau sur l'icône. Si vous voyez de la fumée sortir en volutes d'un bâtiment, cela veut dire qu'il a subi des dégâts importants. Un bâtiment endommagé à plus de 50% est automatiquement désactivé.

Activé: en cliquant sur cette icône, vous désactiverez un bâtiment de façon à ce qu'il cesse d'utiliser de l'énergie. Un bâtiment désactivé est indiqué par un signe Désactivé clignotant.

Démolir: vous pouvez démolir un bâtiment à tout moment et sans frais (travailleurs ou crédits).

Si vous avez déployé un satellite espion à proximité d'une colonie extraterrestre, vous pourrez voir la surface de la planète ainsi que les bâtiments extraterrestres. Si cette colonie appartient à un autre empire, vous ne pourrez rien y construire et vous ne pourrez obtenir d'informations sur les bâtiments.

L'équipement (F4)

La fenêtre dans le coin supérieur gauche vous montre votre flotte. Une flotte peut comprendre jusqu'à trois vaisseaux amiraux, 25 croiseurs ou destroyers et 30 chasseurs de chaque type, ainsi que des forces au sol. Pour simplifier l'affichage, les groupes de croiseurs ou de destroyers sont représentés par une seule icône. Les icônes de groupe comprennent aussi plusieurs chiffres (par exemple: "2/7"): le premier chiffre indique le vaisseau sélectionné dans le groupe et le deuxième indique le nombre de vaisseaux du groupe. Vous pouvez faire défiler les vaisseaux d'un groupe en appuyant sur Entrée ou en cliquant sur l'icône avec le BGS (pour les faire défiler vers l'avant) ou le BDS (pour les faire défiler dans le sens contraire).

Equiper les vaisseaux spatiaux

Chaque croiseur, destroyer ou vaisseau amiral peut être équipé d'un certain nombre d'éléments. Les chasseurs et les forces au sol ne peuvent pas être équipés. Plus le vaisseau est grand, plus il peut contenir d'équipement. Pour équiper un vaisseau, cliquez d'abord dessus, puis utilisez le carré vert sur la droite pour sélectionner les éléments à ajouter. "Act" indique l'équipement dont vous disposez actuellement, "Max" indique la quantité maximum d'équipement que le vaisseau peut contenir.

Améliorer les types d'armes

Vous pouvez utiliser les soutes d'équipement pour stocker des types d'armes similaires. Par exemple, si une partie d'un vaisseau est équipée d'un laser 1.0 et que vous avez un laser 2.0 en réserve, il vous faut d'abord retirer le laser 1.0 de la soute d'équipement avant de le remplacer par le laser 2.0. Si votre nacelle d'équipement contient un laser 1.0, cela signifie que vous ne pouvez utiliser cet emplacement que pour y ajouter des armes de type laser. Vous ne pouvez pas ajouter de radar ou d'autre type d'armement dans une nacelle qui contient des lasers.

Pour équiper votre vaisseau de nouveaux éléments, il vous faut être à proximité d'une planète disposant d'un spatio-port. Ce dernier fournit des vaisseaux de transfert à courte

Le vieux Manuel

distance qui peuvent transporter les éléments voulus de votre réserve au vaisseau spatial. Les soutes d'équipements vides sont indiquées par une ligne en pointillés verte.

Lorsque votre vaisseau subit des dégâts, ceux-ci se répercutent sur les équipements spéciaux. Vous pouvez voir les sections endommagées de votre vaisseau en jetant un coup d'œil aux équipements. Les carrés verts représentant les nacelles d'équipement deviennent jaunes pour indiquer des dégâts légers ou rouges pour des dégâts importants. Lorsque les soutes subissent des dégâts, l'équipement se trouvant dans ces soutes est lui aussi endommagé, ce qui veut dire que vous pourriez perdre des canons laser en subissant des tirs répétés. Il est important de vérifier les équipements de votre vaisseau après chaque combat. Les parties endommagées seront progressivement réparées, mais si vous perdez des armes en raison de dégâts importants, vous devrez les remplacer.

Equiper les planètes



Vous pouvez équiper une planète de véhicules au sol (chars, lance-roquettes), de bases spatiales et de chasseurs. Les chars se trouvent dans les centres de colonie et les forteresses. Si vous construisez des forteresses sur les planètes, vous aurez plus de chars à votre disposition. Vous pouvez ajouter jusqu'à trois stations spatiales et 30 chasseurs de chaque type par planète.

Il vous faut des systèmes de défense en réserve pour pouvoir les ajouter sur une planète. Cliquez sur la planète (dans la petite fenêtre représentant la carte stellaire) et, à l'aide des icônes se trouvant au bas de l'écran, sélectionnez les éléments que vous voulez ajouter (bases spatiales, chars, chasseurs). Cliquez sur l'élément désiré puis sélectionnez le type d'élément que vous voulez ajouter. Cliquez enfin sur le bouton AJOUTER ou +1.

Vous pouvez également transférer des chars ou des chasseurs d'une autre planète. Placez la flotte à proximité d'une planète et cliquez sur le bouton de transfert. La planète apparaîtra dans la partie supérieure gauche de l'écran, la flotte dans la partie supérieure droite. Cliquez sur les chasseurs et sur les flèches pour déplacer un chasseur ou plus. Il vous faut un spatio-port pour ajouter des chasseurs à un système de défense planétaire. Les chasseurs sont regroupés sur la planète, prêts à décoller au moindre signe d'approche de l'ennemi.

Cliquez sur un char et placez-en autant qu'il vous en faut sur la planète. La flotte et la planète ont cependant elles aussi des limites

L'icône LISTE dans le coin supérieur gauche affiche une liste de vos flottes. Vous pouvez choisir votre flotte parmi cette liste si vous le désirez.

L'icône NOUVELLE permet de créer une nouvelle flotte, une fois que vous avez sélectionné la planète qui l'accueillera. Sélectionnez une planète disposant d'un spatio-port et cliquez sur NOUVEAU. Ajoutez des vaisseaux de votre réserve et cliquez sur OK lorsque vous avez terminé.

Si la flotte est vide, une icône SUPPRIMER est activée, de façon à ce que vous puissiez retirer les flottes vides lorsque nécessaire.

Utilisez l'icône SEPARER pour diviser la flotte sélectionnée en deux flottes distinctes. Utilisez les icônes flèches pour ajouter ou déplacer les vaisseaux sélectionnés dans l'autre flotte. Lorsque vous placez des chars dans une autre flotte, soyez conscient du fait que chaque vaisseau amiral ne peut transporter qu'un nombre limité de chars.

Le vieux Manuel

Utilisez l'icône REGROUPER lorsque vous voulez associer deux flottes proches l'une de l'autre pour qu'elles n'en forment qu'une seule. Utilisez les icônes flèches pour sélectionner les vaisseaux que vous voulez associer.

Une fenêtre de statut dans le coin inférieur gauche affiche des informations sur la flotte sélectionnée. Si vous le désirez, vous pouvez changer le nom de la flotte en cliquant dessus et en tapant un nouveau nom à la place.

Les icônes PREC./SUIV. vous permettent de faire défiler vos flottes et de voir le nombre de chasseurs et de véhicules (forces au sol) composant une flotte particulière. Juste en dessous se trouve la destination de la flotte (si elle se déplace) ou la zone dans laquelle elle est stationnée. Dans la fenêtre de statut vous pouvez voir votre deuxième sélection (une planète ou, si vous avez divisé votre flotte, la seconde flotte que vous avez créée).

Les écrans d'informations (F7)

Les huit écrans suivants sont disponibles: Planètes, Flottes, Bâtiments, Infos planète, Infos militaires, Inventions, Infos finances et Extraterrestres (E.T.).

Planètes



Cet écran affiche une liste de toutes les planètes connues et habitées. La couleur du nom de la planète indique la race qui en a le contrôle (voir section sur la carte stellaire). La fenêtre d'informations (en haut à droite) comprend les renseignements suivants:

Nom planète/Propr(iétaire): (empire auquel elle appartient)

Race: (colonie impériale présente sur la planète)

Type de planète:

Population: (le nombre de personnes vivant sur la planète et leur moral)

Impôts: (niveau d'imposition)

Une petite carte stellaire se trouve dans la fenêtre en bas à droite. Utilisez la souris ou les touches +/- pour faire défiler les planètes.

Flottes



Cet écran affiche une liste de toutes les flottes connues (par exemple, celle se trouvant à portée de détection du radar). Les noms ont un code de couleur qui représente la race à laquelle appartient la flotte. La fenêtre d'information dans le coin supérieur droit comprend les renseignements suivants:

Le vieux Manuel

Nom flotte:

Propr(iétaire): (race à laquelle elle appartient):

Ordres actuels:

Planète la plus proche:

Vaisseaux de la flotte: nombre de vaisseaux amiraux, de destroyers, de chasseurs, de forces au sol

Bâtiments

Cet écran affiche une liste de tous les bâtiments que vous pouvez construire. Chaque bâtiment est décrit au bas de l'écran. Si le nom du bâtiment est jaune, vous pouvez le construire, s'il est gris, cela signifie que vous ne pouvez bâtir ce type de structure sur cette planète. Par exemple, vous ne pouvez construire qu'un centre de recherche par planète. Vous pouvez construire un bouclier sur une planète et cinq canons ioniques. Les deux chiffres devant chaque nom de bâtiment indiquent (1) le nombre de ce type de bâtiment sur la planète, et (2) le nombre total de bâtiments de ce type sur toutes vos planètes. Si ces nombres apparaissent en rouge, cela signifie que le bâtiment est en construction sur la planète sélectionnée.



Conseil: faites un double-clic sur le nom du bâtiment et vous accéderez au bâtiment sur la planète sélectionnée, prêt à être construit.

Infos planète

Indique le nom de la planète, le propriétaire, la race qui la peuple, sa surface et sa population. Vous y trouverez également le moral de la population et les fluctuations de population. Cet écran, important, vous fournit un bon aperçu de vos colonies. Vous pouvez faire défiler les colonies grâce aux touches +/- et contrôler ainsi le moral de la population. Si les gens sont contents, le nombre de la population augmentera de manière régulière; le moral se reflète aussi dans les impôts.



Vous trouverez également les informations suivantes sur la colonie:

Espace d'habitation:	4089/7000
Hôpital:	4089/10000
Nourriture:	4089/5000
Energie:	4089/24000

Le Vieux Manuel

Le deuxième nombre indique la quantité maximum de personnes que peut accueillir une colonie, le premier indique la quantité d'espace d'habitation nécessaire. Si le premier nombre atteint la limite maximale, la population demandera des bâtiments d'habitation supplémentaires. Il se peut que dans certaines circonstances le nombre relatif à l'espace d'habitation nécessaire excède temporairement la limite maximale, mais il redescendra peu après. Si les habitants de la colonie éprouvent un manque, leur moral s'en ressentira tôt ou tard. Les ressources manquantes apparaissent en rouge.

Vous pouvez générer de l'énergie en bâtissant des centrales électriques. Un nombre jaune relatif à l'énergie indique un manque d'énergie dans la colonie, bien que les bâtiments puissent quand même fonctionner avec un niveau d'énergie réduit. Un nombre rouge indique que la demande excède la production et que certains bâtiments devront fermer si celle-ci n'augmente pas. Le moral de la colonie baissera de manière significative si les gens n'ont plus d'électricité.

Nécessaire indique les produits de base nécessaires à la colonie. Par exemple, dans un environnement aride, les gens exigeront un extracteur d'eau.

Les Revenus provenant des impôts indiquent la quantité d'argent que vous recevez quotidiennement. Les revenus commerciaux représentent l'argent que vous retirez des échanges commerciaux sur la planète (spatio-port commercial, banque, centre d'échanges).

Le Niveau moral indique le pourcentage de la population imposable. Vous pouvez modifier le moral de différentes façons: en agrandissant la colonie pour rendre les gens plus heureux par exemple, en construisant plus de bâtiments (voir Annexe B), ou en créant un poste de police pour percevoir les impôts. Si le moral est élevé et que les gens vous apprécient, vous pouvez essayer d'augmenter les taxes. Cliquez sur IMPOTS+ pour augmenter les impôts ou sur IMPOTS- pour les diminuer.

Les Installations telles que les bases spatiales, les canons ioniques et les boucliers apparaissent également sur cet écran.

Infos militaires

Cet écran affiche les données militaires d'une planète: chars, véhicules, bases spatiales, canons ioniques, population et chasseurs impliqués dans la protection de la planète.

Inventions

Cet écran affiche une liste des inventions et nouvelles technologies en matière de vaisseaux spatiaux, équipement, armes et bâtiments. Les noms apparaissant en jaune indiquent que la technologie est développée, ceux en vert que vous pouvez commencer le travail de recherche. Les noms en gris signifient que la technologie est en cours de développement. En haut à droite de l'écran, l'invention sélectionnée est montrée en détail, accompagnée d'informations sur son nom, son statut (l'étape de conception à laquelle elle est rendue, la quantité de temps nécessaire à sa finition) et le budget dépensé. Le niveau scientifique et la quantité de main-d'œuvre nécessaires à la conception apparaissent aussi sur cet écran. Si vous



Jeux Manuel

faites un double-clic sur une invention dont la fabrication est achevée, vous accéderez à l'écran de production. Si vous faites un double-clic sur une invention qui peut être développée, vous irez à l'écran de recherche.

Infos finances



Vous pouvez voir sur cet écran les données financières de votre empire s'appliquant à la journée précédente:

Revenus impôts:



Revenus commerciaux:

Niveau moral: (moral de la journée précédente)

Coût prod.:

Coût recherche:

Coût réparations:

Coût construction:

Aujourd'hui: affiche les dépenses de la journée pour les données suivantes:

Coût prod.: argent dépensé pour la production

Coût recherche: argent consacré à la recherche

Coût réparations: argent dépensé pour les réparations

Coût construction: argent dépensé pour les nouvelles constructions

Extraterrestres

Le tableau des relations donne des informations relatives aux extraterrestres et aux relations qu'ils entretiennent les uns avec les autres, avec vos alliés et vos ennemis.

Si les nombres apparaissant dans le tableau des relations sont:

blancs: races alliées

jaunes: neutralité des relations

rouges: races en guerre

Vous ne pouvez voir cet écran que si vous avez atteint le grade de grand amiral. Voir la section sur la diplomatie pour plus d'informations sur le tableau des relations.

Le Vieux Manuel

L'ordinateur de bases de données (F8)



Vous pouvez accéder à l'ordinateur de bases de données à tout moment. L'ordinateur possède les informations suivantes:

Enr(egistrer) messages: vous permet d'enregistrer et d'envoyer des messages.

Extraterrestres (E.T.): informations sur les races extraterrestres.

Carte vaisseau: affiche un plan de votre vaisseau actuel.

Aide: guide d'assistance en ligne.

CAPITAINE

Si vous avez réussi les missions qui vous étaient confiées, vous serez promu capitaine et les devoirs et responsabilités seront alors plus nombreux. Vous prendrez le commandement d'un croiseur. Vous disposerez de toutes les informations auxquelles vous aviez accès en tant que lieutenant, mais quelques éléments nouveaux seront disponibles:

La production (F5)

Cet écran vous permet d'utiliser des crédits pour fabriquer des vaisseaux spatiaux, de l'équipement et des armes. Vous ne pouvez fabriquer que les éléments sur lesquels vous avez fait de la recherche, et seulement si les recherches ont abouti. Voir Développement de nouvelles technologies ci-dessous pour plus d'informations. Vous pouvez aussi vendre les vieux équipements dont vous ne vous servez plus, à 40% de leur prix d'achat initial. Cliquez sur le bouton Vendre pour vendre l'élément mis en surbrillance ou maintenez-le enfoncé pour vendre des éléments de manière ininterrompue.



Il vous faut au moins une usine par zone de conception pour pouvoir commencer la production. Pour fabriquer un chasseur, par exemple, il vous faut au moins une usine de vaisseaux sur l'une de vos planètes si vous voulez ajouter cet élément à la liste de production. Si vous avez plus d'une usine, le rythme de production s'accélérera. Reportez-vous à CAP(ACITE) TOTALE pour surveiller la productivité. Un indice de 1000 indique que vous avez une usine (intacte et fonctionnant à 100%). Un indice de 3000 signifie que vous avez trois usines. Les planètes ne peuvent abriter qu'une seule usine de chaque type.

La fabrication de certains éléments nécessite la maîtrise d'une technologie particulière. Les vaisseaux amiraux, par exemple, doivent être assemblés dans l'espace: il vous faut donc ajouter une usine orbitale (station spatiale) sur l'une de vos planètes avant de

Le vieux Manuel

pouvoir commencer la fabrication (voir la section Equipement pour plus d'informations sur le déploiement des stations spatiales, ou consultez le terminal de bases de données dans votre salle de commandement).

La production, tout comme la recherche, peut être divisée en groupes clés: les vaisseaux spa-tiaux, les équipements, les armes et les bâtiments. Chaque groupe clé peut lui aussi être subdivisé:

Vaisseaux spatiaux:

- Chasseurs
- Destroyers/Croiseurs
- Vaisseaux amiraux
- Bases spatiales
- Satellites

Equipements:

- Hypermoteurs
- Modules
- Radar
- Boucliers

Armes:

- Lasers
- Canons
- Roquettes et bombes
- Chars
- Véhicules radar

Pour chaque groupe ou sous-groupe il y a une liste de production contenant cinq emplacements. Cela veut dire que chaque groupe peut gérer cinq projets de fabrication simultanément. Pour ajouter une invention à la liste de production, cliquez dessus puis cliquez sur l'icône AJOUTER. Si cette icône n'apparaît pas, c'est que les emplacements sont tous pleins (et dans ce cas il vous faudra supprimer une entrée) ou qu'il est impossible de fabriquer l'élément en question. Par exemple, bien qu'il vous soit possible de faire de la recherche sur les bâtiments, ils doivent être construis sur une planète, et non fabriqués.

Une fois que vous avez ajouté un élément à la liste, vous pouvez décider de la quantité à produire ainsi que de la priorité de tel ou tel élément. Pour régler la quantité, cliquez sur les flèches pour augmenter ou diminuer le nombre ou cliquez sur les icônes -10, -1, +1, +10. Vous pouvez aussi maintenir le bouton de la souris enfoncé lorsque le pointeur est sur les flèches pour régler le nombre sans interruption.

Le Vieux Manuel

Le niveau de priorité par défaut est 50%, ce qui veut dire qu'aucun élément n'est plus important qu'un autre. A titre de comparaison, les éléments dont le niveau de priorité est de 100% ont une capacité de production 1,5 fois supérieure à ceux dont le niveau n'est que de 50%. La capacité, que vous pouvez améliorer en construisant des usines, apparaît en bas de l'écran. Une capacité de 0 signifie qu'il est impossible de fabriquer quoi que ce soit.

Le bar (F9)



En tant que capitaine, vous pouvez vous rendre au bar et parler aux autres membres de l'équipage (vous communiquez avec eux en cliquant dessus). Sélectionnez vos questions en cliquant dessus. Une fois que vous avez épuisé toutes vos questions, vous n'obtiendrez pas de nouvelles informations si vous revenez parler à la même personne. Pensez à aller au bar de temps en temps pour voir s'il y a de nouveaux clients.

Les combats au sol

Au rang de capitaine, vous devrez défendre les colonies des invasions garthogs.

Conseil: Evitez de disperser vos forces et placez vos chars à proximité pour qu'ils puissent achever l'ennemi rapidement. Il est quelquefois préférable de perdre un bâtiment plutôt que la bataille.

Pour plus d'informations sur les commandes, veuillez vous référer à la description des combats au sol dans la section Commandant et voir commandes clavier en Annexe A.

COMMANDANT

Lorsque vous serez promu commandant, vous serez assigné à bord d'un vaisseau amiral. Vous aurez accès aux mêmes zones que précédemment (avec les grades de lieutenant et capitaine), avec quelques nouveautés dues à votre rang:

La recherche (F6)



Utilisez cet écran pour faire de la recherche en matière de technologie. Vous devez sélectionner un groupe bien spécifique, comme pour la production.

Vaisseaux spatiaux:

- Chasseurs
- Destroyers/Croiseurs
- Vaisseaux amiraux
- Bases spatiales
- Satellites

Equipements:

- Hypermoteurs
- Modules

Le vieux Manuel

Radar
Boucliers

Armes:

Lasers
Canons
Roquettes et bombes
Chars
Véhicules radar

Bâtiments:

Bâtiments
Bâtiments militaires
Radar de la colonie
Canons de la colonie

En cliquant sur un projet de recherche, vous verrez apparaître son image dans le coin droit. Une image fil de fer indique que le projet n'est pas terminé et nécessite des recherches supplémentaires. Vous pouvez également obtenir les informations suivantes:



Un petit CD signifie que l'élément est disponible pour la conception.
Un CD en rotation indique que l'élément est en cours de conception.



Un ! indique que l'élément peut être développé, mais le processus de développement va s'arrêter par manque de maîtrise de la technologie nécessaire.
Un CD en rotation accompagné d'un ! signifie que l'élément est en cours de conception, mais le processus de développement va s'arrêter par manque de maîtrise de la technologie nécessaire.



Une icône complète indique que la phase de conception de l'élément est terminée.



Une icône plus foncée indique que la phase de conception de l'élément n'est pas totalement terminée.

Les informations suivantes apparaissent à l'écran:
Nom du projet, Statut, Finition et Temps restant.
Le statut d'un projet peut être:
Trop compliqué (vous ne possédez pas la technologie requise)
Peut commencer (vous pouvez commencer la conception)
Achevé (a été développé)

Le Vieux Manuel

Certains projets de recherche sont tributaires de la technologie qui existe déjà. Reportez-vous à la case NECESSAIRE pour obtenir des informations sur les technologies tributaires. Si un projet de recherche apparaît en vert, cela signifie que tous les éléments nécessaires pré-requis ont été développés. Les éléments apparaissant en rouge n'ont pas encore été développés, vous empêchant de mener à bien le projet. Il vous faudra d'abord développer la technologie nécessaire.

Les projets nécessitent tous des niveaux techniques particuliers, dans des domaines tels que le génie civil, la mécanique, les technologies informatiques, l'intelligence artificielle et les technologies militaires. Il vous faut autant de centres de recherche qu'il y a de domaines pour faire des recherches complètes sur un projet. Les niveaux requis apparaissent près du statut du projet. En dessous se trouve votre niveau technique (centre de recherche): si l'un des niveaux techniques apparaît en rouge, cela veut dire que vous n'avez pas le niveau suffisant pour mener à bien cette recherche

Le bouton ARGENT indique le montant à payer pour une technologie. Si vous augmentez ce montant, la conception sera plus rapide. Un montant du genre: 5000/7500 indique que vous payez 5000 pour la conception, et que vous pouvez payer un maximum de 7500. Si vous augmentez le montant des crédits pour la conception, la recherche sera accélérée. La petite fenêtre se trouvant à proximité indique le pourcentage d'achèvement. Le bouton VOIR montre le processus de développement. Le bouton COMMENCER est toujours actif. Si vous appuyez dessus pour commencer un nouveau projet de recherche, cela mettra automatiquement fin à la recherche en cours (mais vous pouvez la reprendre à tout moment).

Les stratégies de combat spatial

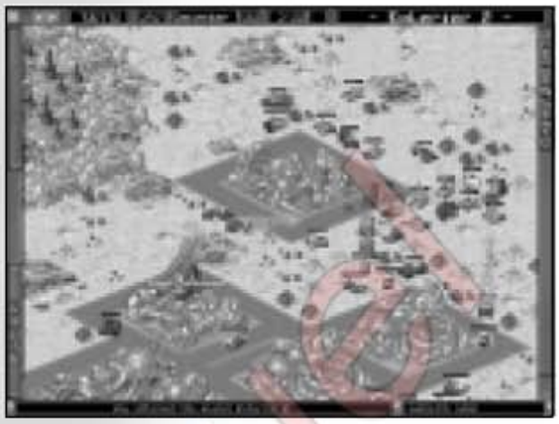
Bien que vous puissiez engager le combat à des grades inférieurs, une fois que vous êtes promu commandant vous avez le choix entre plusieurs stratégies. A ce rang, lorsque vous attaquez une flotte sur la carte stellaire, un écran de configuration vous propose plusieurs stratégies. Celles-ci diffèrent dans le placement des vaisseaux amiraux et des croiseurs. Si vous choisissez le mode groupe, vos différents types de chasseurs seront tous dans le même groupe. Si vous sélectionnez le mode unité, ils seront dispersés. Une fois que vous avez choisi la stratégie de votre choix, cliquez sur OK pour entrer dans le secteur des combats.

Un vaisseau amiral 2.0 peut être équipé de deux types de roquettes différents (un type par soute d'équipement). Pour sélectionner une roquette, cliquez sur la soute d'équipement correspondant au type de roquette désiré à l'écran de statut du navire.

Les combats au sol

Vous pouvez subir une attaque au sol lorsque vous n'êtes que lieutenant ou capitaine, alors qu'à partir du grade de commandant c'est vous qui lancez les attaques lors des combats au sol. Ceux-ci débutent lorsqu'une planète a été attaquée et que l'attaquant est capable de déployer ses forces au sol. Pour l'en empêcher, il faut que les systèmes de défense orbitale (stations spatiales et chasseurs) ou les systèmes de défense au sol (canons ioniques et boucliers) soient en place. Si une planète protégée par des stations spatiales ou des canons ioniques est attaquée, l'attaquant doit d'abord forcer les défenses de celle-ci avant de pouvoir lancer une attaque au sol. Les combats au sol ne prennent fin qu'avec la destruction totale des forces armées d'un des camps.

Le Vieux Manuel



Vous devez avoir des forces au sol disponibles pour atterrir sur une planète avant de pouvoir l'attaquer. Seuls les vaisseaux amiraux peuvent transporter les forces au sol telles que les chars et les lance-roquettes. Par ailleurs, vous ne pouvez attaquer une planète que si vous savez quelle race en a le contrôle. Si le nom d'une planète est en couleur, cela signifie que vous avez obtenu suffisamment d'informations. S'il est grisé, il vous faudra déployer un satellite espion pour obtenir plus de renseignements.

Si un vaisseau amiral réussit à atteindre la planète cible, il déploie ses chars et ses véhicules à la périphérie de la colonie. Le défenseur place ses unités à l'intérieur de celle-ci, près des bâtiments. Les chars ne peuvent être placés que sur les cases de la grille. Une fenêtre en haut à gauche indique le nombre d'unités placées, le nombre d'unités restantes et la prochaine unité que vous devez placer. Commencez par positionner vos unités les plus faibles, puis déployez vos véhicules. Vous pouvez reprendre une unité que vous avez placée en cliquant dessus. Lorsque vous êtes satisfait des positions de vos forces, cliquez sur l'icône Bataille.

Conseil: une bonne stratégie consiste à appuyer sur le bouton de pause immédiatement après avoir déclenché un combat pour immobiliser l'action et étudier la tactique de l'adversaire. Même lorsque la partie est en pause vous pouvez donner des ordres à vos chars (cliquez sur le char que vous voulez sélectionner avec le BGS, puis sur l'adversaire à attaquer avec le BDS, ou cliquez sur le terrain pour placer votre char à l'endroit voulu).

Vous pouvez sélectionner plusieurs chars en même temps en maintenant enfoncé le bouton de la souris tout en tirant une case autour d'eux. Vous pouvez déplacer un groupe sélectionné de la même façon que vous déplaceriez une unité. Il vous est possible d'ajouter une unité à une sélection en maintenant enfoncée la touche Maj tout en cliquant sur l'unité en question. Pour grouper les unités, appuyez sur Maj plus un nombre lorsque les unités sont sélectionnées. Par exemple, vous pouvez appuyer sur Maj et 1 tandis que vos forces au sol sont sélectionnées pour créer un groupe 1. Une fois qu'un groupe est créé, vous pouvez le sélectionner à nouveau à tout moment en appuyant sur le nombre correspondant à ce groupe. Vous pouvez sélectionner l'ensemble de vos unités en appuyant sur A.

Voiture radar

Si vous lancez l'attaque et que vous avez un véhicule radar dans votre groupe d'assaut, les unités ennemies apparaîtront sous forme de points rouge sur l'écran radar. Les Garthogs possèdent cependant une technologie permettant de brouiller les signaux radar, ce qui rend ce véhicule totalement inutile.

Véhicules manquants?

Il arrive que les unités ennemies se cachent derrière les bâtiments, ce qui les rend difficiles à localiser. Dans ce cas, une voiture radar ou un bâtiment doté de radars est votre seul moyen de repérer l'ennemi.

Le Vieux Manuel

Baraquements, forteresses
Les baraquements ou autres structures militaires semblables sont utiles pour défendre les colonies. Le bâtiment principal d'une colonie peut abriter jusqu'à huit chars; un baraquement augmente ce nombre de quatre et une forteresse de huit.

Ces bâtiments militaires font également feu sur les chars et véhicules ennemis se trouvant à portée de tir. Les combats au sol ne peuvent prendre fin que lorsque ces bâtiments sont capturés. Les baraquements et les forteresses peuvent se rendre si la supériorité de l'ennemi est incontestable; vous n'aurez donc pas forcément besoin de les détruire entièrement. Vous pourrez les réparer une fois que la planète sera passée sous votre contrôle. Pour forcer une forteresse ou une garnison à se rendre, cliquez sur le bouton ACTIF avant de désactiver (OFF) le bâtiment.

AMIRAL

En tant qu'amiral, vous disposez de toutes les ressources et informations auxquelles vous aviez accès aux grades inférieurs, mais vous êtes à présent aux commandes du vaisseau amiral Thorin, un vaisseau unique, seul rescapé du Vieil Empire. Vous avez accès à tous les endroits de la galaxie. Vous pouvez coloniser les autres planètes, entrer en contact avec les races extraterrestres et étendre votre empire jusqu'aux confins de la galaxie.



Salle de commandement de l'amiral à bord du Thorin

GRAND AMIRAL

Si vous accédez au rang de grand amiral (beaucoup de prétendants, peu d'élus!), vous pourrez mettre en pratique votre art de la diplomatie face aux autres races présentes dans le jeu. Vous aurez accès à toutes les informations et ressources dont vous disposiez auparavant, avec un avantage supplémentaire: l'accès à la salle de diplomatie. En tant que grand amiral, vous conserverez le commandement du Thorin.

La salle de diplomatie (F10)

La promotion au rang de grand amiral vous permet d'avoir accès à la salle de diplomatie. Cliquez sur la partie supérieure de l'écran pour faire apparaître un moniteur, puis choisissez la race avec laquelle vous voulez entrer en communication. Avant d'établir le contact, cependant, vérifiez l'état de vos relations dans le tableau des relations.

La nature de vos relations avec une race extraterrestre donnée est indiquée par les couleurs suivantes:

ROUGE	vous êtes en guerre avec cette race
JAUNE	vous avez des relations neutres avec cette race
VERT	vous êtes alliés

De plus, les nombres qui apparaissent indiquent votre popularité auprès des races extraterrestres; si le nombre dépasse 80, la race vous apprécie beaucoup, s'il est inférieur à 20, vous êtes détesté.

Le vieux Manuel



Une fois que vous avez établi le contact avec une race, vous avez le choix entre plusieurs sujets de discussion. Assurez-vous de bien connaître les us et coutumes d'une race avant de proférer des menaces ou de leur faire des cadeaux. Confrontés aux mêmes situations, les extraterrestres risquent de réagir d'une façon complètement différente selon leur tempérament et leurs caractéristiques. Vous trouverez une description des races extraterrestres dans l'ordinateur de votre salle de commandement. Vous pouvez communiquer (en adoptant une attitude agressive, neutre ou humble), établir des relations commerciales, offrir des crédits ou faire la paix. C'est à vous de décider. Si vous avez décidé d'une attitude particulière (agressive, par exemple) mais que vous changez d'avis, vous pouvez quitter cet écran en cliquant sur le texte avec le BDS. Si la race avec laquelle vous communiquez n'apprécie pas vos manières, elle peut mettre fin à la communication (une nation fière pourrait prendre ombrage si vous offrez de l'argent, par exemple). Une fois que vous avez parlé avec une race, il vous faut attendre quelques jours avant de pouvoir les contacter à nouveau.

Les extraterrestres

Vous pouvez consulter votre base de données informatique à tout moment pour obtenir des informations sur les extraterrestres. Voici une courte liste des différentes races et des couleurs leur correspondant. Vérifiez les attributs de chaque race avant d'engager des discussions diplomatiques avec elles.

Rouge:	Garthogs
Jaune:	Sulleps
Vert:	Dargslans
Violet:	Dribs
Bleu foncé:	SNL
Bleu clair:	AML
Cyan:	Ychoms
Blanc:	Morgarths
Rouge foncé:	Pirates
Vert clair:	Ecaleps
Gris:	Vaisseaux marchands

Le Vieux Manuel

ANNEXE A:

LES TOUCHES DE RACCOURCI

Ecrans de jeu:

1,2,3	régler la vitesse ("3" n'est disponible que pour les grades les plus élevés)
Barre d'espacement	"geler" la partie
P	pause
F1	passerelle
F2	carte stellaire
F3	colonie
F4	équipement
F5	production (à partir du grade 2)
F6	recherche (à partir du grade 3)
F7	infos
F8	base de données informatique
F9	bar (à partir du grade 2)
F10	diplomatie (à partir du grade 5)
Q	quitter
ECHAP ou O	options
+/-	changer la planète sélectionnée (équipement, colonie, carte stellaire, écrans d'infos)

Colonie:

[,]	permuter les bâtiments
+/-	changer de colonie (vos colonies)
B	mode de construction on/off
L	liste des bâtiments
BDS	faire défiler la carte
BGS	sélectionner un bâtiment

Combats au sol:

Déplacer la souris en maintenant le BGS enfoncé	sélection d'unités étendue

Le vieux Manuel

BGS	sélectionner une unité
BDS	attaquer / se déplacer
Ctrl + souris	attaquer avec des unités
Alt + souris	déplacer des unités
Maj + souris	sélectionner une unité
Barre d'espacement	pause (vous pouvez quand même donner des ordres à vos unités)
Touches flèches	se déplacer sur la carte
A	sélectionner toutes les unités
Défilement automatique activé	si la souris est placée au bord de l'écran
T	sélectionner les chars
R	sélectionner les lance-roquettes

Combats spatiaux:

Déplacer la souris en maintenant le BGS enfoncé	Sélection d'unités étendue
BGS	sélectionner une unité
BDS	attaquer / se déplacer
A	sélectionner toutes les unités
Barre d'espacement	pause (vous pouvez quand même donner des ordres à vos unités)
Touches flèches	se déplacer sur la carte
+/-	faire un zoom avant/arrière
L	sélectionner les vaisseaux amiraux
C	sélectionner les croiseurs et les destroyers
F	sélectionner les chasseurs

Pour faire défiler le champ de bataille (en zoom avant), appuyez sur le BDS et déplacez la souris lorsqu'aucune unité n'est sélectionnée.

Carte stellaire:

M	se déplacer
A	attaquer

Le vieux Manuel

S	arrêter
Ctrl + souris	attaquer
Alt + souris	se déplacer
+/-	changer de planète
Touches flèches	faire défiler si le zoom avant est activé

Il y a trois modes pour les cartes:

1. Mode normal:

BGS	sélectionner flotte / planète
BDS	équipement / colonie

2. Défilement:

BGS	sélectionner flotte / planète
BDS	faire défiler la carte si le zoom avant est activé

3. Zoom:

BGS	zoom avant
BDS	zoom arrière

ANNEXE B: LES BATIMENTS

La description des bâtiments qui suit vous donne une idée générale sur la façon dont une colonie est organisée.

Centre de la colonie: bâtiment principal et centre nerveux de la colonie. La vie coloniale est impossible sans ce centre; vous devez donc en construire un avant de commencer quoi que ce soit sur la colonie.

Maisons: de taille diverse, elle fournissent un espace d'habitation pour les colons.

Centrales: ces bâtiments fournissent de l'électricité pour la colonie.

Installations agricoles: produisent la nourriture destinée aux colons.

Usines: ces bâtiments augmentent la capacité de production sur les différents territoires et permettent de construire des vaisseaux et de l'équipement.

Centres de recherche: ils permettent d'approfondir vos connaissances dans diverses disciplines scientifiques telles que le génie civil, la mécanique, etc.

Spatio-port militaire: fournit un lien entre les réserves de votre planète et vos flottes. Vous ne pouvez ajouter de l'équipement, des armes et des chars à votre flotte que si votre flotte est stationnée près d'un spatio-port militaire, qui transporte la technologie nécessaire à bord.

Bâtiments commerciaux, banques: augmentent vos revenus commerciaux. Il s'agit en général d'investissements à long terme.

Baraquements: il y a trois types de bâtiments militaires: les baraquements, les forteresses et les garnisons. Ces bâtiments fournissent une protection supplémentaire aux colonies (en tirant sur les chars ennemis à proximité) et permettent à celles-ci d'abriter plus de chars.

Canons ioniques: défenses spatiales basées au sol.

Centres de loisir: ces bâtiments (stade, parc, église, etc.) améliorent le moral de la population.

Le vieux Manuel

DEPANNAGE

Si vous avez des problèmes à exécuter correctement Imperium Galactica, essayez les solutions suivantes:

Problème:
Le jeu ne marche pas du tout.
Solution:
Avez-vous assez de mémoire conventionnelle disponible? Il vous faut 550 Ko de mémoire conventionnelle libre pour lancer le jeu. Essayez de lancer le programme Memmaker fourni avec DOS ou l'équivalent pour les autres gestionnaires de mémoire tels que QEMM pour libérer assez de mémoire. Essayez aussi de modifier vos fichiers de configuration en suivant l'exemple ci-dessous:

Sous DOS:

Config.sys
device=c:\dos\himem.sys
dos=high,umb
device=c:\dos\emm386.exe noems auto *
device=c:\(le répertoire de votre lecteur CD-ROM)(votre lecteur CD-ROM.sys)
files=50
buffers=30
* Si vous avez des problèmes lors du chargement, retirez cette ligne.

Autoexec.bat
set blaster=(vos réglages)
set sound=(vos réglages)
lh c:\(vos gestionnaires de cartes son)
lh c:\(le répertoire de votre lecteur CD-ROM)(mscdex.exe)(vos paramètres de CD-ROM)
lh c:\dos\smartdrive /x 1024 **
lh c:\(le répertoire de votre souris)(le gestionnaire de votre souris)
** Pour de meilleures performances sur votre ordinateur

Sous Windows95:

Config.sys
device=c:\dos\himem.sys
dos=high,umb
device=c:\windows\emm386.exe noems auto *
files=50
buffers=30
* Si vous avez des problèmes lors du chargement, retirez cette ligne.

Autoexec.bat
set blaster=(vos réglages)
set sound=(vos réglages)

Le Vieux Manuel

Problème:
J'ai une carte son compatible SoundBlaster mais je n'entends rien.
Solution:
Imperium Galactica fonctionne avec les cartes 100% compatibles avec Soundblaster. Certaines cartes supposées être 100% compatibles avec Soundblaster ne le sont en fait pas, et Imperium Galactica ne fonctionnera pas avec ces cartes.

Problème:
Les graphismes sont corrompus.
Solution:
Certaines cartes vidéo ne sont pas 100% VESA compatibles. A l'écran de configuration (après avoir lancé Install), vous trouverez sous le bouton Options une option "Changer mode vidéo pendant animations". Réglez cette option sur "+".

Problème:
Les animations s'immobilisent pendant de longues périodes.
Solution:
A l'écran de configuration (après avoir lancé Install), vous trouverez sous le bouton Options une option "Changer mode vidéo pendant animations". Réglez cette option sur "-".

Problème:
Le jeu est saccadé lorsque je joue sous Windows 95.
Solution:
Vous obtiendrez de meilleures performances avec Imperium Galactica si vous le lancez sous DOS. Suivez les instructions pour réinitialiser en mode MSDOS dans la section "Pour commencer la partie" du manuel.

Problème:
Le jeu ne fonctionne pas sous Windows 95.
Solution:
Essayez de modifier vos fichiers de configuration de façon à supprimer EMM386 ou à installer l'interrupteur AUTO.

Problème:
Le son est légèrement corrompu sous Windows 95.
Solution:
Sur certains ordinateurs, une souris PS2 réglée sur IRQ12 provoquera de légers problèmes sonores. Le son fonctionnera correctement si vous lancez le jeu sous MSDOS.

Problème:
Certaines cartes son ne détectent pas les réglages IRQ 5 et 7.
Solution:
Configurez la carte son manuellement ou changez la valeur IRQ.

Le vieux Manuel

Assistance technique

En cas de problèmes, contactez votre revendeur ou notre service consommateur:

Par téléphone :	0892.68.30.20 (2,21 F/mn)
Par fax :	04-72-53-32-50
Par courrier	INFOGRAMES FRANCE Service Hotline 4 rue des Draperies Les Coteaux de Saône 69532 St Cyr au Mont D'Or Cedex FRANCE
Par email :	support@fr.infogrames.com
Sur internet :	http://www.fr.infogrames.com
Sur minitel :	3615 Infogrames (2,21 F/mn)

Le Vieux Manuel

IMPERIUM GALACTICA™ 1997 INFOGRAMES, CORP. ALL RIGHTS RESERVED, CREATED BY DIGITAL REALITY, INC. PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY INFOGRAMES. INFOGRAMES AND THE INFOGRAMES LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF INFOGRAMES ENTERTAINMENT SA. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE COMPANIES.