
Submarine
TITANS™

CONTRAT DE LICENCE D'UTILISATEUR FINAL (CLUF)

Veuillez lire attentivement les conditions mentionnées ci-après avant d'installer ou d'utiliser le Logiciel. En utilisant ce Logiciel, vous reconnaissez être lié aux termes de ce Contrat de Licence d'Utilisateur Final (CLUF).

Ce logiciel informatique, travail artistique, musique et autres composants compris dans ce produit (collectivement appelés « Logiciel ») sont la propriété copyright de PAN Interactive Publ. et de ces concédants. Le Logiciel ne vous a pas été vendu, mais seule la licence qui l'accompagne.

Vous n'êtes pas autorisé à reconstituer la logique du Produit Logiciel, à extraire des informations de ce Logiciel, à le décompiler, le désassembler, le modifier, le dupliquer, en faire des copies, le distribuer, le prêter ou le louer, le fournir à d'autres utilisateurs totalement ou partiellement. Vous êtes autorisé à transférer le Logiciel à titre permanent, à condition que le bénéficiaire accepte les termes du présent contrat. Si vous transférez le Logiciel, vous devez transférer tous ces composants et la documentation qui l'accompagne ; vous devez effacer toutes copies enregistrées sur votre équipement informatique. Votre licence prend automatiquement fin lorsque vous transférez le Logiciel.

Vous reconnaissez expressément et assumez l'ensemble des risques liés à l'utilisation du Logiciel ; toute garantie est exclue. En aucun cas, que ce soit par néglicence ou autre, PAN Interactive Publ. ou ses concédants ne pourront être tenus pour responsables envers des tiers (i) pour tout dommage indirect, spécial, accidentel, consécutif ou dissuasif (y compris les pertes de bénéfices, les interruptions d'activité, les pertes d'informations commerciales ou de programmes et autres dommages similaires, tout en sachant que cette liste n'est pas exhaustive), découlant de l'utilisation, ou de l'impossibilité d'utilisation, de l'indisponibilité, de la dépendance par rapport au Logiciel, même si PAN Interactive Publ. a été informé de la possibilité de tels dommages ; ou (ii) pour toute revendication attribuée à des erreurs, à des omissions ou toute autre inexactitude ou encore à des propriétés destructives de quelconques informations. Étant donné que certain(e)s états ou juridictions ne permettent pas l'exclusion ou la limitation de la responsabilité en rapport aux dommages accidentels ou consécutifs, la responsabilité de PAN sera limitée aux mesures permises par la réglementation applicable.

© PAN Interactive Publ. Tous droits réservés.

Ce logiciel est une œuvre de fiction. Tous les personnages et événements décrits dans ce logiciel sont fictifs. Toute ressemblance avec des personnes réelles, vivantes ou mortes, ou des événements réels, est de la pure coïncidence.

Submarine TITANS

Manuel pour joueurs

Chapitre premier : INTRODUCTION
Chronologie

Chapitre deux : INTERFACE
Interface principale de jeu
Panneau de configuration

Chapitre trois : POUR COMMENCER

Chapitre quatre : ANALYSE DES FACTIONS
White Sharks
Black Octopi
Silicons

Chapitre cinq : COMBAT
Mécanismes
Calcul des dommages

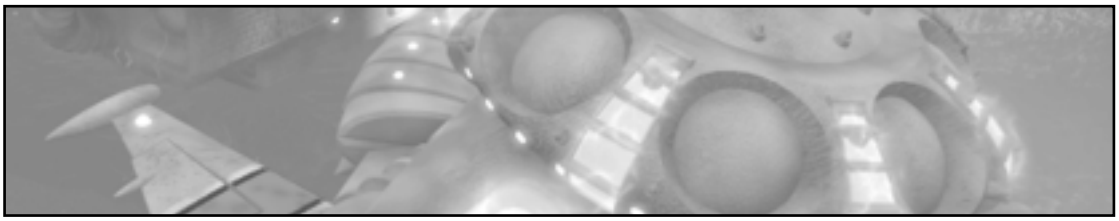
Appendice un : STATISTIQUES DES STRUCTURES

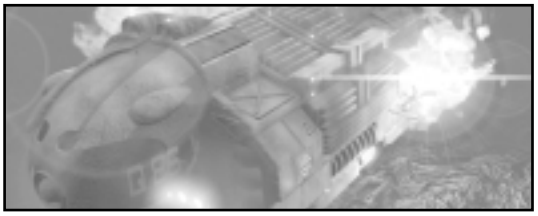
Appendice deux : STATISTIQUES DES SOUS-MARINS

Appendice trois : STATISTIQUES DES ARMES

RACCOURCIS-CLAVIERS

REMERCIEMENTS



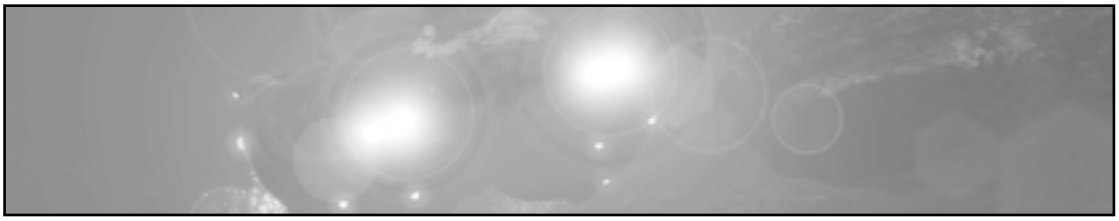


Submarine TITANS



© 2000 PAN Interactive publishing. Tous droits réservés. Publié par Infinite Loop. Infinite Loop est une marque de PAN Interactive Publishing. PAN Interactive Publishing et le logotype Infinite Loop sont des marques déposées de PAN Interactive Publishing.
©2000 Ellipse Studios.
Submarine Titans est une marque commerciale de Ellipse Studios.
Toutes les autres marques déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés.







Intro

Après la chute de la comète de Clark en 2047, la surface de la Terre fut entièrement dévastée. Seuls quelques dizaines de milliers de chanceux survécurent, terrés dans des refuges souterrains ou des installations immergées.

La nature envoya une autre série de coups, un hiver de douze ans suivi du réchauffement rapide des océans et la fonte des calottes polaires. Le niveau de l'eau monta de 60 pieds et les hommes qui vivaient à terre furent réduits à la survie, cherchant péniblement leur subsistance en petites communautés

Dans la mer, les survivants eurent plus de chance. Les fonds marins ne furent que légèrement atteints par les désastres à la surface et leurs banques de données informatiques restèrent intactes.

Au 22e siècle, les deux puissances qui avaient défié la comète et s'étaient battu pour la domination du monde avaient rétabli le contact avec les colonies sous-marines dispersées. Deux civilisations rivales apparurent, les White Sharks (« Requins Blancs »), qui visaient la domination, et les Black Octopi ("Pieuvres Noires"), qui cherchaient l'harmonie avec la terre et qui étaient prêts à la faire respecter avec tous les armements à leur disposition.

La découverte du Corium 276 rendit les factions encore plus puissantes. Cet élément auparavant inconnu sur terre avait été apporté par la comète de Clark et il était essentiel pour la fourniture d'énergie aux bases et aux sous-marins. Le commerce commença avec la surface et chaque camp utilisa la 'magie' de la technologie pour dominer de vastes étendues.

Les White Sharks se souvenaient de l'échec de leurs plans 60 ans plus tôt. En 2105, ils commencèrent à bâtir une machine militaire pour détruire les Black Octopi. Les Black Octopi ne se doutaient de rien. Ils développaient leur technologie et leur base industrielle.

En 2110, alors qu'ils recherchaient de nouvelles sources de Corium, les Black Octopi en découvrirent une concentration anormalement élevée dans un cratère laissé par un des plus gros fragments de la comète Clarke lorsqu'elle frappa la terre. Plusieurs sous-marins furent détruits par des forces inconnues alors qu'ils exploraient le secteur. Les Black Octopi envoyèrent rapidement une force d'intervention plus importante pour faire des recherches sur place. Ils découvrirent qu'une race de créatures extraterrestres possédant une technologie avancée attaquait toutes les unités dans le secteur du cratère. Dès qu'ils eurent connaissance de cette information, les Black Octopi commencèrent à renforcer leur puissance militaire afin de protéger leurs territoires.

En 2115, les White Sharks, qui n'étaient pas au courant des préparatifs des Black Octopi, jugèrent que leurs forces étaient prêtes pour la guerre et lancèrent une frappe préventive contre leur ennemi d'avant la comète.

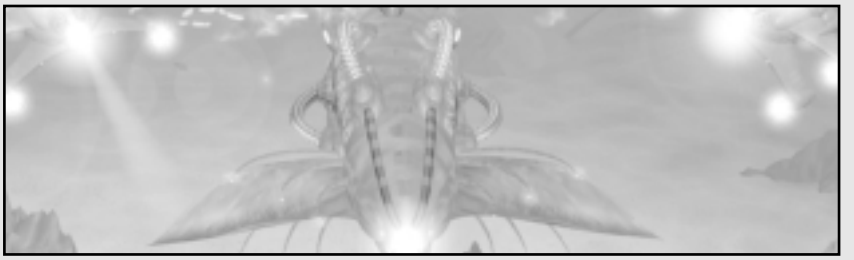
Accusant le coup, mais mieux préparées que les White Sharks ne s'y attendaient, les Black Octopi envoyèrent une partie de leur forces détruire les extra-terrestres et affectèrent le reste à la défense de leurs bases contre l'attaque massive.

Tel est le monde de Sub Titans.

Chronologie

2037 Les astronomes de la planète réalisent que l'orbite de la comète de Clark entrera en collision avec la Terre en 2047. Une panique mondiale et une crise économique surviennent dans les pays développés et plusieurs nations commencent des conflits locaux pour s'approprier des territoires stratégiques de montagne ou de terrains riches en ressources qu'ils croient être vitaux pour survivre à la collision.

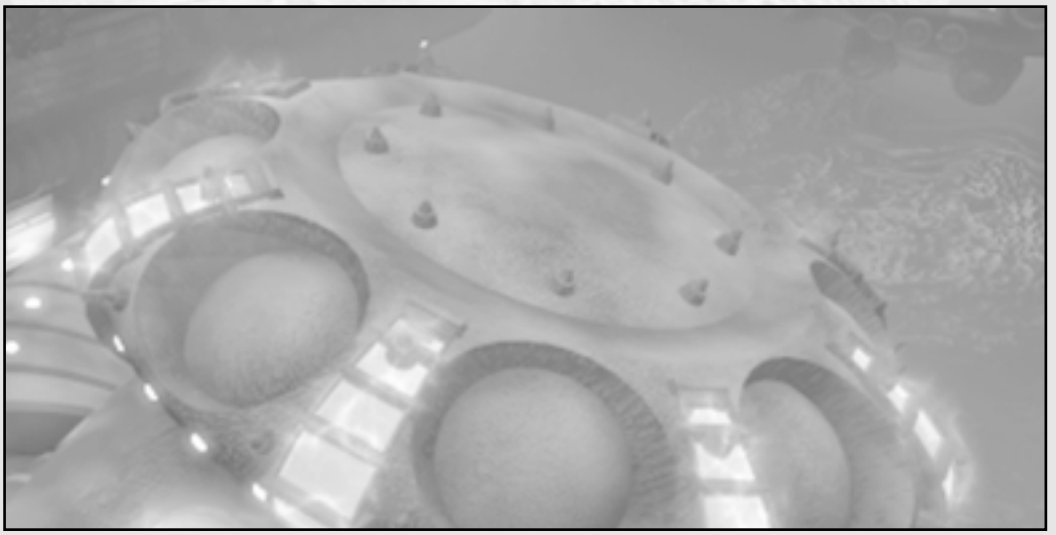
2038 Les organisations écologiques voient leur financement s'accroître considérablement. Des campagnes de marketing efficaces centrées sur leurs activités de protection de la vie sur Terre touchent un point sensible dans



la population frappée de panique. Les organisations écologiques majeures rachètent des grandes sociétés en mauvaise passe et forment un conglomérat avec des intérêts d'affaire dans tous les domaines. EcoOctopus, puisque c'est sous ce nom que l'organisation hybride commence à être connue, commence à conduire des stratégies business tournées vers l'écologie et connaît une explosion de ses ventes parce que les consommateurs sentent que « quelqu'un s'occupe » de la crise.

2039 Une organisation est créée sous les auspices des Nations Unies, avec un commandement militaire : La Force combinée des Nations Unies de Défense de la Terre (UNCED - UN Combined Earth Defense force). Ce corps commença des négociations avec les gouvernements du monde entier sur une stratégie de défense mondiale mettant en œuvre des éléments scientifiques et militaires de chaque nation. On donna le pouvoir à l'UNCED d'intervenir militairement dans les conflits locaux pour sauvegarder les ressources et le personnel vitales à la défense du monde.

2040 Plusieurs pays stables auparavant tombèrent dans l'anarchie et l'UNCED imposa l'ordre par la force sous le prétexte de la protection des ressources vitales et du personnel. Les membres de l'organisation furent surnommés les « Sharks (« Requins ») parce que l'organisation avait des « mâchoires » et n'avait pas peur de les utiliser. Les agents du Shark étendirent leur influence à l'intérieur de nombreux gouvernements stables, ce qui était clairement déborder leur mandat octroyé par l'ONU.





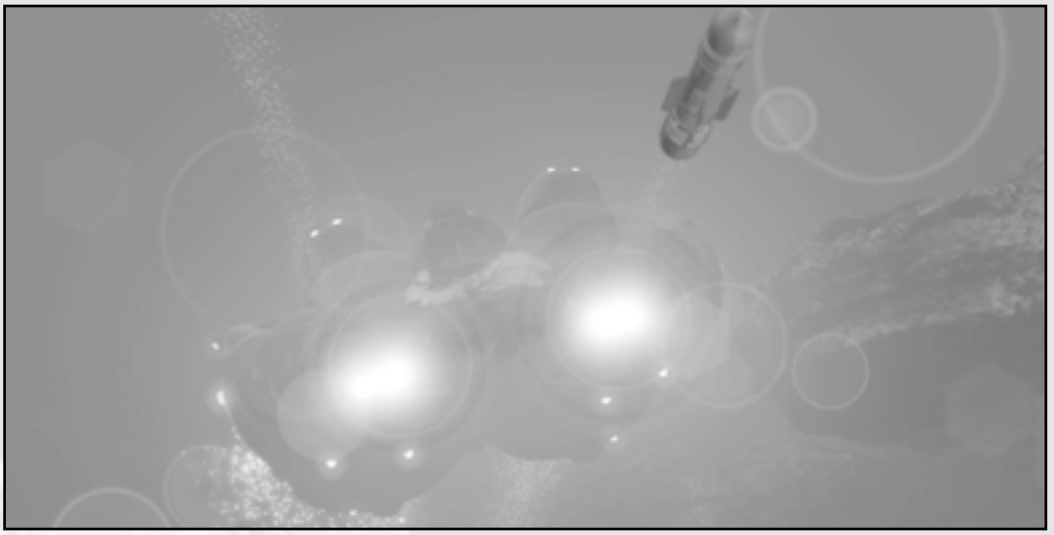
2040 EcoOctopus achète de vastes territoires sous-marins et commence la construction de fermes, d'habitats et de complexes commerciaux. Des nouvelles techniques d'exploitation minière permettent l'exploitation de ressources sous-marines, et de nouvelles techniques de construction sont mises au point en se basant sur les technologies spatiales pour vaincre les hautes pressions sous-marines, « l'apesanteur » et les autres défis de la vie sous-marine à temps plein. En même temps, EcoOctopus commence à développer des habitats spatiaux commerciaux de grande envergure avec l'objectif de fournir en cinq ans des habitations autosuffisantes en orbite autour de la Terre et d'autres planètes.

2041 Les premiers complexes d'habitation sous-marins sont ouverts aux colons. Ils sont présentés comme étant la nouvelle frontière et protégés des effets du choc de la comète. On demande aux colons de payer de grosses sommes d'argent pour « vivre et travailler dans un paradis sous-marin ». L'élite mondiale se précipita pour bénéficier de cette sécurité. Elle découvrit qu'EcoOctopus possédait et vendait tout l'oxygène. Pour beaucoup, ces colons étaient virtuellement les serviteurs de l'organisation.

2041 Les « Sharks » commencèrent la mise au point d'un laser définitif conçu pour désintégrer la comète de Clark avant qu'elle n'atteigne la Terre. La corruption régnait sur le projet et les factions rivales à l'intérieur de l'organisation se querellaient sans cesse. Pendant ce temps, les leaders de l'organisation commencèrent la construction de leur propres habitations sous-marines. Ces structures étaient d'abord des bases militaires et d'énormes usines, construits avec la justification que l'organisation et ses dirigeants doivent survivre à la chute de la comète pour maintenir l'ordre mondial. L'UNCED prit clandestinement le contrôle de gouvernements de plusieurs pays, une extension de son mandat pour assurer la distribution « correcte » de ressources vitales.

2041 Les scientifiques EcoOctopus font une découverte majeure sur les principes de la transmission de la matière et travaillent sur un système de prototype. La technologie du 'téléporteur' est envisagée comme un moyen potentiel pour réduire la mortalité prévue en déplaçant les gens vers des zones protégées. Les agents du Shark volent les documents du système pour leur propre projet.

Chapitre premier: INTRODUCTION



2042 Le projet de 'laser de l'Apocalypse' est abandonné pour des 'contraintes de calendrier'. L'UNCED obtient des Nations unies la permission de prendre le contrôle de la majorité des matériaux et des sites de productions nucléaires. Les scientifiques nucléaires qui refusent de coopérer sont placés en résidence surveillée. Un grand complexe de recherche est construit en Australie centrale pour mettre au point des bombes nucléaires satellites pour disperser la comète. Les Sharks s'approprient également le programme d'habitat spatial des EcoOctopus pour servir de plate-forme de tir (avec l'approbation formelle des Nations unies) et commencent à transformer tous les engins spatiaux disponibles en armes nucléaires. Les grands Etats ont le droit de conserver une partie de leur arsenal de missiles balistiques nucléaires. Les Sharks affirment avoir mis fin à la course aux armements et utilisent l'opinion publique favorable pour s'accorder plus de pouvoir dans les grands pays.

2042 L'EcoOctopus réalise la force des Sharks dans la politique internationale après que leurs efforts de lobbying se soient avérés inefficaces pour préserver leur programme spatial. L'organisation commence à être attentionnée envers les Etats du Tiers monde jugés mineurs par l'UNCED en leur promettant la technologie nécessaire à la construction de refuges sécurisés sous-marins ou spatiaux pour leurs gouvernements.

2043 Un programme de missile anti-comète est lancé par l'UNCED. Le reste des missiles balistiques des Etats souverains est placé sous le contrôle de l'UNCED.

2045 Le programme de bombes satellites est achevé et 51 satellites nucléaires sont placés sur la trajectoire de la comète. L'EcoOctopus déclenche une offensive militaire de grande envergure contre l'UNCED en utilisant les armées et milices des gouvernements locaux pour reprendre le contrôle de vastes régions d'Amérique du Nord et d'Europe. L'ONU continue à entériner les décisions de l'UNCED mais elle s'effondre lorsque des patriotes américains prennent le contrôle de New-York. Les dirigeants de l'UNCED sont forcés de s'enfuir dans leur base sous-marine secrète mais seulement après que leurs forces aient lancé un assaut contre les bases fortifiées de l'EcoOctopus. De nombreuses bases EcoOctopus sont détruites par les troupes d'élite Shark. Cependant, l'organisation reste intacte grâce au soutien de

ses alliés du Tiers-monde. Le programme prometteur de téléporteur est abandonné car la destruction des centres de recherche signifie qu'aucun camp n'a les ressources pour le mener à bien.

2045 Les Silicons entrent dans le système solaire à court de carburant et à la recherche d'une source de Corium de haute qualité et facile à extraire. Ils s'installèrent sur la comète Clark, jugeant qu'ils avaient assez de temps pour que leur vaisseau fasse le plein et quitte la comète avant l'impact. L'impact avec la Terre est considéré comme un événement scientifique important et les Silicons envisagent de rester plusieurs années dans le système solaire afin d'observer le comportement des espèces vivantes de la planète avant et après l'impact.

2046 La comète Clark (avec le vaisseau Silicon arrimé) rencontre le réseau des satellites nucléaires. Bien qu'il y ait de nombreuses pannes, 27 satellites explosent sur la comète ou dans son voisinage, ce qui la fragmente en 46 gros morceaux et en milliers de débris plus petits. Le vaisseau spatial Silicon est gravement endommagé mais pas détruit. Il utilise la masse d'un fragment de la comète pour se protéger lors de l'entrée dans l'atmosphère. Le vaisseau a assez d'énergie pour atterrir mais reste paralysé après l'impact, qui détruit ses systèmes de stockage de l'information. L'équipage survivant a échoué sur la Terre.

2046 L'Amérique du Nord et l'Europe lancent leurs missiles balistiques contre les plus gros fragments de la comète en une tentative désespérée de dévier une partie de sa masse. L'UNCED profite de cette opportunité pour lancer des frappes nucléaires et conventionnelles contre les bases terrestres et les complexes d'habitation sous-marins de l'EcoOctopus et des autres puissances hostiles à l'organisation. L'EcoOctopus et ses alliés ripostent et les deux camps sont paralysés. L'UNCED considère cela comme une frappe réussie, malgré la perte de nombreuses installations éloignées, parce que ses bases principales en Australie ne sont pratiquement pas endommagées.



Chapitre premier: INTRODUCTION

2046 L'Amérique du Nord et l'Europe lancent leurs missiles balistiques contre les plus gros fragments de la comète en une tentative désespérée de dévier une partie de sa masse. L'UNCED profite de cette opportunité pour lancer des frappes nucléaires et conventionnelles contre les bases terrestres et les complexes d'habitation sous-marins de l'EcoOctopus et des autres puissances hostiles à l'organisation. L'EcoOctopus et ses alliés ripostent et les deux camps sont paralysés. L'UNCED considère cela comme une frappe réussie, malgré la perte de nombreuses installations éloignées, parce que ses bases principales en Australie ne sont pratiquement pas endommagées.

2046 Les fragments de la comète tombent sur la planète pendant 14 heures de terreur, détruisant la plupart des grandes métropoles. Le centre de l'Australie est touché par un des plus gros fragments qui détruit les installations de l'UNCED. Des raz de marée balaient les continents, détruisant tout sur leur passage. Cependant, les complexes d'habitation sous-marins ne sont pas touchés.

2047-2059 La Terre subit un refroidissement majeur à cause des débris dans la haute atmosphère. L'hiver de 12 ans détruit les récoltes restantes, et les communautés humaines à terre connaissent la famine. Les habitats sous-marins ne peuvent plus commercer avec les autres habitats et sont réduits à la survie.

2060-2090 La Terre se réchauffe à une vitesse phénoménale lors de ce qui porte le nom de l'Eté brûlant. Ce phénomène contrecarre le refroidissement et évite un âge glaciaire, mais cause la fonte de la plus grande partie des calottes polaires, et le niveau de l'océan monte de 15 mètres. On pense que cet hausse de la température est causée par le minerai étrange (le Corium) découvert dans les fragments de la comète.

2085-2095 Les habitants survivants des complexes sous-marins de l'EcoOctopus et de l'UNCED découvrent du Corium 276 près des fragments de la comète. Ils mettent au point le moyen de récolter l'énergie de cet élément irradié et commencent à développer leurs bases et à reprendre contact avec les autre survivants.

2100 Les hommes ayant survécu sur terre commencent à s'organiser en sociétés féodales. Bientôt, ils rencontrent les communautés sous-marines plus avancées et commencent à échanger de la nourriture contre des ressources. Les organisations sous-marines se font connaître comme les chasseurs de Corium et leurs noms se transforment. L'UNCED devient les White Sharks et l'EcoOctopus devient les Black Octopi.

2105 Les White Sharks reconstruisent leur puissance militaire. Comme en témoignent leurs plus anciens documents, ils se préparent à vaincre leurs rivaux sous-marins et ensuite à reconquérir la surface de la Terre. Les Black Octopi se concentrent sur un développement scientifique pacifique qui procure des solutions sensées du point de vue écologique. Leur but est de restaurer la Terre comme paradis écologique..

2107 La technologie du téléporteur est perfectionnée par une nouvelle équipe de scientifiques. Cette technologie ne fonctionne que sur de courtes distances et les tentatives d'accroître la distance de transit échouent.

2110 Les Black Octopi explorent le cratère laissé par un des plus gros fragments de la comète et découvrent une espèce étrange de créatures dont la substance de base est le Silicium et qui les repoussent. L'organisation des Black Octopi mobilise ses forces armées pour défendre ses vaisseaux de transport contre les extra-terrestres.

2115 Les White Sharks estiment que leur machine militaire est au point et lancent une première frappe contre les Black Octopi. Leur but est de les éliminer rapidement et ensuite de s'emparer des ressources de Corium et de les utiliser pour réduire les terres en esclavage.

L'interface de Submarine Titans

Ce chapitre couvre le fonctionnement de l'interface de jeu Submarine Titans. Les raccourcis-claviers par défaut seront listés lorsqu'ils seront applicables, mais vous devez les personnaliser lorsque vous vous trouvez dans le fichier de configuration de Submarine Titans, celui-ci étant en général situé dans le même dossier que le jeu Submarine Titans dans le menu Démarrer.

Éditeur Submarine Titans

Submarine Titans comprend un éditeur puissant et facile à utiliser qui permet de créer vos propres niveaux. Si vous avez besoin de plus amples informations concernant l'utilisation de l'éditeur, consultez le fichier d'aide qui est plus complet et est inclus à Submarine Titans. Vous accédez au fichier d'aide de l'éditeur du scénario de Submarine Titans du menu Démarrer de Windows à partir du même dossier où se trouve le raccourci qui est utilisé pour lancer le jeu Submarine Titans.

Programme de configuration Submarine Titans

Il existe un programme de configuration supplémentaire Submarine Titans auquel vous pouvez accéder à partir du menu Démarrer (dans le même dossier où se trouve le jeu Submarine Titans). À partir de cet utilitaire vous pouvez régler plusieurs éléments du jeu, les noms des joueurs et les paramètres audio/vidéo compris, mais aussi tous les chemins d'accès de fichiers du jeu, et tous les raccourcis-claviers disponibles en cours de jeu. Il n'est pas forcément nécessaire d'apporter des modifications quelconques au sein de ce programme pour permettre un fonctionnement correct de Submarine Titans, mais cela peut permettre de personnaliser Submarine Titans selon vos préférences spécifiques.

Navigation à travers les menus

Avant de passer concrètement à un jeu de Submarine Titans, vous allez devoir tout d'abord naviguer à travers quelques menus.



Menu principal

Il s'agit de l'écran initial que vous voyez lorsque vous lancez Submarine Titans. Toute option affichant 'Retour au Menu principal' vous renverra à cet écran.

Jeu individuel

Tous les jeux pour joueur individuel sont accessibles par le menu Jeu individuel. Ce jeu inclut les campagnes, les combats, les didacticiels, les missions complémentaires et le chargement des jeux individuels précédemment sauvegardés.

Jeu en réseau

Tous les jeux pour plusieurs joueurs sont accessibles par le menu Jeu en réseau. Submarine Titans offre le choix entre les jeux en réseau sur IPX/LAN, sur Internet/TCP pour les jeux IP directs, les connections via un modem pour les jeux directs, les connections séries pour les jeux directs, et donne accès au service de localisation des jeux Free Standard Game Server (FSGS).

Statistiques de campagne

Cette caractéristique vous permet de suivre le déroulement d'une Campagne dans une des trois campagnes pour joueur individuel, spécifique aux factions.

Sélectionner joueur(s)
La fonction Sélectionner joueur(s) permet à plusieurs personnes de jouer avec Submarine Titans sur un même ordinateur, sans aucune modification des autres statistiques. À partir de cette fonction vous pouvez créer/supprimer des numéros d'identification (ID) de joueurs, ou sélectionner un joueur à partir de la liste des ID précédemment créés. Pour créer un nouveau joueur, entrez simplement le nom dans la boîte supérieure et cliquez sur le bouton OK.

Quitter
ette fonction vous renvoie à votre système d'exploitation (le bureau Windows).



Jeu individuel



Campagne
Une campagne est composée d'une série de missions avec un scénario pour un joueur individuel. Chaque faction a une campagne unique qui décrit le combat qui a pour but l'affirmation de la dominance dans le monde de Submarine Titans.

Batailles
Les batailles sont des jeux indépendants réglés à partir de cartes prédéfinies ou générés de manière aléatoire. Chaque bataille est individuelle et n'a aucun effet sur toute autre bataille que vous avez faite.

Charger
Cette fonction vous permet de charger un jeu pour joueur individuel précédemment sauvegardé.

Compléments
Vous avez accès à toutes les campagnes non standard que vous avez téléchargées à partir du réseau Internet en passant par le menu Compléments.

Didacticiel
Chaque faction présente un bref didacticiel : il s'agit d'un scénario d'apprentissage qui va vous aider à prendre connaissance des fonctions de base d'une faction et des commandes du jeu.



Campagne
À partir de ce point vous devez décider si vous commencez une campagne avec les White Sharks, les Black Octopi ou les Silicons. Chaque campagne est unique, vous procurant ainsi des heures pour rejouer. Sélectionner simplement le camp pour lequel vous souhaitez jouer et cliquez sur le bouton Démarrer.

Batailles
Chaque bataille peut être personnalisée selon vos préférences avant que le combat commence. Si vous souhaitez jouer sur une des cartes précréées, cliquez avec le bouton gauche sur le nom de la carte figurant dans la liste. Les informations relatives à la carte vont apparaître dans la boîte de gauche affichant un format détaillé, le nombre de joueurs et les objectifs de la carte. Vous pouvez afficher d'autres options de bataille en cliquant sur le bouton Paramètres. En cliquant sur le bouton Aléatoire, vous passez à l'écran de génération de carte aléatoire. Les batailles pour plusieurs joueurs sont paramétrées de la même manière que les batailles pour joueur individuel à l'exception près que certains de vos adversaires peuvent être des joueurs humains.





Aléatoire

Si vous ne souhaitez pas utiliser une des cartes de bataille par défaut, vous avez la possibilité d'utiliser une carte Aléatoire. Vous pouvez modifier la taille de la carte, le nombre de joueurs, la structure de la carte, l'abondance des ressources, la densité de l'or et la quantité de zones montagneuses. Une fois que vous terminé les sélections appropriées, cliquez simplement sur « Générer carte » et une carte sera créée pour vous de manière aléatoire.

Paramètres



La barre des Paramètres vous permet de personnaliser le style du jeu à jouer.
Chaque option de Paramètres est décrite ci-après :

Type de jeu

Détruire tout

Il s'agit du type de jeu par défaut destiné aux combats pour plusieurs joueurs ou pour joueur individuel. Votre objectif est de détruire toute unité et structure non alliées sur la carte.

Détruire tout hormis Gisements miniers

Détruire tout hormis Gisements miniers est une fonction similaire au type de jeu Détruire tout, à la différence près qu'il n'existe aucun gisement exploitable sur la carte. Par contre, une certaine quantité de ressources est attribuée à chaque joueur à différents intervalles de temps.

Le Vaisseau de chasse

À la tête de chaque force se trouve un vaisseau amiral. Pour gagner, votre camp doit trouver et détruire le vaisseau de chaque ennemi.

Démarrage Niveau de ressources
Définit la quantité relative de ressources pour chaque camp au début du jeu. Élevé signifie une quantité importante de chaque ressource de base, tandis que Faible correspond à un nombre restreint de ressources.

Niveau Densité de l'or
Plus le niveau de densité de l'or sera élevé, plus il sera facile de sublimer l'or de l'eau de mer.

Démarrage Niveau techno
Détermine le niveau relatif à la technologie de chaque joueur au début du jeu. Plus le réglage est élevé, plus la technologie possédée par le joueur est importante.

Niveau Techno maximum
Définit la limite supérieure à laquelle la technologie peut être recherchée. Plus la limite est basse, moins la technologie est disponible.

Unités maxi par camps
Détermine le nombre maximum de structures et de sous-marins que chaque camp peut construire. En diminuant le nombre d'unités maximum autorisées par camp, vous pouvez contribuer à une réduction de la latence (décalage) se produisant au cours de jeux à plusieurs joueurs, mais aussi à une augmentation de la vitesse des images au cours des jeux pour joueur individuel.

Démarrage Paramétrage objets
Cette fonction commande quels sous-marins chaque joueur a initialement sous son contrôle. Les paramètres de chaque faction sont les suivants :

	Black Octopi	**White Sharks**	**Silicons**
Jeu 1	1 Assembler	1 Constructor	3 Capsule-Prototypes
Jeu 2	1 Assembler 2 Fighters 1 Destroyer	1 Constructor 2 Sentinelles 1 Hunter	3 Capsule-Prototypes 3 Sous-marins SHS
Jeu 3	1 Assembler 2 Fighters 1 Destroyer 1 Croiseur lourd 1 Marauder	1 Constructor 2 Sentinelles 1 Hunter 1 Croiseur 1 Raider	3 Capsule-Prototypes 3 Sous-marins SHS 1 Escorteur 1 Usurpateur

Brume de guerre
Lorsque cette fonction est éteinte, la carte est entièrement représentée et chaque camp aura toujours une vue étendue de la carte entière ; de cette manière tous les joueurs sont en mesure de voir les agissements de chaque autre joueur avec précision. Si cette fonction est activée, la Brume de guerre 'élimine' les régions inexplorées de la carte et 'grise' les zones explorées qui ne sont actuellement pas occupées par l'unité d'un joueur.

Jeu en équipe
Lorsque cette caractérisitque est activée, chaque joueur est sollicité pour rejoindre une des 8 équipes possibles. Les joueurs se trouvant dans la même équipe joueront pendant tout le combat comme s'ils étaient alliés en permanence.

Visibilité allié
Cette fonction activée, chaque joueur allié va partager les informations de la carte et verra effectivement à travers les yeux des alliés.

Permettre Assitance ordinateur
Ce bouton bascule vous permet d'activer/inhiber le système d'aide contrôlé par l'ordinateur, celui-ci pouvant être sélectionné en cours de bataille.

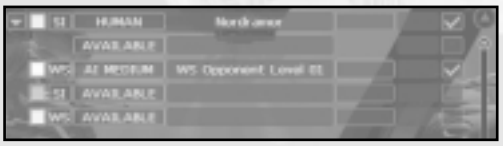
Permettre Spectateurs dans le jeu
Si cette fonction est activée, des personnes neutres qui ne combattent pas peuvent suivre le déroulement du jeu, mais ne sont pas autorisées à intervenir. Les spectateurs sont attribués à un joueur et peuvent suivre le jeu du point de vue de ce dernier. Des messages de dialogue (chat) envoyés par des spectateurs sont visibles pour tous les joueurs participant au jeu.



Sonar
En cliquant sur la minicarte du Sonar, le lieu à partir duquel chaque joueur démarre est localisé. En cliquant une nouvelle fois sur la carte du sonar, les lieux de démarrage sont masqués.

Personnaliser les joueurs
Lors de la modification des paramètres, vous pouvez également personnaliser la couleur de chaque joueur, faction, équipe et contrôleur qui commence. Pour les batailles avec un joueur individuel, vous contrôlerez le camp qui est réglé sur Humain, et l'IA jouera toutes les factions qui ne sont pas réglées sur Désactiver. Les alliances ou les équipes vont être affichées à droite du nom du joueur.

Si vous souhaitez autoriser d'autres joueurs au combat au sein de votre faction au cours d'un jeu en équipe, cliquez sur la flèche à gauche de votre nom de joueur.



Ceci permet alors à de nouveaux joueurs de s'engager sous votre faction et de partager le contrôle de vos unités et ressources. Il s'agit de la même fonction utilisée pour permettre aux spectateurs qui rejoignent le jeu d'en suivre le déroulement.

Charger

Vous avez accès à un Jeu individuel auparavant sauvegardé à partir de la section Charger. Le menu détaille votre liste de jeux sauvegardés en Sauvegardes campagnes, Sauvegardes batailles et Sauvegardes missions complémentaires. Cliquez simplement sur l'onglet pour consulter cette liste de jeux sauvegardés. Cliquez sur un jeu à partir de la liste et sélectionnez Charger pour reprendre votre jeu sauvegardé.



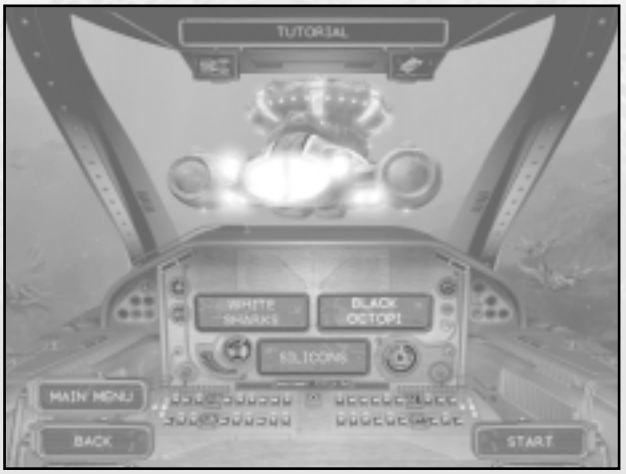


Compléments

Le menu Compléments liste toutes les campagnes personnalisées disponibles. Pour lancer un Complément, cliquez sur un article de la liste, puis sur le bouton Démarrer.

Didacticiel

Un bref didacticiel est fourni pour chacune des trois factions. Les didacticiels sont conçus comme des batailles d'entraînement à faible intensité. Les fonctions basiques telles que la construction, l'exploitation des ressources et la gestion de votre flotte sont traitées. Pour lancer un des trois didacticiels, cliquez sur un des noms de faction, puis sur le bouton Démarrer. Un court briefing de mission va suivre. Pour lancer le Didacticiel, cliquez une nouvelle fois sur le bouton Démarrer.



Jeu en réseau



Tous les jeux qui permettent la participation de plusieurs joueurs humains sont configurés à partir de l'écran Jeu en réseau. Les jeux pour plusieurs joueurs sont traités de manière très similaire aux batailles pour joueurs individuels. La différence la plus significative est la caractéristique de dialogue, celle-ci permettant aux joueurs d'envoyer des messages dans l'un ou l'autre sens pendant la préparation et au cours du jeu. Avant de commencer un jeu, vous devez sélectionner la méthode de déroulement du jeu. Il existe cinq manières différentes de vous connecter aux autres joueurs dans Submarine Titans. Pour rejoindre un jeu, mettez un des quatre types de jeu en surbrillance à partir de la liste et cliquez sur Joindre. Pour héberger un nouveau jeu, mettez une des quatre options en surbrillance et cliquez sur Nouveau. Le service FSGS utilise son propre système pour héberger et rejoindre des jeux, sa fonctionalité étant expliquée ci-après. Submarine Titans utilise les ports DirectPlay Microsoft par défaut pour les jeux sur Internet. Certains pare-feu installés sur le réseau peuvent éventuellement bloquer les ports dont Submarine Titans a besoin. Si vous pensez détecter un problème à ce niveau, contactez votre administrateur réseau.

Connexion IPX pour DirectPlay

Si vous êtes connecté à d'autres ordinateurs via un réseau LAN (réseau local), vous devez sélectionner un jeu IPX pour plusieurs joueurs. Tous les ordinateurs concernés doivent être configurés pour la compatibilité réseau et le protocole IPX doit être installé dans leur Voisinage réseau. Un joueur doit héberger le jeu sur son ordinateur et les autres joueurs sur le réseau le rejoignent.

Connexion Internet TCP/IP pour DirectPlay

Vous allez pouvoir rejoindre d'autres joueurs sur Internet à l'aide du protocole TCP/IP. Tous les joueurs qui essaient de rejoindre un jeu TCP/IP doivent connaître l'adresse IP de l'ordinateur hôte. Si vous avez besoin de connaître votre adresse IP actuelle, tapez simplement '/ip' dans la ligne de dialogue en bas de la fenêtre de configuration du jeu pour plusieurs joueurs, puis tapez sur Entrée. Votre adresse IP actuelle va ensuite être affichée dans la fenêtre de dialogue ; c'est la série de numéros que les autres joueurs devront entrer (périodes comprises) lorsque le logiciel Submarine Titans fera la demande de l'adresse IP de l'hôte.

Connexion par modem pour DirectPlay

Si deux joueurs disposent respectivement d'un modem connecté sur leur ordinateur, les joueurs peuvent directement se connecter par modem s'ils ne désirent pas utiliser la connexion Internet TCP/IP. Ceci oblige un joueur à héberger le jeu et l'autre joueur appelle pour rejoindre ensuite le jeu.

Connexion série pour DirectPlay

Une connexion série est un raccordement direct entre deux ordinateurs par un câble série via un port COM. Les deux joueurs doivent configurer leur connexion série respective ; l'un héberge le jeu alors que l'autre le rejoint.



FSGS

(Free Standard Game Server)

FSGS est un outil de dialogue et de localisation de jeu qui est incorporé à Submarine Titans. Lorsque vous lancez le FSGS pour la première fois, vous devez vous faire enregistrer par le service pour obtenir un ID de connexion et un mot de passe. L'enregistrement avec FSGS est entièrement gratuit et ne nécessite aucune information financière. Cliquez sur le bouton Nouveau ID pour vous faire enregistrer en tant que nouvel utilisateur pour FSGS. Vous devez utiliser le bouton Mot de passe pour modifier votre mot de passe ultérieurement, c'est à dire une fois que vous aurez été enregistré.



La configuration de FSGS approche de beaucoup celle d'une salle de conversation. Vous avez la possibilité de diffuser des messages en entrant le texte dans la zone située en-dessous du journal de conversation et tapez ensuite sur Entrée. Si vous souhaitez envoyer un message privé, sélectionnez un utilisateur à partir de la liste de droite, tapez un message de texte, puis cliquez sur le bouton Aparté. Pour vous rendre sur un nouveau canal (salle de conversation), vous tapez le nom du nouveau canal et cliquez sur Accéder au canal, ou vous cliquez sur le bouton Choisir canal et sélectionnez ce dernier à partir d'une liste de canaux disponibles.

Vous avez la possibilité de rejoindre des jeux en cliquant sur le bouton Rejoindre jeu, soit en sélectionnant un jeu à partir de la liste, soit en tapant le nom d'un jeu précis. Les informations relatives au jeu sélectionné vont être affichées, et vous avez ensuite la possibilité de rejoindre la salle opérationnelle du jeu en cliquant à nouveau sur OK. La zone Type de jeu va vous permettre de choisir de manière sélective quels jeux sont affichés dans la liste. Pour créer un nouveau jeu, cliquez sur le bouton Nouveau jeu et entrez le nom du jeu (et le mot de passe si souhaité). Une fois votre jeu créé, paramétrez simplement le jeu selon vos préférences et attendez que des joueurs vous rejoignent.

Charger

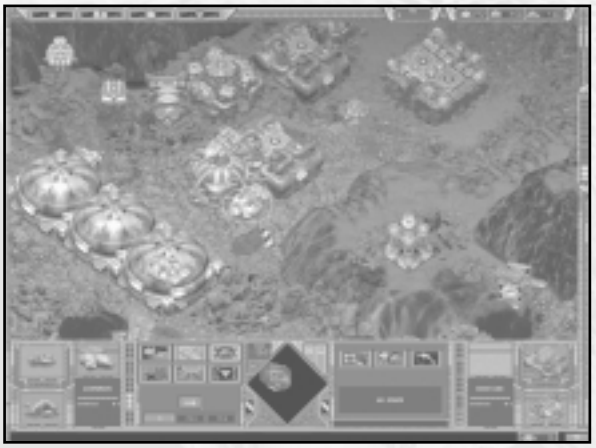
Si vous avez auparavant sauvegardé des jeux pour plusieurs joueurs, vous devez utiliser la fonction Charger pour reprendre une sauvegarde. Le joueur qui charge le jeu agira en tant qu'hôte du jeu, et les autres joueurs vont le rejoindre normalement.

Statistiques de campagne

L'écran des Statistiques de campagne va vous afficher les statistiques qui se rapportent à votre bataille et aux missions tentées auparavant dans l'une ou l'autre des trois campagnes. Sélectionnez simplement une faction et une mission ; vous avez ensuite la possibilité de revoir vos statistiques actuelles de joueur pour cette mission. Vous avec donc la possibilité de rejouer une quelconque mission en cliquant sur le bouton 'Rejouer' à partir de cet écran.



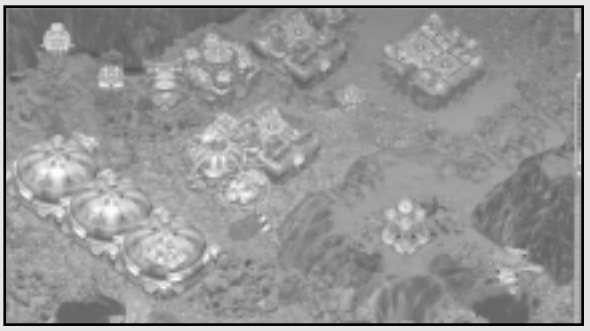
Interface principale de jeu



Interface de jeu

Une fois que vous vous trouvez réellement dans une bataille de Submarine Titans, vous allez devoir adapter votre interface de jeu rapidement. Il existe plusieurs zones de touches sur votre interface principale de jeu que vous allez fréquemment utiliser, dont la maîtrise est donc indispensable. Les interfaces des White Sharks et des Black Octopi sont presque identiques. L'interface des Silicons se présente différemment, bien que les fonctions soient similaires. Afin de simplifier les choses, l'interface se décompose en trois sections séparées. Gardez à l'esprit que vous avez la possibilité de modifier la plupart des commandes utilisées sur l'interface, les raccourcis-claviers et les fonctions de la souris inclus, et ce à partir du menu de Configuration de Submarine Titans qui est situé dans le même répertoire que le jeu Submarine Titans.

Zone de vue principale



À partir de cette zone, vous allez observer et contrôler toutes les actions de vos unités. Vous allez rapidement constater que les fonctions de Submarine Titans sont représentées dans un environnement en trois dimensions. Chaque carte a cinq niveaux de profondeur qui représentent la distance approximative au-dessous de la surface de l'océan pour toutes les structures, les sous-marins et les caractéristiques du terrain. Regardez les ombres projetées par les sous-marins pour suivre leur progression sur le fond de l'océan sans tenir compte de leur profondeur. Pour sélectionner une unité ou une structure, positionnez le curseur sur l'unité et cliquez avec le bouton gauche sur celle-ci. Lorsque vous souhaitez sélectionner un groupe d'unités, maintenez le bouton de souris gauche enfoncé et faites glisser le curseur pour créer un cadre autour des unités. Le bouton de souris droit va exécuter l'action par défaut pour toute unité sélectionnée. Pour la plupart des sous-marins, l'action par défaut est de se Déplacer, mais cette fonction se modifie lorsqu'une unité ennemie se trouve sous le curseur ; elle devient alors la fonction Attaquer. Par principe, les structures n'exécutent aucune action par défaut, hormis les tourelles de défense, qui revêtent la fonction de commande Attaquer lorsque la situation est appropriée. Sur le côté droit de la zone de vue se trouve un indicateur de profondeur pour le curseur. En déplaçant le curseur autour de cet indicateur de profondeur, celui-ci monte ou descend, affichant ainsi la profondeur par rapport au sol sous-jacent. Lorsque vous souhaitez sélectionner une nouvelle unité ou structure, cliquez simplement avec le bouton gauche dessus ou faites glisser le curseur pour former un cadre autour d'un nouveau groupe. Si vous envoyez une commande spécifique à une unité, par exemple la commande de déplacement à l'aide du bouton Déplacer (expliquée ci-après), le bouton gauche de la souris est alors utilisée pour exécuter cette commande spécifique, alors qu'un clic avec le bouton droit servira à annuler la commande sans qu'elle ait été exécutée.

Barre d'outils supérieure



Une mince barre d'outils longitudinale est affichée en haut de l'interface du jeu et comporte plusieurs boutons et informations. De gauche à droite, les fonctions sont les suivantes :

Paramètres du jeu



À partir du menu Paramètres du jeu vous avez accès à différentes options qui se rapportent à la modification du jeu et à sa fonctionnalité. À partir du menu principal vous pouvez accéder aux options suivantes : Sauvegarder jeu, Charger jeu, Redémarrer jeu, Quitter pour Menu principal, Quitter jeu, Objectifs mission et Paramètres. La dernière option, Paramètres, est composée de plusieurs sous-sections.

Options paramètres



Musique

Vous avez la possibilité de régler la musique à partir de ce menu. Si nécessaire, vous pouvez essayer d'éteindre la musique ou de régler sa source au cas où vous seriez confronté à des problèmes de performance.

Effets sonores

C'est à partir de ce menu que vous pouvez régler tous les effets non musicaux, tels que les sons de bataille et les voix des unités.

Paramètres du jeu

Le menu Paramètres jeu contient les systèmes d'ajustage de la vitesse de défilement pour la Carte sonar et la Zone de vue principale. Vous pouvez également ajuster la Vitesse du ju en général.

Graphiques

Si vous souhaitez désactiver certaines caractéristiques graphiques, telles que les animations des unités par exemple, effectuez ces modifications à partir de la section Graphiques. Si vous désactivez des caractéristiques graphiques, cela vous aidera à améliorer la lente performance Paramètres écran. En diminuant la résolution, vous améliorerez la faible performance graphique.

Assistants informatiques

Si vous souhaitez laisser le contrôle de certaines parties ou de l'ensemble de votre flotte à l'Intelligence Artificielle (IA), vous devez activer l'Assistant informatique. Il existe trois Assistants informatiques par défaut, chacun présentant un type de comportement différent. Si vous activez un Assistant informatique, vous allez rendre le contrôle des structures et des sous-marins impossibles pour votre ordinateur avec les boutons situés sur la Carte sonar (expliquée ci-après).



Assistant ressources

L'Assistant ressources va gérer les ressources de votre faction et l'économie qui en découle. Lorsque cela s'avèrera nécessaire, il construira et contrôlera les sous-marins et les structures vitales pour maintenir les finances de votre faction en bon état.

Assistant surveillance

L'Assistant surveillance va contrôler et construire toutes les structures et sous-marins qu'il jugera nécessaires pour protéger et défendre votre base. L'Assistant surveillanceva construire des défenses et attribuer automatiquement la fonction de patrouille de défense à des sous-marins.

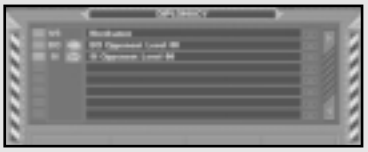
Assistant général de jeu

Un Assistant général de jeu va effectivement se servir de votre faction exactement de la même manière que pour un ennemi qui serait contrôlé par ordinateur. Cette fonction couvre tous les aspects de votre faction, de la production en passant par la recherche, jusqu'au combat.

Diplomatie

Si vous souhaitez accepter ou offrir des alliances aux autres joueurs, le menu Diplomatie va vous permettre de faire et d'accepter des propositions. Vous pouvez également utiliser les boutons en bas et les tabulateurs de direction à droite pour choisir les destinataires de vos messages de dialogue. L'icône de poignée de main qui se trouve à côté du nom de chaque joueur représente la fonction suivante :

Système d'aide



Le menu d'aide contient trois sections principales : Objectifs mission, Titanopedia et les Conseils du jour. Les Objectifs mission sont les conditions de victoire pour la bataille en cours, et les Conseils du jour vous présentent une série de recommandations qui vous aideront à comprendre le jeu Submarine Titans. La section Titanopedia contient une pléthore d'informations de référence se rapportant pour la plupart aux différents objets que vous allez rencontrer dans Submarine Titans. Vous pouvez également utiliser le bouton Obtenir info sur Objets qui se trouve dans le coin inférieur droit de l'interface de jeu pour afficher les informations de Titanopedia sur l'écran.



Cette icône apparaît à côté du nom du joueur avec lequel vous souhaitez sceller une alliance.



Cette icône apparaît à côté du nom du joueur qui souhaite sceller une alliance avec vous.



Cette icône indique que vous avez conclu une alliance avec le joueur.

Indicateurs Approvisionnement ressources



Pour les White Sharks et les Black Octopi, vos ressources disponibles sont listées de gauche à droite dans l'ordre suivant : Oxygène, Or, Corium et Métal.

Pour les Silicons, vos ressources disponibles sont listées de gauche à droite dans l'ordre suivant : Énergie, Corium et Silicon.

Chaque action de construction ou de recherche exige la dépense de certaines ressources. Ces coûts sont en général listés dans une boîte d'info contextuelle lorsque vous avez accès à une option à partir du menu de construction / de recherche. Les ressources ne sont pas automatiquement déduites de votre approvisionnement disponible, mais les coûts totaux de recherche/construction seront lentement ponctionnés de l'approvisionnement de vos ressources. Plus une action de recherche/construction se prolongera dans le temps, plus les coûts totaux seront ponctionnés rapidement à partir de vos ressources.

Panneau de configuration





Le Panneau de configuration est l'outil le plus important pour le contrôle des actions de vos sous-marins et des structures. Le Panneau de configuration peut être sous-divisé en trois zones : le Panneau Ordres sous-marins, la Minicarte sonar et le Panneau Ordres structure. L'apparence du Panneau de configuration diffère légèrement pour les Silicons, c'est pourquoi toute divergence relative aux contrôles sera traitée séparément des contrôles des White Sharks et des Black Octopi. Les trois camps ont une barre de messages affichée en-travers de la partie basse de l'écran qui indique le nom de l'unité qui se trouve près du curseur. À droite de la barre de message se trouve un compteur qui affiche le compte total des sous-marins + structures ; le bouton Obtenir aide pour Objet est également indiqué et permet d'afficher l'information Titanopedia d'une unité quelconque sélectionnée.

Panneau Ordres sous-marins

Le côté gauche du Panneau de configuration vous permet de transmettre des ordres à vos sous-marins. Selon votre résolution d'écran, le bord gauche de cette zone représente plusieurs stations similiares à des écrans qui affichent une image du sous-marin actuellement sélectionné, ainsi qu'une représentation des derniers sous-marins sélectionnés.

Les informations relatives au sous-marin actuellement sélectionné (ou groupe de sous-marins) sont affichées en-dessous de l'image du sous-marin actif. Un indicateur de profondeur près de l'écran indique la (les) profondeur(s) du (des) sous-marin(s) actif(s). Vous pouvez modifier la profondeur en cliquant sur une nouvelle indication de profondeur, à condition qu'il n'y ait aucun terrain d'intervention dans la zone actuelle. La zone principale de droite contient toutes les options disponibles permettant de transmettre des ordres à vos sous-marins.

Vous pouvez cliquer sur un des moniteurs pour passer du sous-marin actif à celui affiché sur le moniteur. Les sous-marins dernièrement sélectionnés seront affichés sur les moniteurs les uns à la suite des autres en respectant l'ordre dans lequel vous les aurez sélectionnés.

Les icônes supérieures représentent les différents ordres pour les sous-marins. Ceci va varier selon le type de sous-marin que vous avez choisi. Les sous-marins militaires standard peuvent recevoir les ordres suivants : Déplacer, Attaquer, Défendre, Retour pour réparation, Patrouille ; l'icône Paramètres IA leur est également attribuée. Avec certains sous-marins, par exemples pour l'Assembler, vous verrez différentes icônes. L'Assembler n'a pas d'armement, c'est pourquoi l'ordre Attaquer est remplacé par l'ordre Construire Objet. D'autres sous-marins ont également des icônes d'ordres spéciaux, qui remplacent en général l'icône d'ordre Patrouille. La fonction de ces ordres particuliers diffèrent selon les sous-marins et est expliquée dans la description des sous-marins.





Vers le milieu inférieur du panneau d'ordres se trouve le bouton Mise à Niveau Actuelle / Formations. Le bouton Mise à Niveau Actuelle est uniquement disponible lorsqu'un



sous-marin unique est actif. En cliquant sur ce bouton, une liste indiquant tous les progrès technologiques relatifs au sous-marin actif est affiché. Si plus d'un sous-marin est actif, le bouton Mise à Niveau Actuelle se transforme en bouton Formations. En cliquant sur le bouton Formations, le menu Formations est affiché et vous permet de régler l'envergure des sous-marins actifs.



Le menu Formations vous permet de contrôler les caractéristiques de vos sous-marins. Les types disponibles des Formations prédéfinies sont listés avec une option pour bloquer une formation personnalisée ou annuler la formation actuelle. Les icônes représentées sur le bord inférieur du menu vous permettent d'augmenter/de diminuer la zone couverte par la formation, ou de faire tourner la formation vers la gauche ou vers la droite. Pour définir une formation, sélectionnez-en une de la liste et cliquez dessus en maintenant la touche enfoncée ; déplacez ensuite le curseur pour créer une flèche qui indiquera la direction dans laquelle vous souhaitez que la formation se dirige. Plus la flèche est grande, plus la zone initialement couverte par la formation sera importante. La dernière partie du Panneau de Configuration des sous-marins est représentée par les indicateurs Retour pour réparation et Paramètres IA. Initialement, vos sous-marins n'exécuteront jamais automatiquement la fonction Retour pour réparation, mais vous pouvez régler cette fonction avec les deux indicateurs. En réglant l'indicateur



sur 25%, le(s) sous-marin(s) actif(s) exécutera une manoeuvre pour se rendre sur une installation de réparation (installation de recharge pour les Silicons) lorsque le total des points marqués aura diminué de 25%. En réglant l'indicateur sur 75%, le(s) sous-marin(s) actif(s) retournera sur l'installation lorsque le total des points marqués aura diminué de 75%. Notez bien que les indicateurs en % sont les % restants des points marqués au total et NON PAS le % des points marqués et perdus au total.

Le panneau Ordres sous-marins des Silicons est différent de celui de l'interface des White Shark ou des Black Octopi, mais fonctionne de manière identique. En haut à gauche se trouve l'indicateur de niveau Énergie ; cet indicateur affiche la quantité d'énergie restante dans le sous-marin actif. L'indicateur de profondeur est directement positionné à droite de l'indicateur de niveau d'énergie. À droite de l'indicateur de profondeur se trouve l'indicateur Retour pour réparation. Les Silicons disposent d'un réglage spécial supplémentaire sur leur indicateur Retour pour réparation ; il s'agit du repère de 50% entre les boutons 25% et 75%. Rappelez-vous que les sous-marins des Silicons vont plutôt retourner à la Nacelle de réapprovisionnement la plus proche pour récupérer leurs niveaux d'énergie (utilisée pour regénérer les points marqués) qu'à l'installation de réparation. Le panneau d'ordres, situé



en-dessous des autres fonctions, fonctionne exactement de la même manière que les panneaux d'ordres des White Sharks et des Black Octopi.

Déplacer (M)

Transmet l'ordre de déplacement à tous les sous-marins, qui se dirigent alors vers la destination sélectionnée par le trajet le plus rapide. Vos sous-marins vont ignorer toutes les unités ennemies jusqu'à ce qu'ils aient atteint leur destination.

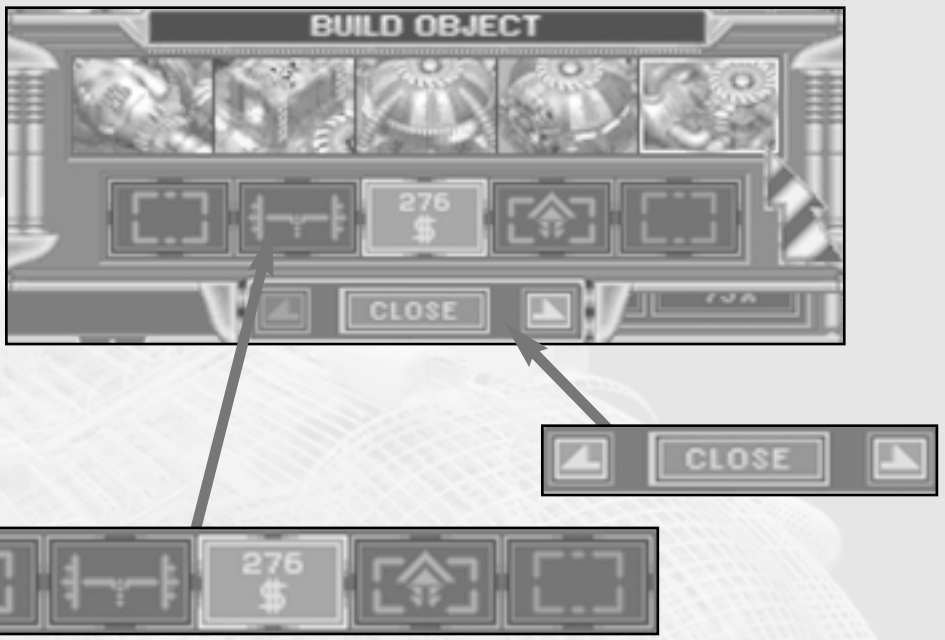
Attaquer (A)

Un ordre d'attaque peut uniquement être transmis à un sous-marin ou à une structure. Un sous-marin qui a reçu l'ordre d'attaquer va engager le combat et essayer de détruire la cible. En maintenant le bouton de souris gauche enfoncé, vous pouvez créer un cadre autour d'un groupe de différentes cibles au lieu de sélectionner les cibles une par une.

Construire objet (B)

Cet ordre remplace l'ordre Attaquer pour tous les sous-marins de construction et leur permet de construire des structures. Une fois que vous avez cliqué sur cet ordre, une liste des structures disponibles va s'ouvrir et vous allez pouvoir sélectionner la structure appropriée à construire.

Chaque image représente une structure différente ; vous pouvez déplacer le curseur sur l'icône correspondante pour afficher le nom de la structure et le coût de sa construction. Les ressources requises pour construire une structure sont codées par couleur ; un numéro vert représente les coûts relatifs au Corium et un numéro argenté se rapporte aux coûts du Métal. La liste de construction des structures est divisée en cinq sections séparées, chacune traitant d'un type de structure particulier. Vous pouvez sélectionner une nouvelle liste de structures à consulter en cliquant sur une des icônes appropriées, ou vous faites défiler la liste actuelle de gauche à droite en utilisant les flèches de direction.



Si vous ne possédez pas la technologie requise pour construire une structure, celle-ci sera représentée de manière assombrie dans la liste des structures. La technologie requise pour construire cette structure apparaîtra sous le nom de la structure, à la place des coûts de construction.

Charger ressources (L)

Cet ordre remplace l'ordre Attaquer sur les sous-marins collecteurs de ressources. L'ordre Charger ressources est automatiquement transmis lorsqu'un sous-marin collecteur de ressources est activé, et que vous cliquez avec le bouton gauche lorsque le curseur se trouve au-dessus d'une mine que vous contrôlez. Une fois qu'un ordre Charger ressources a été donné, le sous-marin se rend sur le site minier approprié, charge autant de ressources qu'il peut et se dirige ensuite vers un dépôt ou un silo pour décharger sa cargaison. Une fois les ressources déchargées, il va automatiquement retourner vers la mine pour charger d'autres ressources.

Défense (S)
Lorsqu'un ordre de défense a été donné, le(s) sous-marin(s) actif(s) vont tout faire pour éviter les tirs ennemis et riposter en tirant sur tout sous-marin ennemi ou structure qui se trouve dans leur périmètre d'action. Les petits sous-marins rapides sont plus aptes à éviter les tirs ennemis que les sous-marins lents et de grande envergure.

Retour pour réparation (R)
Lorsqu'un sous-marin a subi un endommagement, celui-ci retournera vers la structure de réparation la plus proche après que l'ordre Retour pour réparation aura été donné (hormis le sous-marin de réparation), afin que l'endommagement soit réparé. Sur les unités des Silicons, il s'agit de la commande Réapprovisionner énergie ; lorsque cette commande est activée, le(s) sous-marin(s) actif(s) retournent à la Nacelle de réapprovisionnement la plus proche pour récupérer l'énergie qu'il(s) a (ont) perdu.

Patrouille (CTRL + P)
Lorsqu'un ordre de patrouille est donné, le(s) sous-marin(s) actif(s) va commencer à naviguer en faisant des aller et retour entre sa position d'origine et la position à laquelle l'ordre de patrouille a été donné. Le(s) sous-marin(s) patrouilleur(s) va automatiquement attaquer toute force ennemie qu'il rencontrera. Si des unités de patrouille détruisent des forces ennemies, elles reprendront ensuite leur type de patrouille.

Décharger ressources (U)
L'ordre Décharger ressources remplace l'ordre Patrouille sur les sous-marins collecteurs de ressources. Cet ordre provoque la réaction d'un sous-marin collecteur de ressources qui stoppe son action en cours et qui retourne au silo inoccupé le plus proche pour déposer sa cargaison. Il n'est pas nécessaire de donner cet ordre si vous venez de transmettre l'ordre Charger ressources, étant donné que le sous-marin concerné va automatiquement retourner au silo ou au dépôt lorsqu'il aura rempli sa baie cargo.

Démanteler (pas de raccourci-clavier)
L'ordre Démanteler remplace l'ordre Patrouille sur les sous-marins de construction. Si vous souhaitez retirer une de vos structures, utilisez un sous-marin de construction pour donner l'ordre Démanteler lorsqu'il se trouvera sur la structure. Le démantèlement d'une structure va vous rendre une petite partie de ressources qui aura été utilisée dans la construction de la structure.



Paramètres IA (ALT + A)

Chaque sous-marin dispose de plusieurs ordres complémentaires que vous pouvez donner à partir du menu Paramètres IA. Les ordres complémentaires disponibles à partir de ce menu sont :

Attaquer zone (CTRL + A)

Cette fonction est une alternatve au Clic-Glisser d'un cadre ; vous pouvez sélectionner l'icône Attaquer zone et créer ensuite un cadre autour de la zone où vous souhaitez que vos unités attaquent. Toutes les unités ennemies positionnées au sein de cette zone vont être attaquées, l'ordre de rencontre avec vos sous-marins ne jouant aucun rôle.

Surveiller zone (CTRL + Z)

En sélectionnant cet ordre et en faisant glisser un cadre autour de quelques unités amies, vous pouvez donner l'ordre à un sous-marin ou à un groupe de sous-marins de surveiller une zone pour la protéger des attaques ennemies. Si une unité ennemie pénètre dans cette zone, vos unités vont engager le combat et tenter de la détruire, ou la forcer à quitter la zone.

Surveiller objet (CTRL + G)

En sélectionnant l'ordre Surveiller objet, vous donnez l'ordre aux sous-marins de surveiller une unité spécifique contre des attaques. Les sous-marins et les structures sont ici concernés. Toute unité hostile engageant le combat sur un objet surveillé sera spécifiquement attaquée par l'unité à laquelle l'ordre de surveillance de l'objet aura été auparavant transmis. Si vous donnez l'ordre à des sous-marins rapides de surveiller des sous-marins lents, vous devez ensuite donner l'ordre de déplacement aux sous-marins lents ; de cette manière les sous-marins rapides les suivront à la position correspondante.

Patrouille (CTRL + P)

La commande Patrouille est également accessible à partir du menu Paramètres IA. Lorsqu'un ordre est donné, le(s) sous-marin(s) actif(s) va commencer à naviguer en faisant des aller et retour entre sa position d'origine et la position à laquelle l'ordre de patrouille a été donné. Le(s) sous-marin(s) patrouilleur(s) va automatiquement attaquer toute force ennemie qu'il rencontrera. Si des unités de patrouille détruisent des forces ennemies, elles reprendront ensuite leur type de patrouille.

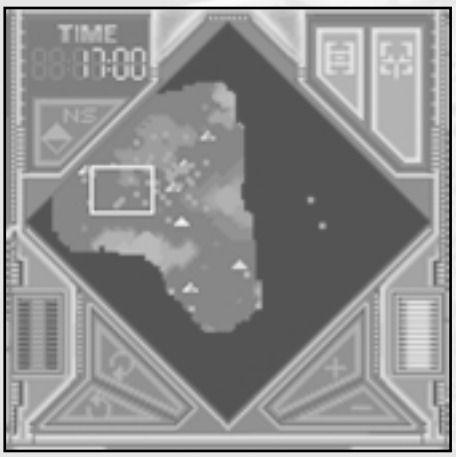
Téléporter (pas de raccourci-clavier)
La fonction Téléporter devient uniquement utile une fois que vous avez construit une structure de téléport appropriée pour votre faction. Une fois que vous avez défini une destination pour votre structure téléporteuse, vous devez sélectionner un groupe d'unités, cliquer sur l'ordre Téléporter, puis cliquer sur la structure téléporteuse que vous souhaitez alors utiliser. Le groupe de sous-marins va ensuite migrer à travers le téléporteur, un par un, faisant des pauses lorsque la structure a besoin d'être rechargée, et ce jusqu'à ce que tous les sous-marins soient passés au travers. Si la destination de la structure téléportée n'a pas été définie, les sous-marins ne se déplaceront pas.

Explorer (CTRL + S)
Un fois qu'une destination a été sélectionnée pour un sous-marin afin que ce dernier parte en reconnaissance (fonction Explorer), il va naviguer jusqu'à cette position mais ne s"engagera pas contre des forces ennemies. Si l'unité subit un quelconque endommagement d'une unité ennemie, elle retournera à la position de laquelle elle était partie lorsqu'elle avait reçu son ordre Explorer.

Bloquer/Débloquer position
Lorsqu'un sous-marin est bloqué dans sa position, il maintiendra sa position sans tenir compte de toute activité ennemie attaquante. Ceci vous permet de déplacer les sous-marins vers des positions défensives déterminées. Tout sous-marin dont l'option Bloquer position est activée, ne se déplacera pas pour intercepter les unités ennemies attaquantes. Le déblocage de position d'un sous-marin vous permettra d'errer afin d'intercepter les unités ennemies attaquantes.

Mode Agressif
Ce bouton, qui est situé dans le coin inférieur droit de la boîte Paramètres IA, permet d'activer/inhiber le réglage IA sur Agressif. Si le bouton est en surbrillance, le(s) sous-marin(s) actif(s) va automatiquement s'engager contre les forces ennemies qu'il va rencontrer et interrompre l'exécution de tous les ordres précédents. Un sous-marin réglé en mode Agressif ignorera tout ordre ultérieur s'il est déjà engagé contre une unité ennemie, à moins que vous ne lui commandiez d'Attaquer une autre unité se trouvant à proximité.

Minicarte Sonar



La Minicarte sonar sert de point de référence rapide et vous aide à gérer votre faction d'une manière plus efficace. Elle affiche toutes les zones que vous avez explorées et vous indique les emplacements des unités amies et des unités ennemies visibles. Le rectangle bleu représente la zone actuellement affichée dans la Zone de vue principale. Vous avez la possibilité de recentrer la zone de vue principale sur un point quelconque affiché sur la Minicarte Sonar en cliquant avec le bouton gauche sur un emplacement de la Minicarte Sonar. Sur la Minicarte Sonar, des ordres peuvent être donnés aux sous-marins actifs pour une destination particulière de la même manière que si vous donniez ceux-ci à partir de la zone de vue principale. Par exemple, si vous possédez un sous-marin actif, cliquez avec le bouton droit n'importe où sur la Minicarte Sonar ; de cette manière vous donnerez l'ordre de déplacement par défaut, et le sous-marin se déplacera vers ce point.

En haut à gauche de la zone de Minicarte Sonar se trouve le temps de jeu actuel écoulé. En-dessous du temps écoulé se trouve une option permettant d'activer/de désactiver les marques de direction Nord/Est/Sud/Ouest sur la Minicarte Sonar. Le coin supérieur droit de la zone Minicarte Sonar contient deux boutons. Lorsque le premier bouton est désactivé (en cliquant avec le bouton gauche dessus), aucune objet d'approvisionnement ennemi n'apparaîtra sur la Minicarte Sonar. Si le second bouton est désactivé, aucun objet militaire ennemi n'apparaîtra sur la Minicarte Sonar. Le coin inférieur gauche comprend deux boutons qui vous permettent de mettre la zone de vue entière en rotation, la Zone de vue principale et la Minicarte Sonar ensemble, soit dans le sens horaire ou dans le sens inverse. En face des boutons de rotation se trouvent les boutons zoom avant et zoom arrière. Actionner un de ces boutons soit rapprochera la zone de vue du terrain ou l'en éloignera. Ainsi, vous avez la possibilité de visionner une plus grande partie du champ de bataille sans avoir à augmenter la résolution du jeu. Situés des côtés gauche et droit de la partie le plus à l'extérieur de la Minicarte Sonar se trouvent les boutons Assistant informatique. Lorsque l'assistant informatique est activé, il tentera automatiquement de gérer les sous-marins et structures dont il a besoin pour réaliser ses objectifs. Le bouton bascule situé du côté gauche vous permet de désactiver l'accès de l'assistant informatique au(x) sous-marin(s) actif(s).



Panneau ordres structure

La section la plus à droite du panneau de configuration vous permet de donner des ordres à la structure active. Le panneau ordres structure se décompose en deux zones principales pour son interface. Le nombre de moniteurs retrouvés le long du bord droit du panneau ordres structure variera suivant la résolution de votre écran.

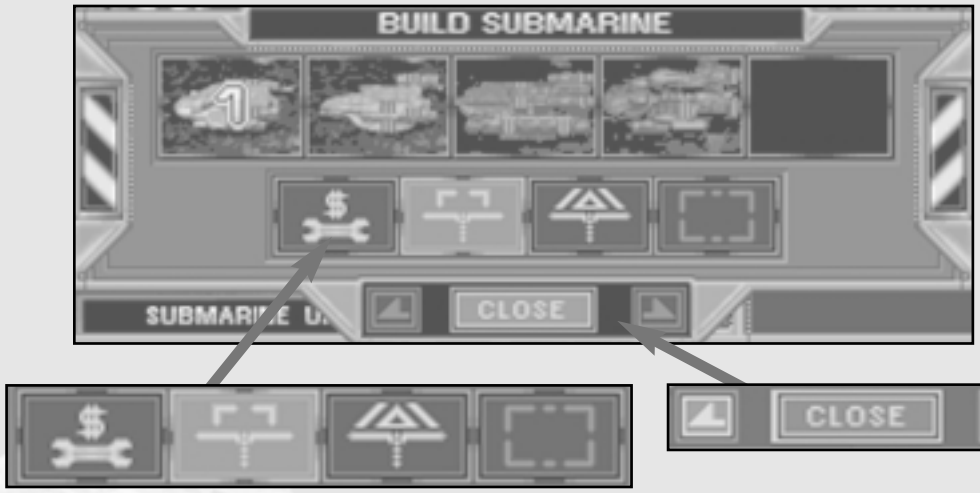
Vous pouvez cliquer sur un moniteur quelconque pour passer de la structure active à celle affichée sur le moniteur. Les structures dernièrement sélectionnées seront affichées sur les moniteurs les unes à la suite des autres en respectant l'ordre dans lequel vous les aurez sélectionnées. Les informations relatives à la structure actuellement sélectionnée sont affichées en dessous de l'image de la structure active. Un indicateur de profondeur figure à gauche de la structure active, précisant la profondeur de la structure active.



La section gauche du panneau ordres structure vous permet de transmettre des ordres à vos structures. À la différence du panneau ordres sous-marins, le panneau ordres structure diffère pour presque toutes les structures comprises dans Submarine Titans. Si vous n'êtes pas certain de la fonction d'un bouton ou affichage au panneau ordres structure, il vous suffit de déplacer le curseur par-dessus la pièce en question et une zone de texte apparaîtra, précisant la fonction de l'attribut. L'attribut le plus commun retrouvé sur toutes les structures est le bouton « régénération ».

Si une structure subit des dommages, vous pouvez amorcer les réparations en activant le bouton « régénération ». Les structures ne peuvent s'impliquer à aucune autre activité, telle que la recherche ou la construction, pendant qu'elles subissent des réparations. La plupart des structures comportent des simples menus affichés dans la zone principale située sous le bouton « régénération ». Le menu d'ordres le plus complexe est associé aux structures capables de construire de nouvelles unités ou d'autres structures. Se rapprochant des « sous-marins constructeurs » (les Assemblers par exemple), ces structures offrent un menu de construction distinct. Cliquer sur le bouton « construire sous-marin » entraînera l'affichage d'un menu similaire.





Chaque icône de sous-marin représente un sous-marin distinct disponible aux fins de production. Le menu de construction des structures fonctionne tout comme le menu de construction des sous-marins, tels que les assembleurs. Vous pouvez afficher le nom et le coût de construction d'un sous-marin en déplaçant le curseur par-dessus une icône de sous-marin. Les ressources requises pour construire un sous-marin sont codées par couleur; un numéro vert représente les coûts relatifs au Corium et un numéro argenté se rapporte aux coûts du Métal. La liste de construction des structures est divisée en quatre sections séparées, chacune traitant d'une classe de sous-marin différente. Vous pouvez sélectionner une nouvelle liste de sous-marins, en cliquant sur une des icônes appropriées ou vous pouvez faire défiler la liste affichée de gauche à droite en utilisant les flèches de direction.

Si vous ne possédez pas la technologie requise pour construire un sous-marin donné, celui-ci sera représenté de manière assombrie dans la liste. La technologie requise pour construire ce sous-marin apparaîtra sous le nom du sous-marin, à la place des coûts de construction.



Le panneau ordres structure des Silicons a un aspect différent de l'interface des White Sharks ou Black Octopi, mais fonctionne de la même façon. La partie supérieure gauche du panneau contient tous les ordres relatifs à la structure, tels que le bouton « construire sous-marin ». Toutes les structures Silicons comportent un bouton « Réapprovisionner énergie » pour exécuter le réapprovisionnement en énergie. Les structures Silicons endommagées utilisent l'énergie pour effectuer les réparations et dépendent d'un apport de votre banque énergétique pour assurer les réparations. L'indicateur de profondeur est situé directement à droite du panneau d'ordres. Le rectangle bleu situé à droite de l'indicateur de profondeur indique l'approvisionnement en énergie de la structure active. La partie inférieure du panneau ordres structure des Silicons comporte des informations portant sur la structure, telles qu'un indicateur d'état de la construction des sous-marins.

Pour commencer

Si vous n'avez encore jamais joué avec un jeu stratégique en temps réel, utiliser la combinaison unique de la gestion de base, de la collecte des ressources et du combat peut représenter une seule tâche. Cette section va vous aider dans vos débuts et vous procurer le plaisir de jouer avec Submarine Titans.

Concepts du jeu

Un jeu de Submarine Titans dépend énormément du nombre de différents concepts significatifs qui sont traités. Ces concepts constituent la base de gestion des unités de départ par un joueur, afin d'éventuellement tenir ses ennemis en échec. Les facteurs principaux du jeu de Submarine Titans sont détaillés dans la section suivante.

Ressources

Un des points les plus importants à connaître dans Submarine Titans est la manière dont vous devez gérer vos ressources. Alors que les White Sharks et les Black Octopi gèrent leurs ressources de manière similaire, les Silicons présentent un modèle de ressources totalement différent. Étant donné les différences dans la gestion des ressources, il est important de se familiariser avec chaque modèle.

Il existe 6 ressources dans le jeu :

1. Oxygène : il est extrait de l'eau au moyen d'une structure spéciale.
2. Métal : il est extrait d'épaves ou de dépôts métalliques à l'aide de mines de métal , de transports et de dépôts.
3. Corium : il est uniquement extrait à partir des dépôts de Corium (fragments météoriques).
4. Or : il est extrait de l'eau ou est reçu comme moyen de paiement pour la vente d'autres ressources.
5. Silicium : il est extrait du sable au moyen d'extracteurs de Silicium.
6. Énergie : elle peut être extraite à partir de dépôts métalliques ou être récupérée d'épaves métalliques.

Les White Sharks et les Black Octopi ont besoin des ressources suivantes :

Métal

Le métal est une ressource utilisée autant par les White Sharks que par les Black Octopi dans la construction de sous-marins et de structures. Le métal est extrait de dépôts dispersés sur des écueils marins et varie en densité. Il est récolté par une structure spéciale, puis ensuite transporté vers une installation de stockage via un tranport cargo. Les sous-marins de transport utilisés pour transporter le métal des Black Octopi sont appelés Sous-marins cargo ; pour les White Sharks, il s'agit des TranSubs. Le transfert de ressources métalliques vers une force alliée suppose tout d'abord un traitement dans le Container cargo. Les containers cargo peuvent donc contenir plus de ressources qu'un simple système de transport peut normalement transporter. Le métal peut également être vendu ou acheté via un TradeCenter pour les White Sharks et via un Marché pour les Black Octopi. Les Trade Centers et les Marchés créent les Containers cargo.

Corium (276)

Le Corium est l'élément le plus complexe jamais découvert. Il possède la capacité d'irradier une quantité énorme d'énergie et sa fonction est vitale dans la construction, la fourniture d'énergie et l'armement des sous-marins, des structures spéciales et des générateurs. Le Corium est extrait de dépôts dispersés sur des écueils marins et varie en densité. Il est récolté par une structure spéciale, puis ensuite transporté vers une installation de stockage spéciale via un tranport cargo. Tout comme le métal, cette ressource peut être vendue, achetée ou transportée dans des Containers cargo.

Or

Toute recherche scientifique est financée par l'or. L'or sert également de support pour l'échange des ressources (par exemple pour le métal en Corium ou vice-versa). L'or est directement extrait de l'eau de mer par des structures de filtrage spéciales. La vitesse d'extraction de l'or varie selon la densité d'or qui est dissoute dans l'eau de mer ; plus l'or aura été extrait de l'eau de mer, plus sa quantité diminuera progressivement.

Oxygène

L'oxygène est nécessaire au fonctionnement des systèmes d'assistance vitaux qui se trouvent dans toutes les structures sous-marines. Un approvisionnement stable en oxygène est nécessaire avant que de nouvelles structures puissent être construites. Toute structure dont la construction est achevée, aura continuellement besoin d'une certaine quantité d'air. Si l'approvisionnement en oxygène dépasse le seuil inférieur pour devenir insuffisant, beaucoup de structures vont ralentir leurs activités ou cesseront de fonctionner. Pour les White Sharks, l'oxygène est extrait de l'eau de mer par électrolyse avec les Extracteurs d'Air, tandis qu'à cet effet les Black Octopi utilisent les Sublimateurs O2. Chaque Sublimateur ou Extracteur va fournir une quantité limitée en oxygène.

Les Silicons ont besoin des ressources suivantes :

Silicium

Le Silicium est la ressource primaire pour les Silicons ; ils l'utilisent pour la production dans tous les sous-marins et toutes les structures. Des extracteurs spéciaux de Silicium extraient la matière du sable qui repose sur le fond de l'océan. Les Extracteurs de Silicium ont tous une zone de contrôle minimale et aucun extracteur supplémentaire ne peut être construit dans une zone de contrôle d'extracteur préexistante. Les taux d'extraction de Silicium ne diminuent pas dans le temps (comme pour l'or par exemple) ; le Silicium ne requiert pas non plus d'installation de stockage séparée comme le Corium. Le Silicium peut être transformé en énergie dans un Convertisseur énergétique.

Corium (276)

Le Corium est nécessaire à la production dans la plupart des structures, des sous-marins équipés d'armements et certains types de munitions. Les extracteurs de Corium extraient le Corium à partir de dépôts de la matière à l'état brut, de densité variée, et les transporteurs le livrent aux silos de Corium pour une utilisation ultérieure. Le Corium peut être transformé en énergie dans un Convertisseur énergétique.

Énergie

L'énergie est utilisée par tous les sous-marins et toutes les structures des Silicons pour la survie de base et la régénération à un moment donné. La vitesse de régénération dépend de l'approvisionnement actuel de la structure / du sous-marin qui alimente l'énergie stockée. L'énergie peut être acquise par des systèmes de conversions via le Convertisseur énergétique ou être récoltée à partir de dépôts métalliques avec un Accumulateur énergétique. Le stock d'énergie d'un sous-marin s'épuise avec le temps et doit être restauré auprès d'un Pod de réapprovisionnement.

Production de structures & d'unités

À côté de la recherche de nouvelles technologies et de la gestion de l'ensemble des ressources, vous devez également gérer et produire divers types de structures et de sous-marins. Les structures et les sous-marins sont, par leur spécificité, extrêmement spécialisés et doivent être déployés de manière stratégique pour accroître leur utilité. Chaque faction dispose de quatre unités militaires standard, chaque unité suivante disposant typiquement d'un armement et d'un blindage plus important et d'une construction plus sophistiquée (coûts de construction plus importants) que la précédente. En plus des sous-marins militaires, il existe un certain nombre de sous-marins spéciaux et non destinés au combat. Étant donné que certains sous-marins spéciaux sont en mesure de participer au combat tout comme certains sous-marins militaires, il n'existe pas de modèle type prévisible dans leur développement.

Un équilibre efficace des dépenses de vos ressources entre la recherche, les structures et les sous-marins est l'une des clés de la victoire pendant le combat. Chaque faction va à chaque fois exiger de vous un équilibre de son modèle dépenses-versus-recettes de manière légèrement différente. Le cas idéal est d'avoir assez de ressources pour financer toutes vos dépenses et assez de dépenses pour réduire vos ressources excessives.

Recherche & Technologie

Chaque faction recherche et acquiert de nouvelles technologies de manière différente. Les White Sharks se concentrent principalement sur la puissance militaire et leur potentiel de recherche de nouvelles technologies est donc le plus faible. Les Black Octopi ont un arbre technologique plus important à explorer que les White Sharks, alors que les Silicons ont la plus grande variété de nouvelles technologies à rechercher. Les factions initialement équipées de technologie plus avancée ont des sous-marins plus légers en comparaison à une faction avec un potentiel total de recherche plus faible disponible. Cela signifie en général que les White Sharks ont initialement les sous-marins les mieux blindés, suivis de ceux des Black Octopi et des Silicons. Les conditions préalables à la recherche de nouvelles technologies sont en général directement apparentées à la quantité totale de technologie disponible pour la faction correspondante. Les White Sharks ont l'arbre technologique le plus court et le plus simple, avec les conditions préalables les moins importantes (prérequis) pour une nouvelle recherche. Les Black Octopi sont ceux qui suivent en complexité, pour finir par les Silicons qui représentent à nouveau la race la plus compliquée.

Prêt ?

Vous devez toujours garder trois objectifs principaux à l'esprit si vous voulez jouer avec Submarine Titans avec succès : construire et défendre votre base, collecter des ressources, et construire une flotte offensive pour anéantir l'ennemi. Cette section est destinée à vous donner quelques conseils afin d'obtenir un équilibre adéquat entre ces trois objectifs.

Chapitre trois :
POUR COMMENCER

En général, lorsque vous commencez une nouvelle mission, vous allez vouloir construire votre base et débuter avec le rassemblement de ressources, pour finalement commencer à amasser une flotte d'unités offensives. Vous allez habituellement commencer près des sites de Corium et de métal. Cependant, afin de pouvoir collecter ces ressources, vous devez construire des sous-marins de transport, ce qui fait que vous allez vraisemblablement commencer par la construction d'un SubCenter, d'un Dockyard ou d'un Protoplasm Generator (générateur protoplasmique), selon le camp dans lequel vous jouez. Pendant que cette structure est en cours de construction, commencez alors à construire les extracteurs de ressources et un silo afin de pouvoir stocker les ressources ; de cette manière, si vous pouvez construire les vaisseaux, les ressources peuvent immédiatement être collectées. Une fois que vous avez garanti un approsionnement stable en Corium et en métal (ou en énergie), vous pourrez également construire des structures qui récolteront de l'or (ou du Silicium, dans le cas des Silicons). À la différence des extracteurs de Corium ou de métal, vous pouvez construire des installations de production pour l'or ou le Silicium sans avoir besoin d'un dépôt. Les extracteurs d'or cependant, fonctionneront uniquement de manière correcte si vous les construisez avec environ sept espaces entre eux. En outre, les extracteurs de Silicium ont un espace minimum prédéfini, ce qui vous empêchera de les positionner trop près les uns des autres. Vous pouvez construire des extracteurs d'or très près les uns des autres si vous le souhaitez, mais leur efficacité s'en trouvera extrêmement réduite.

Une fois que vous avez obtenu un bon flux de récolte des ressources, vous allez probablement construire quelques sous-marins militaires de faible importance. Dès qu'ils seront terminés, utilisez-les pour partir en reconnaissance dans la zone. Vous allez probablement trouver une autre paire (ou plus) de champs de Corium et de métal à proximité. À partir de ce moment-là vous allez devoir construire un autre ensemble d'extracteurs et de silos pour les ressources. Entre-temps, vous pouvez cependant construire une structure de recherche, assujettie de structures défensives pour fortifier votre base.

Lorsque votre base a été établie, il sera nécessaire que vous décidiez si vous souhaitez continuer à construire vos défenses et poursuivre vos activités de recherche, amasser une flotte de sous-marins et attaquer l'ennemi, ou si vous souhaitez essayer d'établir un équilibre entre ces activités. La section suivante couvre chacune des méthodes. Les méthodes exposées ne sont pas des règles et sont à considérer comme des guides. Utilisez-les pour développer une stratégie qui fonctionnera au mieux pour vous.

En accéléré

Bien qu'il existe de nombreux chemins qui conduisent à la victoire dans Submarine Titans, la première étape est toujours d'effectuer un démarrage intense et rapide. Cette section a été réalisée dans le but de vous donner quelques conseils sur la manière de commencer une mission pour chacun des trois camps.

White Sharks :

Les White Sharks commencent avec une légère marge sur les deux autres factions. Puisque vous êtes capable de construire vos deux premiers sous-marins militaires sans avoir besoin d'effectuer de recherches, un joueur de White Sharks va être en mesure de construire une flotte simple et rapide, et ce, avant que les Black Octopi ou les Silicons aient pû rechercher la technologie dont ils ont besoin pour construire leurs sous-marins plus puissants. Tout dépend de vous maintenant : soit vous prenez l'avantage sur les autres factions en attaquant rapidement, soit vous attendez, afin de trouver des technologies plus puissantes.

Construisez tout d'abord un Extracteur d'air et partez ensuite en reconnaissance à la recherche de champs de Corium ou de métal. Une fois que vous les avez trouvés, construisez un SubCenter à proximité. Commencez alors à construire des extracteurs de Corium et de métal, avec un Dépôt pour stocker les matières, une fois qu'elles auront été récoltées par vos TranSubs. Lorsque votre installation de construction de sous-marins est montée et fonctionne, fabriquez une paire de sous-marins de transport pour pouvoir commencer avec le traitement des matières.

Arrivé à ce point, vous pouvez choisir entre une attaque rapide et agressive ou opter pour la voie classique de la recherche. Si

vous souhaitez construire une flotte et attaquer rapidement (tactique connu sous le nom d'offensive « éclair »), foncez et construisez un ArmCenter et un ou deux Subcenter(s). L'ArmCenter est automatisé et va débuter avec la production de Petites Torpilles. Paramétrez vos SubCenters pour qu'ils mettent à disposition un grand nombre de Hunters et quelques Sentinelles. Faites sortir les Sentinelles pour qu'elles trouvent les bases ennemies et envoyez les Hunters derrière elles afin de pouvoir lancer une attaque rapide (et espérons dévastatrice).

Le fait de vous ruer sur votre adversaire comporte des risques, cependant : s'il a les capacités pour riposter à votre attaque et qu'il détruit vos sous-marins, vous aurez perdu votre temps à construire la flotte, vous laissant faible et sans défense en cas d'une contre-attaque (ou de l'attaque d'une autre joueur). Il s'agit ici d'une proposition du type « tout ou rien », c'est pourquoi vous jugerez peut-être plus avantageux de continuer à agir conformément à l'arbre de recherche, débloquant ainsi les technologies qui vont rendre vos sous-marins plus puissants et résistants à une attaque.

Si vous souhaitez essayer une approche beaucoup plus classique, construisez quelques TechCenters pour votre base. Vous pouvez n'en construire qu'un si vous le souhaitez, mais plusieurs TechCenters vous permettront de rechercher plusieurs technologies au même moment, et vous réduirez en même temps l'handicap du facteur vitesse avec lequel les White Sharks sont confrontés (par rapport aux Black Octopi). Vous allez bien sûr avoir besoin de quelques extracteurs d'or pour payer toute cette recherche, espacez-les donc autour de votre base. Pendant que tout ceci suit son cours, construisez un autre Dépôt et deux TranSubs supplémentaires, afin d'accélerer le traitement de vos ressources. Même lorsque vous décidez de centrer vos capacités sur la recherche, vous allez toujours avoir besoin de bâtiments pour défendre votre base et protéger vos propres vaisseaux lorsque vous avez besoin de poursuivre votre expansion vers d'autres champs de Corium ou de métal. Vous devriez toujours avoir une « armée de métier » d'environ 20-24 vaisseaux autour de votre base afin de surveiller d'éventuelles incursions ennemies, ceci bien entendu en plus de quelques structures défensives bien placées.

Black Octopi :

Les stratégies primitives des Black Octopi sont très similaires à celles des White Sharks. Après la construction de votre Sublimateur d'oxygène et des Extracteurs de Corium/métal, vous allez devoir procéder conformément à l'arbre de recherche. Construisez une Usine de munitions et une paire de Laboratoires de recherche. Étant donné que les Black Octopi ne peuvent construire qu'un sous-marin militaire au début du jeu, le Fighter (chasseur), vous allez devoir rechercher de nouvelles technologies pour acquérir des sous-marins d'un niveau plus élevé, ainsi que que des structures défensives qui vous faciliteront la tâche concernant la défense de votre base.

Si vous soupçonnez une offensive « éclair » de la part d'un joueur des White Sharks, votre meilleur pari est de rechercher la Technologie des torpilles à éclats et de produire quelques Destroyers, tout en continuant à recherche la Technologie des pièges laser et la Technologie des obus cassette. Une fois que vous avez localisé la Technologie des pièges laser, commencez à mettre un réseau étendu de pièges laser en place. Une fois la Technologie des obus cassette localisée, produisez quelques Envahisseurs pour garder votre base, ceux-ci étant capables d'endommager plusieurs sous-marins d'un coup. Il est possible que vous souhaitiez également rechercher la Technologie du laser léger afin de pouvoir ensuite construire quelques lasers légers autour de votre base. Bien que les Lasers légers ne représentent pas les défenses les plus puissantes, leur portée va vous permettre de tirer le premier coup lors de l'arrivée d'un nombre important de chasseurs, permettant aussi à vos Destroyers et Defenders de terminer le travail.

Si vous souhaitez adopter une approche agressive avec les Black Octopi, vous allez devoir probablement rechercher la Technologie des torpilles à éclats en premier et construire ensuite une flotte de Destroyers. Ces sous-marins puissants et coûteux sont assez dévastateurs, en comparaison aux sous-marins de niveau plus faible que vos ennemis les White Sharks ont tendance à construire. La vitesse est l'essence de l'action, cependant ; si vous perdez trop de temps en recherche, vos ennemis vont être trop bien établis pour vos Destroyers pour qu'ils puissent par la suite causer d'importants dommages.

Si vous voulez être celui qui est bien établi, commencez rapidement à rechercher des technologies lasers avancées. La

Technologie des lasers rubis va vous permettre de construire le puissant Cruiser, et la Technologie du laser gazeux va vous fournir les Lasers lourds, une structure défensive excellente qui va détruire sans grand effort tout sous-marin de faible niveau à l'offensive.

Silicons :

Les Silicons sont marquants par leur différence par rapport aux deux races humaines, autant dans leurs structures et leurs unités construites, que pour les ressources qu'ils collectent. Vous n'aurez pas le choix pour réaliser votre première construction ; les Silicons doivent commencer par le Protoplasm Generator (générateur protoplasmique). Ceci va vous permettre de construire plus de Capsules-Prototypes pour agrandir votre base.

Une fois votre Protoplasm Generator (générateur protoplasmique) construit, continuez et produisez quatre ou cinq Capsules-Prototypes en plus. Partez en reconnaissance en vue de trouver du Corium et du métal, et produisez la palette entière des Structures de réapprovisionnement : un Collecteur de Corium, un Accumulateur d'énergie, un Extracteur de Silicium et un Silo de Corium. Mettez un transporteur en place pour amener le Corium au Silo de Corium. La mise en place d'un Pod de réapprovisionnement devrait être également une sage idée, ceci afin de pouvoir charger une énergie plus importante sur vos sous-marins. Vous allez également vouloir construire un générateur protoplasmique, sur le côté opposé de la base, afin de doubler les capacités de construction de vaisseaux. Vous allez devoir faire le point de vos ressources à ce moment-là et devrez éventuellement construire quelques Extracteurs de Silicium supplémentaires ; vous devrez aussi décider de la tactique du jeu à appliquer, prendre une position plus agressive au cours de la bataille ou jouer le jeu de manière un peu plus défensive.

Si vous jouez de manière plus offensive, vos options vont être limitées jusqu'à ce que vous ayez construit un Centre de commandement et commencé à rechercher de nouvelles technologies. Vous êtes en mesure de construire des sous-marins SHS sans recherche, mais ceux-ci sont mal blindés et seront détruits si facilement par les défenses ennemies et les sous-marins de moyenne envergure que, passer à l'offensive avec cet équipement s'avèrerait être une tâche difficile. Votre meilleur pari devrait être de construire un Centre de commandement et un Module de sous-marins ; ceci vous permettra ensuite de construire des Escorteurs et des Cuirassés au cours de deux cycles de recherche (vous pouvez également obtenir un Module de régénération pour produire de nouveaux blindages). Si vous souhaitez attaquer dès le début, recherchez le plus tôt possible des Obus énergétiques de niveau 2, et lorsque la recherche est terminée, envoyez votre flotte en direction des positions ennemies. Les 40 % extra d'endommagement seront une grande aide dans l'écrasement des défenses ennemies.

Lorsque vous jouez de manière défensive, vous allez devoir construire un Centre de commandement et ses divers modules dès que possible. Le Module de structure devrait être installé le premier, étant donné que vous allez avoir besoin de la large variété des structures de défense disponibles pour les Silicons, afin de vous protéger d'une rapide attaque ennemie. La première structure défensive à rechercher est le Pulsar PP. Construisez-en le plus possible tout en recherchant les Lanceurs d'obus à gaz ; construisez-en également plusieurs. Après avoir localisé les Lanceurs d'obus à gaz, concentrez-vous sur la recherche des Oscillateurs soliton et construisez-en autant qe vous pouvez le plus rapidement possible, car ils pourront endommager tout sous-marin se trouvant à leur portée. Assurez-vous de construire également quelques sous-marins SHS pour une protection mobile, et passez ensuite aux Cuirassés et aux Escorteurs (lorsqu'ils sont disponibles), ceux-ci représentant un niveau supérieur en matière de protection de la base.

Analyse des factions

Les trois factions dominantes en guerre aujourd'hui sont les White Sharks, les Black Octopi et les Silicons. Dans leur soif de victoire, chaque faction a développé un arsenal de technologie, de sous-marins et de structures qui correspondent le mieux à leur philosophie de la guerre. Bien que quelques concepts de base, comme la récolte du Corium, soient partagé par toutes les factions, chacune d'entre elles possèdent des équipements spécialisés uniques . L'information qui suit couvre tous les types de sous-marins utilisés par les trois factions, une analyse de chacune de leur structures et un aperçu de leur arbre technologique. Quelle que soit leur expérience précédente ou leur camp, ces données sont d'une grande valeur pour tous les commandants de sous-marins.

White Sharks

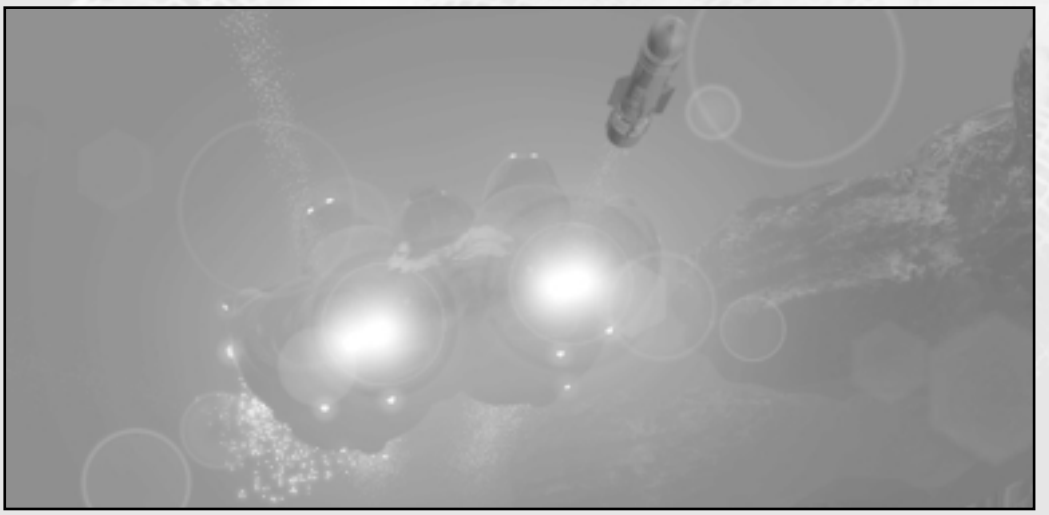
Leur caractéristique principale est l'obsession du contrôle et l'accent mis sur l'expansion militaire. Les White Sharks sont issus de la Force de Défense Combinée de la Terre soutenue par les Nations-Unies (UNCED), créée pour protéger la planète de la comète Clark.

Les Sharks ont une civilisation agressive, de basse technologie organisée selon un schéma militariste strict. Tenus en échec une fois dans leur tentative de prendre le contrôle de la planète, ils ont passé toutes les années depuis la chute de la comète à développer leur machine de guerre dans le but expresse de détruire les Black Octopi 'pacifistes '.

Les objets des White Sharks sont typiquement rustiques et bon marché, fortement blindés et lourdement armés. A cause de l'accent mis sur la force militaire (aux dépens de technologies plus raffinées), leurs unités sont en général individuellement inférieures à celles de leur rivaux, les Black Octopi. Cependant la flotte des White Sharks est beaucoup plus importante.

Unités

Pour les unités, les White Sharks ont quelques avantages puissants. Ils possèdent le sous-marin d'attaque de bas niveau le moins cher le Sentinel, et ils ont le sous-marin le plus puissant, le Terminator. Utilisées correctement, les unités des White Sharks peuvent certainement former une force avec laquelle il faut compter. Pour une information statistique sur les sous-marins et leur armement, veuillez vous reporter à l'Appendice 2 : Statistiques des sous-marins et à l'Appendice 3 : Statistiques des armements.



Sous-marins de ravitaillement



Constructor
Pièce essentielle des forces White Sharks, l'Assembler est utilisé pour créer de nouvelles structures.



TranSub
Les TranSubs transportent des ressources depuis les mines de Corium ou de métal jusqu'à un dépôt. Le TranSub est non-armé et non-blindé.



RepSub
Plus une structure flottante qu'un sous-marin, ces plate formes sont conçues pour réparer les sous-marins endommagés et servent de transport pour les unités paralysées. Les RepSubs sont aussi capables de transporter des chargements, y compris des artefacts et des containers. Le RepSub ne possède pas d'armement.

Sous-marins militaires



Sentinel
Les Sentinels sont des sous-marins rapides et peu coûteux qui n'ont pas besoin de munitions d'un ArmCenter. Bien qu'ils ne possèdent pas beaucoup de blindage, leur vitesse et la cadence de tir de leur Canon HF les rend efficaces en groupe ou lorsqu'ils sont soutenus par des sous-marins plus grands.



Hunter
Un autre sous-marin peu coûteux et manœuvrable. Les Hunters sont équipés de Petites Torpilles et sont efficaces pour détourner l'attention de l'ennemi pendant que des unités plus grosses se mettent en place pour les détruire.



Cruiser
Les Cruisers sont des sous-marins puissants, avec un blindage efficace et de grosses torpilles. Leur protection est plus lourde que celle des Sentinels ou des Hunters. Le Cruiser est parfait pour l'assaut des lignes ennemies mais les coûts de production, de maintenance et de réparation sont assez élevés. Les Cruisers ont besoin de recompléter leurs munitions à partir des ArmCenters.



Terminator
Le Terminator est la classe de sous-marins la plus puissante des White Sharks. Armés d'un générateur de plasma, ces sous-marins peuvent couler un destroyer Black Octopi en un seul tir. Avec leurs moteurs exceptionnels, les Terminators sont d'une vitesse surprenante pour leur taille. D'un autre côté, le Terminator souffre d'un blindage limité et d'une cadence de tir lente.

Sous-marins spéciaux



Marauder
Cette classe de sous-marins capture les structures et les sous-marins ennemis. Après une capture réussie, le TechCenter du joueur a un accès temporaire aux technologies possédées par le propriétaire précédent du sous-marin ou de la structure capturée. Elles apparaissent dans une section de la recherche disponible nommée Technologies ennemies. Veuillez noter que les technologies silicones ne peuvent pas être apprises. Les Marauders ont un blindage correct et sont armés de Petites Torpilles.



Poseur de mines
Les poseurs de mines sont conçus pour poser et nettoyer les champs de mines. Les poseurs de mines sont armés de 10 Mines de Fond et de Petites Torpilles en complément. Bien qu'ils ne soient pas prévus pour le combat contre d'autres sous-marins, ils ont une capacité défensive limitée contre les sous-marins moyens ennemis. Les poseurs de mines n'ont pas assez de blindage pour résister dans les combats prolongés.



Bombardier DC
En tant que sous-marin d'artillerie, les Bombardiers DC ont été spécialement conçus pour l'assaut de groupes de sous-marins ou de structures ennemies. Ces sous-marins sont également efficaces contre les structures défensives ennemies.Ils ont aussi un bon blindage et transportent des Petites Torpilles pour se défendre contre les sous-marins de petite taille, mais ils se déplacent lentement et ont besoin de protection anti-sous-marine au combat.



Liberator
Les Liberators sont des sous-marins de détection. Ils peuvent repérer les Phantoms et les Stealth Scouts pour en faire des cibles plus faciles. Ils sont armés de Petites Torpilles et de 10 'mines' autonomes Beacons qui ont la capacité d'annuler la technologie furtive ennemie dans un rayon donné, mais pour une durée assez courte à cause de leur autonomie réduite.

Cyborg



Cyberworm
Les Cyberworms sont des cyber-organismes hybrides conçus pour pénétrer les Silos ennemis et pour y voler des ressources en les téléportant vers un Dépôt ami. Bien qu'ils possèdent une vitesse et une manœuvrabilité respectable, ils ne sont ni blindés, ni armés. La production des Cyberworms est lente et ils ne peuvent pas être réparés. Les Cyberworms sont produits aux CyberCenters.

Structures

Les White Sharks sont plus attentifs au blindage de leurs structures qu'à s'assurer de leur efficacité. Le point positif est que les White Sharks possèdent quelques uns des systèmes défensifs les plus avancés, ce qui leur permet de fermer les écoutilles et de faire pas mal de dégâts en défense pendant que leurs sous-marins travaillent sur la base de l'ennemi. Pour des informations statistiques sur les structures, veuillez vous reporter à l'Appendice 1 : Statistiques des structures.

Structures de base



SubCenter
Les SubCenters servent à construire tous les sous-marins White Shark. Bien que mieux blindés que leurs semblables Black Octopi, les SubCenters ont une vitesse de construction plus réduite.



RepCenter
Le RepCenter est la structure utilisée par les White Sharks pour réparer leurs sous-marins endommagés. Encore une fois, il a plus de blindage que celui des Black Octopi et une vitesse de réparation plus lente.



ArmCenter
L'ArmCenter fournit les torpilles, les mines et les grenades anti-sous-marines aux différents sous-marins militaires. L'ArmCenter a un blindage léger et a une cadence de travail comparable à celle du même bâtiment des Black Octopi.



TechCenter
Bien que les nouvelles technologies ne soient pas une priorité pour les White Sharks, leur recherche militaire est effectuée dans le TechCenter. Dans la mesure où la recherche souffre d'un manque de crédits, les White Sharks découvrent les technologies un peu plus lentement que les autres factions.



Sonar
Le Sonar est utilisé par les White Sharks pour voir les environs de leurs bases sous-marines. Sans sonar, la visibilité est limitée à la portée visuelle, ce qui n'est pas très loin dans les profondeurs obscures de l'océan.



InfoCenter
Les InfoCenters sont les installations centrales des White Sharks. Cette structure sert à évaluer les stratégies de l'ennemi et à comparer les forces et les faiblesses, ce qui donne aux commandants des White Sharks la possibilité de regarder le statut des objets ennemis lors des combats. Les InfoCenters détectent les tirs de Bombe Laser et, en influençant leur système de navigation, diminuent leur précision.



CyberCenter
Les CyberCenters sont des centres spéciaux de bio-développement utilisés par les White Sharks pour créer leurs Cyberworms.

Supply Structures



Extracteur d'Air
Les Extracteurs d'Air extraient l'oxygène de l'eau de mer et fournissent une atmosphère respirable à toutes les structures White Sharks. Les White Sharks posent un blindage sur cette installation, mais leur fonctionnement est moins efficace que celui des Black Octopi.



TradeCenter
Le TradeCenter permet le commerce de ressources avec les survivants de la surface. Avec un TradeCenter, les White Sharks peuvent acheter et vendre des ressources pour obtenir ce dont ils ont le plus besoin. En plus de leur fonction commerciale, les TradeCenters produisent ou 'utilisent' des containers de transport utilisés pour les transferts de ressources entre alliés.



Extracteur de Métal
Ces installations servent à arracher le Métal qui se trouvent dans les fonds sous-marins.



Extracteur de Corium
Les Extracteurs de Corium servent à récupérer le Corium sur les fragments de comète et sur les fonds marins.



Dépôt
Ils sont utilisés par les White Sharks pour stocker du Métal ou du Corium.



Extracteur d'Or
Les Extracteurs d'Or extraient les traces d'or qui se trouvent dans l'eau de mer. Ils sont basés sur une technologie ancienne et sont moins efficaces que ceux des Black Octopi.

Structures défensives



Canon HF
Le canon HF qui peut tirer sur 360 degrés est une arme défensive très efficace si on lui donne un champ de tir dégagé.



Plate forme fixe Lance-torpille (SToLP)
Grâce aux deux lance-torpilles moyens de la Plate-forme fixe lance-torpille, le défenseur est paré à faire face aux attaques de grande ampleur.



Générateur d'ultrasons
Le générateur d'ultrasons est une installation défensive qui envoie des ondes d'ultrasons très puissantes qui endommagent les objets ennemis.



Canon plasma
Le canon plasma est l'arme défensive la plus puissante des White Sharks. Il n'a pas besoin du soutien d'un ArmCenter mais a une cadence de tir lente.

Special Structures



TranCenter
Il est basé sur une technologie volée aux Black Octopi il y a plusieurs décennies et modifiée par des recherches complémentaires. Les White Sharks utilisent ces Centres pour transporter instantanément les sous-marins d'un point à l'autre dans une région limitée.



Disperseur
Les Disperseurs protègent les sous-marins des sonars ennemis et désactivent les générateurs de furtivité embarqués sur certains sous-marins des Black-Octopi.



Contrôle de requins
Les Centre de Contrôle de requins dirigent le comportement de trois requins simultanément. Les requins sont utilisés pour protéger les objets des attaques venant de créatures cyber (dauphins et vers). Lorsque le centre contrôle moins de trois requins, il génère des impulsions spéciales pour attirer de nouveaux requins dans la zone.



Psychotron
Le Psychotron sert à désorienter les sous-marins ennemis, ce qui leur fait attaquer l'objet le plus proche, même s'il est ami. Très efficace contre les regroupements de sous-marins ennemis.



Plasmatron
Les plasmatrons servent à extraire le deutérium nécessaire aux torpilles nucléaires lancées par le TLS.



Pas de tir thermo-nucléaire (Thermo-Nuclear Launching Shaft-TLS)
Les armes nucléaires sont le summum de l'armement offensif utilisé par les White Sharks et ce pas de tir est équipé pour lancer des torpilles dotées de têtes nucléaires au deutérium enrichi.



Télébouclier
infiltrations de sous-marins ennemis. Il est efficace pour tenir à distance les Raiders et Usurpateurs ennemis, mais ne protège qu'un secteur limité.

Arbre technologique White Shark

Les White Sharks ne s'appuient peut-être pas autant sur la technologie que les autres factions, mais ils en ont tout de même une maîtrise de base. L'arbre technologique des White Sharks est plus simple que celui des autres factions, ce qui leur permet d'aller directement à certains types de technologies, sans perdre de temps à faire des recherches redondantes.



Technologie de l'hydro-fusion
Permet la construction des canons HF, structure de défense fixe qui n'a pas besoin de munitions externes.
Requiert : Pas de prérequis



Technologie de torpille moyenne
Les torpilles moyennes contiennent plusieurs têtes qui peuvent pénétrer le blindage et endommager les équipements internes des sous-marins. Elles sont chargées par les plate formes fixes de lance-torpilles (StoLP) et sont produites dans les ArmCenter.
Requiert : Technologie de l'hydro-fusion



Sonar à longue portée
Le sonar est très important pour permettre le suivi des objets ennemis distants sur la carte sonar. Remarquez que le sonar des Black Octopi (ASDIC) est plus perfectionné et a une plus longue portée.
Requiert : Pas de prérequis



Technologie des grandes torpilles
Large Torpedoes have an improved hollow-charge warhead to increase the damage inflicted on enemy armored subs and structures. Installed on Cruisers, large torpedoes make this exceptionally armored sub effective in attacking enemy defensive structures.
Requiert : Technologie de torpille moyenne



Technologie du sonar mobile
Les grandes torpilles ont une tête à charge creuse améliorée qui augmente les dégâts infligés aux sous-marins ou structures blindées. Installées sur les croiseurs, les grandes torpilles rendent ce sous-marin au blindage exceptionnel efficace pour l'attaque des structures défensives ennemies.
Requiert : Technologie de torpille moyenne



Recherche de la clef de codage ennemie
Cette technologie installe le sonar à bord de tous les sous-marins de votre flotte. Notez que le sonar mobile n'augmente pas la distance de visibilité des sous-marins. Il complète les sonars fixes en rendant visibles les ennemis sur la carte sonar.
Requiert : Sonar à longue portée



Amélioration au moteur de classe 2
Cette amélioration de la propulsion du sous-marin accélère sa vitesse de 25% par rapport au niveau 1.
Requiert : Pas de prérequis



Amélioration au blindage de niveau 2
Réduit de 20% les dommages infligés par les armements ennemis. N'améliore pas la protection contre les ultrasons et les champs de solitons.
Requiert : Technologie de torpille moyenne



Technologie des mines de fond
Permet la création de zones minées. Les mines de fond sont invisibles pour l'ennemi et ces bombes flottantes sont très efficaces pour protéger les approches de vos bases. L'ArmCenter produit les mines et le poseur de mines les transporte et les pose.
Requiert : Technologie des grandes torpilles



Amélioration torpille de niveau 2
Augmente la puissance des torpilles classiques (petites, moyennes et grandes).
Requiert : Technologie des grandes torpilles



Amélioration cadence de tir du canon HF
Augmente la cadence de tir des canons fixes HF. Il n'améliore pas les sous-marins équipés de canons HF.
Requiert : Technologie des grandes torpilles



Détection de téléportation
Cette technologie très utile permet à l'InfoCenter de localiser automatiquement et de vous informer d'où ou bien vers où l'ennemi a téléporté des objets.
Requiert : Recherche de la clef de codage ennemie



Equipement Marauder
La classe de sous-marin Marauder possède la capacité unique de capturer des sous-marins et structures ennemies et aussi celle de rechercher les technologies ennemies dans un TechCenter ami. Les Marauders ont un blindage correct et sont armés de Petites Torpilles.
Requiert : Recherche de la clef de codage ennemie



RepSub mobile
Permet la production de sous-marins de réparation qui remplissent à la fois les fonctions de réparation et de transport. Ils sont capables de réparer les sous-marins des différents types (sauf les Cyberdauphins et les Cyberworms) et d'embarquer des charges, telles que d'autres sous-marins, des containers ou des chargements spéciaux. Le coût de la réparation d'un sous-marin avec un de ces sous-marins de réparation est moindre qu'avec un centre de réparation fixe.
Requiert : Amélioration au moteur de classe 2



Technologie des bombes de fond
Les bombes de fond sont efficaces pour l'attaque de sous-marins ennemis groupés ou de structures. Les bombes de fond sont assez puissants, mais les sous-marins bombardiers DC qui les transportent sont lent et modérément blindés.
Requiert : Technologie des mines de fond



Amélioration torpille de niveau 3
Augmente la puissance des torpilles classiques (petites, moyennes et grandes).
Requiert : Amélioration torpille de niveau 2



Technologie des ultrasons
Permet la construction de structures défensives qui émettent un champ spécial qui endommage tous les objets ennemis qui y pénètrent. Les dégâts continuent jusqu'à ce que l'ennemi soit détruit ou qu'il s'éloigne du champ d'ultrasons (ou que l'émetteur d'ultrasons soit lui-même détruit).
Requiert : Amélioration cadence de tir du canon HF



Télébouclier
Cette structure spéciale créée une zone où l'on ne peut se téléporter, ce qui empêche les infiltrations de sous-marins ennemis. Ils sont efficaces pour garder à distance les Raiders et Usurpateurs ennemis, mais ils ne protègent qu'une zone limitée.
Requiert : Téléportation directe



Technologie de l'écran disperseur
Les disperseurs annulent le sonar ennemi dans une zone donnée. Ce qui peut s'avérer très utile pour masquer les activités amies.
Requiert : Téléportation directe



Détection des pièges laser
Cette amélioration des poseurs de mines leur permet de détecter et de détruire les pièges laser ennemis.
Requiert : Téléportation directe



Détection des mines de fond et acoustiques
Cette technologie améliore automatiquement les poseurs de mines pour qu'ils détectent et détruisent les mines de fond et les mines acoustiques ennemies.
Requiert : Téléportation directe



Capacité de piratage améliorée
Cette technologie divise par deux le temps nécessaire pour accéder aux systèmes informatiques ennemis. Elle permet un accès plus large et plus durable aux informations sur les sous-marins, les structures et les ressources ennemies.
Requiert : Equipement Marauder



Mobilité améliorée
Permet le déplacement des structures défensives fixes, ce qui modifie radicalement les tactiques. Ces structures se déplacent cependant bien moins vite que les sous-marins et ne peuvent ni faire feu ni se réparer pendant leur mouvement.
Requiert : RepSub mobile



Amélioration vitesse de torpilles
Augmente de 30% la vitesse des torpilles. Ne modifie pas la vitesse des mines ou des charges énergétiques.
Requiert : Amélioration torpille de niveau 3



Générateur d'ultrasons amélioré
Augmente de 30% la portée du générateur d'ultrasons.
Requiert : Technologie des ultrasons



Technologie de téléportation
Cette technologie révolutionnaire autorise la téléportation instantanée des unités mobiles vers n'importe quel point de la carte. La structure TranCenter est nécessaire pour la téléportation.
Requiert : Technologie de l'écran disperseur



Amélioration de l'équipement Marauder
Cette amélioration augmente l'efficacité des tentatives de capture par les Marauders. Il réduit le temps nécessaire à la capture d'un objet ennemi de 20% mais n'augmente pas les chances de le capturer. Tous les Marauders sont automatiquement mis à jour.
Requiert : Capacité de piratage améliorée



Sécurité de l'information améliorée
Cette technologie réduit le risque de piratages ennemis prolongés dans votre système. Elle divise par deux la durée des intrusions ennemies et, avec l'aide d'un InfoCenter, rend possible le repérage de la structure d'origine du piratage.
Requiert : Capacité de piratage améliorée



Technologie de contrôle des requins
Les Centres de requins peuvent contrôler le comportement de trois requins simultanément. Ces requins protègent votre base en attaquant toutes les créatures cyber qui entrent dans un périmètre donné. Lorsqu' il y a moins de trois requins contrôlés, le Centre génère des impulsions spéciales pour attirer des requins supplémentaires.
Requiert : Capacité de piratage améliorée



Amélioration au moteur de classe 3
Cette amélioration de la propulsion du sous-marin accélère sa vitesse de 75% par rapport au niveau 1.
Requiert : Mobilité améliorée



Amélioration au blindage de niveau 3
Réduit de 20% supplémentaire les dommages infligés par les armements ennemis (pour un total de 40%). N'améliore pas la protection contre les ultrasons et les champs de solitons.
Requiert : Amélioration au blindage de niveau 2
Amélioration vitesse de torpilles



Amélioration torpille de niveau 4
Augmente la puissance des torpilles classiques (petites, moyennes et grandes).
Requiert : Amélioration vitesse de torpilles



Technologie psy
Les générateurs psy désorientent les sous-marins ennemis à proximité. L'ennemi ouvrira le feu sur l'objet le plus proche, quel qu'en soit le camp. Cette arme est une défense très efficace contre les ennemis regroupés.
Requiert : Générateur d'ultrasons amélioré



Amélioration obus HF
Cette amélioration double (augmentation de 100%) la puissance de l'obus HF utilisé par les Sentinels et les canons HF. La cadence de tir et la portée restent inchangées.
Requiert : Générateur d'ultrasons amélioré



Technologie anti-phantom
Cette technologie continue la recherche dans le champ du rayonnement électromagnétique. Elle permet l'installation de générateurs capables de détecter les sous-marins ennemis en mode furtif. Les générateurs sont installés sur les Liberators et les Disperseurs fixes. Les Liberators sont armés de petites torpilles et peuvent transporter 10 balises pour repérer les objets ennemis aux alentours (y compris ceux qui sont en mode furtif) pour une durée limitée par leur source d'énergie.
Requiert : Technologie de téléportation



Amélioration de la portée sonar
Augmente la portée des sonars fixes.
Requiert : Sécurité de l'information améliorée



Contrôle requins amélioré
Augmente la portée efficace du contrôle requins. Le nombre de requins qui peut être contrôlé simultanément par chaque centre passe de trois à cinq.
Requiert : Technologie de contrôle des requins



Cyber technologie
Autorise l'utilisation des Cyberworms, une créature cyber capable de pénétrer les silos et dépôts de Corium ennemis pour voler des ressources.
Requiert : Technologie de contrôle des requins
Amélioration au moteur de classe 3



Technologie de réparation améliorée
Accélère les réparations des RepCenters et des RepSub de 50%.
Requiert : Amélioration au moteur de classe 3



Amélioration torpille de niveau 5
Augmente la puissance des torpilles classiques (petites, moyennes et grandes).
Requiert : Amélioration torpille de niveau 4



Générateur plasma
Les générateurs plasmas sont les armes sous-marines les plus puissantes et ne nécessitent pas de source d'énergie externe. Cette technologie permet leur installation sur les sous-marins de classe Terminator. Les Terminators sont des générateurs de courant flottants et ils ne peuvent avoir qu'un blindage moyen. Leur meilleure place est dans un groupe de combat mixte.
Requiert : Technologie psy



Amélioration de recharge du TranCenter
Cette amélioration réduit le temps de rechargement au TranCenter de 25%.
Requiert : Technologie Antiphantom



Système de Défense anti armements de masse
Réduit la précision des armes ennemies de destruction massive telles que les bombes lasers ou les missiles thermonucléaires. Après cette recherche, l'InfoCenter détectera les bombes laser ennemies et les tirs de missiles thermo-nucléaires, et réduira leur précision en déréglant leur système de navigation. Notez que les missiles ennemis doivent être à portée d'un InfoCenter ami pour être affectés et que le degré de perte de précision est variable.
Requiert : Technologie Antiphantom
Amélioration de la portée sonar



Amélioration au moteur de classe 4
Cette amélioration de la propulsion du sous-marin accélère sa vitesse de 100% par rapport au niveau 1.
Requiert : Cyber technologie



ArmCenter amélioré
Augmente la vitesse de production de l'ArmCenter de 50%. Note: ne réduit pas le coût des munitions.
Requiert : Technologie de réparation améliorée



Ecran anti-laser
Cette technologie est utile contre les sous-marins ou les structures défensives ennemis armées de lasers. Après la recherche, des écrans anti-laser de protection sont installés sur tous les types de sous-marins pour réverbérer 25% des dommages vers l'attaquant.
Requiert : Générateur plasma



Technologie du canon plasma
Permet la construction des générateurs plasma fixes. Ils ont une cadence de tir plus rapide que les mêmes générateurs installés sur les sous-marins de la classe Terminator.
Requiert : Générateur plasma



Amélioration de la productivité des extracteurs
Augmente de 25% la productivité des extracteurs de Corium et réduit d'autant le temps de chargement et de déchargement des TranSubs.
Requiert : ArmCenter amélioré



Amélioration au blindage de niveau 4
Réduit de 20% supplémentaire les dommages infligés par les armements ennemis (pour un total de 60%). N'améliore pas la protection contre les ultrasons et les champs de solitons.
Requiert : Amélioration au blindage de niveau 3
Ecran antilaser



Corium 296
Cette technologie est le premier pas vers la création d'armements de destruction de masse. Elle permet la construction des Plasmatrons qui produisent des isotopes de Corium enrichi.
Requiert : Technologie du canon plasma



Technologie thermo-nucléaire
Requis pour construire les têtes nucléaires contenant du Corium 296 et pour construire le pas de tir et les systèmes de navigation des missiles balistiques. Après avoir atteint cette technologie, il est possible de lancer des armes thermo-nucléaires.
Requiert : Technologie du canon plasma

Black Octopi

Leurs racines remontent aux faillites des grandes sociétés multinationales et à la résurgence du mouvement écologiste dans les années qui ont précédé la chute de la comète. L'idéologie des Black Octopi est fondée sur les idéaux jumeaux de la préservation de l'environnement et des technologies de pointe.

Bien que leur civilisation puisse sembler pacifiste et faible d'un point de vue militaire, les Octopi possèdent des technologies avancées et sont concentrés sur leur plan de communauté mondiale. Lorsque c'est nécessaire, ils peuvent préparer rapidement une frappe significative contre n'importe quel agresseur et ont tout récemment commencé à développer leurs capacités militaires pour faire face à une nouvelle race (les Silicons) qui a attaqué et détruit plusieurs de leurs sous-marins.

Les Black Octopi utilisent des systèmes de haute technologie dotés d'une grande vitesse et d'une excellente agilité. Bien que leurs armes soient plus puissantes que celles des Sharks, l'essentiel de leur marine de guerre consiste en sous-marins civils hâtivement reconvertis. Par conséquent, ils ont en général un blindage plus léger et sont sous-armés.

Unités

A la différence des White Sharks, les Black Octopi ne possèdent pas les sous-marins les plus puissants. Bien qu'ils soient capables de tenir à distance les White Sharks, il leur est plus difficile d'attaquer une flotte White Shark. Au lieu de cela, les Black Octopi utilisent la ruse. En complément de leur flotte d'attaque, les Black Octopi utilisent deux sous-marins 'furtifs'. Le premier n'est guère plus qu'un éclaireur mais l'autre est un vaisseau de guerre. Il est important pour les Black Octopi d'utiliser correctement ces sous-marins tant qu'ils le peuvent, avant que des mesures anti-furtivité aient été mises au point par l'autre camp. Pour les informations statistiques sur les sous-marins et l'armement, veuillez vous reporter à l'Appendice 2 : Statistiques des sous-marins et à l'Appendice 3 : Statistiques des armements.

Sous-marins de ravitaillement



Assembleur
Légèrement blindé et n'embarquant pas d'armes, ce sous-marin est conçu pour la construction des structures Black Octopi.



Sous-marin de transport
Les sous-marins de transport servent à transporter les ressources de mines vers les silos. Les sous-marins de transport ne sont ni blindés ni armés.



Plate-forme de réparation
Les plates-formes de réparation servent à réparer les sous-marins endommagés et à les transporter loin des combats s'ils ont besoin d'être réparés et qu'ils sont immobilisés. Les plates-formes de réparation servent aussi à transporter des chargements et des artefacts. Ils ne sont ni blindés ni armés.

Sous-marins militaires



Chasseur
C'est le plus petit sous-marin de combat disponible pour les Black Octopi. Le chasseur est petit et manœuvrable mais souffre d'un blindage limité. Les chasseurs sont de bons sous-marins de patrouilles et peuvent déborder l'ennemi pendant que des unités plus importantes attaquent en force. Le plus gros défaut des chasseurs est qu'ils ont besoin de se ravitailler en munitions à l'usine de munitions.



Destroyer
Les destroyer est un sous-marin moyen armé de torpilles à éclats. Les destroyers ont une bonne vitesse, un blindage correct et sont bien équipés pour combattre des groupes de sous-marins petits et moyens. Les torpilles à éclat sont fabriquées à l'usine de munitions.



Croiseur lourd
Cette classe de sous-marins a un blindage lourd et une puissante batterie de lasers rubis. Conçus principalement pour l'assaut des sous-marins et des défenses ennemis, il manque de vitesse mais a une bonne puissance de feu. Les croiseurs lourds souffrent d'une faible cadence de tir et leur meilleur usage est le soutien de packs de sous-marins plus petits.



Invader
Conçu pour l'assaut de groupes de sous-marins ennemis, la classe Invader est une sous-marin d'artillerie équipé d'obus cassette qui traitent une zone plutôt qu'une cible spécifique. Leur blindage est bon, et ces sous-marins coûtent cher à produire et à réparer. Les obus cassette sont fabriquées à l'usine de munitions.

Sous-marins spéciaux



Defender
Sous-marin moyen. Le defender est conçu d'abord pour installer de barrières anti-sous-marines de pièges laser. Il peut transporter jusqu'à 10 pièges à la fois et est armée de petites torpilles. Les Defenders ont un avantage en attaque contre les petits sous-marins isolés, mais il est surclassé par les unités plus grosses.



Raider
Cette classe de sous-marin a une capacité unique de capture de sous-marins ou structures White Sharks. Une fois capturés, ils peuvent être retournés contre leur camp d'origine, et après la capture réussie de certaines structures, le laboratoire de recherche du joueur obtient un accès temporaire à certaines technologies ennemies. Ces technologies ennemies peuvent être recherchées et les Black Octopi peuvent ensuite produire certaines structures et sous-marins utilisés par les White Sarks. La technologie Silicon en revanche ne peut être ni capturée ni utilisée. Les raiders ont un bon blindage et sont armés d'un laser léger.



Phantom
Cette classe de sous-marins moyens est rapide et armée de lasers rubis. Il peut basculer sur un mode furtif 'invisible' pour une période limitée de temps, mais lorsque son énergie est vidée, il doit se recharger. Il est assez cher, mais polyvalent et peut se défendre contre des sous-marins de même taille, même en mode visible.



Avenger
En plus de son armement standard, ce sous-marin est armé d'un générateur de rayons paralysants. Cet arme peut mettre hors de combat instantanément n'importe quel sous-marin sans l'endommager. Les sous-marins hors de combat ne peuvent ni bouger ni tirer et doivent être réparés pour récupérer ces capacités. Les Avengers sont aussi armés d'un laser léger et ont un blindage léger.



Eclaireur furtif
L'éclaireur furtif est un petit sous-marin de reconnaissance conçu pour l'espionnage et la surveillance du territoire ennemi. Il est équipé d'un générateur de furtivité qui le rend invisible aux ennemis, sauf s'il est à proximité d'un sous-marin Liberator, d'un écran Disperser ou d'une structure bio-sonar (et que l'ennemi a découvert la technologie Disperser).

Cyborg



Cyberdauphin
Créature hybride spécialement élevée. Les Cyberdauphins embarquent une charge puissante qui peut détruire un sous-marin moyen ou endommager sérieusement un sous-marin lourd. Leur vitesse et leur manœuvrabilité rend les Cyberdauphins presque invulnérables et cette unité est idéale pour l'attaque de cibles dans les zones difficiles d'accès. Les Cyberdauphins ne peuvent pas être réparés et ils sont lents à produire (ou plutôt à entraîner).

Structures

Bien que les structures Black Octopi soient plutôt moins blindées que celles des White Sharks, elles sont en général plus efficaces. Tant que les Black Octopi sont capables de tenir à distance les White Sharks, ils ont un net avantage en productivité. Cependant cela se fait au prix d'une consommation accélérée des ressources. Pour des informations statistiques sur les structures, veuillez vous reporter à l'Appendice 1 : Statistiques des structures.

Structures de base



Chantier naval
Les chantier naval sert à construire tous les sous-marins Black Octopi. Il n'est pas blindé et légèrement plus rapide que celui des White Sharks. Toutefois, le coût élevé de nombreux sous-marins Black Octopi de haute technologie signifie souvent une durée de construction globale plus longue.



Dock de réparation
Une installation civile convertie. Le dock de réparation n'est pas blindé mais permet des réparations rapides.



Usine de munitions
Cette usine a été mise au point pour répondre au besoin croissant des militaires en munitions telles que les obus cassettes et les torpilles. Les Black Octopi sont moins experts en armement que les White Sharks. Cette installation fonctionne donc moins vite.



Laboratoire de recherche
Un des domaines les plus prestigieux des Black Octopi. Les laboratoires de recherches sont bien équipés pour créer des outils et des technologies avancées.



Asdic
L'Asdic est utilisé par les Black Octopi pour voir les environs de leurs bases sous-marines. En dépit de la nature sophistiquée de cette installation, les Black Octopi ont repris le nom original de cette technologie sonar.



CentComp
Système combiné base de données/renseignement. L'ordinateur central Black Octopi –ou CentComp- permet aux commandants d'avoir une vue précise l'information sur les structures et unités ennemies lors des combats. Dans la mesure où il est aussi utilisé comme base de donnée de loisir, financière et autre, il n'est pas toujours aussi efficace que celui des White Sharks.



Centrale électrique
Les centrales électriques servent à recharger les batteries laser des sous-marins et structures défensives Black Octopi.



Cyber Laboratoire
Le cyber laboratoire produit des cyberdauphins. Structures de ravitaillement.

Structures de ravitaillement



Sublimateur O2
Les sublimateurs d'O2 extraient l'oxygène contenu dans l'eau de mer en utilisant une technologie avancée. Ils sont plus efficaces que le même équipement des White Sharks.



Marché
Le marché permet le commerce de ressources avec les survivants habitant en surface. Au marché, les Black Octopi peuvent vendre des ressources et acheter celles qui leur manquent le plus. En plus de leur fonction commerciale, le marché peut produire ou 'utiliser' les containers dont il y besoin pour les transferts de ressources entre alliés.



Mine de Métal
Les mines de Métal extraient le Métal des fonds sous-marins.



Mine de Corium
Les Mines de Corium servent à récupérer le Corium sur les fragments de comète tombés au fond de la mer.



Silo
Les silos sont utilisés pour le stockage des ressources et ne sont pas blindés.



Sublimateur d'or
Les sublimateurs d'or extraient les minuscules parcelles d'or contenues dans l'eau de mer. Basés sur une technologie moderne, ils sont plus efficaces que les installations White Sharks comparables.

Structures défensives



Laser léger
Bien que cet armement soit assez faible, la tourelle de 360 degrés et la longue portée de cette structure permettent aux Black Octopi de tirer en premier sur la plupart des ennemis en approche.



Lanceur de mines magnétiques (MML)
Les lanceurs de mines magnétiques sont des puissantes structures défensives prévus pour la protection contre de grands groupes de sous-marins ennemis.



Laser lourd
Le laser lourd est en réalité une batterie de lasers gazeux lourds prévus pour fonctionner avec une haute cadence de tir en tandem, ce qui en fait une efficace structure de défense à moyenne portée.



Lanceur électromagnétique (EML)
Les lanceurs électromagnétiques sont conçus pour détruire les systèmes électroniques perfectionnés des sous-marins et des structures ennemies en utilisant des impulsions électromagnétiques.

Structures spéciales



Téléporteur
Le téléporteur permet aux Black Octopi de déplacer des unités presque instantanément sur de grandes distances.



Bouclier antisonar
Les boucliers antisonars empêchent les sous-marins et les structures à courte distance d'être repérés par des sonars ennemis et désactivent automatiquement le mode furtif des sous-marins ennemis.



Générateur de bouclier protecteur (PSG)
Les générateurs de boucliers protecteur créent un bouclier protecteur autour des sous-marins amis dans un certain rayon.



Power Protector
Les power protectors projettent un champ électronique qui protègent une zone limitée de la pénétration par les sous-marins et projectiles ennemis (torpilles et obus). Les champ de protection disparaît après avoir été frappé par 20 grosses torpilles ;cependant il se régénère de 1% toutes les 5 secondes.



Lanceur de bombes laser
Les lanceurs de bombes lasers tirent des bombes puissantes en utilisant un système de tir guidé par laser.

Arbre technologique des Black Octopi

Les Black Octopi sont au milieu de la course technologique. Bien que leur arbre soit certainement plus complexe et plus avancé que celui des White Sharks, il n'est pas aussi élaboré que celui des Silicons. Le mélange Black Octopi de simplicité et de variété les rend polyvalents, mais ils n'excellent dans aucun domaine particulier.



Technologie du laser léger
Permet la construction des structures défensives laser léger.
Requiert : Pas de prérequis



Technologie des torpilles à éclats
Lorsqu'une torpille à éclats touche sa cible, elle explose et produit de nombreux fragments qui endommagent tous les objets proches de l'explosion. Ces torpilles sont embarquées à bord des destroyers et produites par les usines de munitions.
Requiert : Pas de prérequis



Amélioration portée laser léger
Augmente la portée des lasers légers.
Requiert : Technologie du laser léger



Asdic à longue portée
L'Asdic permet de suivre les ennemis distants sur la carte sonar. Notez que l'Asdic est plus puissant et a une plus grande portée que l'équivalent White Shark.
Requiert : Pas de prérequis



Amélioration au blindage de niveau 2
Réduit de 20% les dommages infligés par les armements ennemis. N'améliore pas la protection contre les champs d'ultrasons et les champs de solitons.
Requiert : Technologie des torpilles à éclats



Amélioration torpille de niveau 2
Augmente la puissance des torpilles classiques (petites, moyennes et grandes).
Requiert : Technologie des torpilles à éclats



Technologie des pièges lasers
Cette technologie permet la production des sous-marins de la classe Defender armés de petites torpilles et de pièges laser. Ces pièges ne servent qu'à créer des barrières de protection anti-sous-marins, émettent des rayons lasers mais n'explosent pas.
Requiert : Technologie des torpilles à éclats



Technologie des lasers rubis
Permet la production des sous-marins de la classe Heavy Cruiser armés de lasers rubis. Les lasers rubis sont plus puissants que les lasers legers, mais comme les seconds requièrent un certain temps pour être rechargés.
Requiert : Amélioration portée laser léger



Recherche de la clef de codage ennemie
Cette technologie permet la construction des CentComps qui pénètrent dans les systèmes d'information de l'ennemi pour y voler des renseignements utiles sur ses sous-marins, structures et ressources.
Requiert : Asdic à longue portée



Amélioration au moteur de classe 2
Cette amélioration de la propulsion du sous-marin accélère sa vitesse de 25% par rapport au niveau 1.
Requiert : Pas de prérequis



Amélioration torpille de niveau 3
Augmente la puissance des torpilles classiques (petites, moyennes et grandes).
Requiert : Amélioration torpille de niveau 2



Technologie des obus cassette
Permet la production des sous-marins de la classe Invader armés d'obus cassette. Semblables aux torpilles à éclats, les obus cassettes se fragmentent pour endommager tout un groupe de sous-marins ou de structures en même temps.
Requiert : Technologie des pièges lasers



Technologie du laser gazeux
Permet la construction des puissantes structures défensives de lasers jumelés, appelées lasers lourds.
Requiert : Technologie du laser gazeux



Equipement raider
La classe de sous-marin Raider possède la capacité unique de capturer des sous-marins et structures ennemies et aussi celle de rechercher les technologies ennemies dans un laboratoire de recherche ami. Les raiders ont un bon blindage et sont armés d'un laser léger.
Requiert : Recherche de la clef de codage ennemie
Technologie des lasers rubis
Amélioration au moteur de classe 2



Plate-forme de réparation mobile
Permet la production de plates-formes mobiles qui remplissent à la fois des fonctions de réparation et de transport. Elles sont capables de réparer les sous-marins des différents types (sauf les Cyberdauphins et les Cyberworms) et d'embarquer des charges, telles que d'autres sous-marins, des containers ou des chargements spéciaux. La vitesse de réparation est plus lente pour les stations de réparations fixes.
Requiert : Amélioration au moteur de classe 2



Amélioration au blindage de niveau 3
Réduit de 20% supplémentaire les dommages infligés par les armements ennemis (pour un total de 40%). N'améliore pas la protection contre les ultrasons et les champs de solitons.
Requiert : Amélioration torpille de niveau 3
Amélioration au blindage de niveau 2



Amélioration torpille de niveau 4
Augmente la puissance des torpilles classiques (petites, moyennes et grandes).
Requiert : Amélioration torpille de niveau 3



Technologie mine magnétique
Les mines magnétiques sont capables de chercher et de poursuivre n'importe quelle cible. Elles sont tirées par un lanceur spécial (le lanceur de mines magnétiques) qui est aussi armé d'obus cassettes. Ces mines sont produites dans l'usine de munitions.
Requiert : Technologie des obus cassette
Amélioration torpille de niveau 3



Amélioration portée laser lourd
Augmente la portée des lasers lourds.
Requiert : Technologie du laser gazeux



Recherche fourniture d'énergie
Permet le rechargement instantané de n'importe quel sous-marin à partir d'un canal de téléportation énergétique.
Requiert : Technologie du laser gazeux



Technologie de téléportation
Cette technologie révolutionnaire autorise la téléportation instantanée des unités mobiles vers n'importe quel point de la carte. La structure Teleporter est nécessaire pour la téléportation.
Requiert : Technologie du laser gazeux



Bouclier énergétique
Permet la construction des powers protectors qui génèrent des champs énergétiques spéciaux autour d'eux qu'aucune attaque ennemie ne peut pénétrer.
Requiert : Technologie du laser gazeux



Capacité de piratage améliorée
Cette technologie divise par deux le temps nécessaire pour accéder aux systèmes informatiques ennemis. Elle permet un accès plus large et plus durable aux informations sur les sous-marins, les structures et les ressources ennemies.
Requiert : Equipement raider



Technologie de l'écran disperseur
Permet la construction de boucliers anti-sonars qui protègent leur secteur des sonars ennemis et rendent visibles les sous-marins furtifs ennemis.
Requiert : Equipement raider



Mobilité améliorée
Permet le déplacement des structures défensives fixes, ce qui modifie radicalement les tactiques. Ces structures se déplacent cependant bien moins vite que les sous-marins et ne peuvent ni faire feu ni se réparer pendant leur mouvement.
Requiert : Plate-forme de réparation mobile



Amélioration torpille de niveau 5
Augmente la puissance des torpilles classiques (petites, moyennes et grandes).
Requiert : Amélioration torpille de niveau 4



Torpilles électromagnétiques
Permet la production de torpilles électromagnétiques et du lanceur électromagnétique pour les tirer.
Requiert : Technologie mine magnétique



Amélioration cadence de tir laser léger
Améliore la cadence de tir des lasers légers La vitesse de rechargement ne change pas
Requiert : Amélioration portée laser lourd



Amélioration fourniture énergie
Augmente la productivité énergétique des centrales électriques de 50% et réduit par conséquent le temps nécessaire à la recharge des lasers.
Requiert : Recherche fourniture d'énergie



Détection de téléportation
Cette technologie très utile permet au téléporteur de localiser automatiquement et de vous informer d'où ou bien vers où l'ennemi a téléporté des objets.
Requiert : Technologie de téléportation
Capacité de piratage améliorée



Technologie éclaireur furtif
Les éclaireurs furtifs sont une nouvelle classe de sous-marins qui utilisent un générateur de furtivité qui les rend invisible aux sous-marins et aux structures ennemis.
Requiert : Capacité de piratage améliorée



Technologie brouillage radio
Cette technologie installe des générateurs radio anti-sonars sur tous les sous-marins de votre flotte, ce qui les rend invisible aux sonars ennemis pendant un certain temps. Les générateurs fonctionnent en mode automatique et n'ont pas besoin de ressources pour fonctionner.
Requiert : Capacité de piratage améliorée



Amélioration au moteur de classe 3
Cette amélioration de la propulsion du sous-marin accélère sa vitesse de 75% par rapport au niveau 1.
Requiert : Mobilité améliorée



Amélioration au blindage de niveau 4
Réduit de 20% supplémentaire les dommages infligés par les armements ennemis (pour un total de 60%). N'améliore pas la protection contre les ultrasons et les champs de solitons.
Requiert : Amélioration au blindage de niveau 3
Amélioration torpille de niveau 5



Amélioration vitesse de torpilles
Augmente de 30% la vitesse des torpilles. Ne modifie pas la vitesse des mines ou des charges énergétiques.
Requiert : Amélioration torpille de niveau 5



Technologie rayons paralysants
Les rayons paralysants immobilisent les sous-marins ennemis pour une durée limitée, ce qui les empêche de se déplacer ou de tirer. Ils sont embarqués à bord d'une nouvelle classe de sous-marins, l'Avenger.
Requiert : Torpilles électromagnétiques



Amélioration cadence de tir laser embarqués
Augmente la cadence de tir des armes lasers des croiseurs lourds, phantoms et raiders. L'amélioration ne réduit pas le temps de rechargement du laser. Les réserves d'énergie sont donc épuisées beaucoup plus vite.
Requiert : Amélioration cadence de tir laser léger



Technologie écran protecteur
Permet la construction de générateurs de boucliers protecteurs, qui créent un champ réduisant de 25% les dommages causés par les armes ennemies.
Requiert : Amélioration fourniture énergie



Rechargement téléporteur amélioré
Cette amélioration réduit de 25% le temps nécessaire au rechargement du téléporteur.
Requiert : Détection de téléportation
Amélioration fourniture énergie



Détection des mines de fond et acoustiques
Amélioration des sous-marins de la classe Defender. Leur permet de localiser et de détruire les mines de fond et les mines acoustiques.
Requiert : Détection de téléportation



Equipement phantom
Les phantoms sont des sous-marins furtifs avec des armes lasers. Leur générateur de furtivité est limité et nécessite des recharges périodiques pendant lesquelles le sous-marin est visible.
Requiert : Technologie éclaireur furtif



Cyber technologie
Permet la 'création' des cyberdauphins, qui sont des 'torpilles' contrôlables, intelligentes et améliorées transportant une charge assez puissante pour détruire un sous-marin moyen ou pour endommager sérieusement une grosse unité.
Requiert : Technologie éclaireur furtif
Amélioration au moteur de classe 3



Amélioration usine de munitions
Améliore de 50% la productivité de l'usine de munitions. Notez que le coût des munitions n'est pas réduit.
Requiert : Amélioration au moteur de classe 3



Amélioration de la torpille à éclats
Augmente de 50% les dégâts causés par la torpille à éclats.
Requiert : Amélioration vitesse de torpilles



Torpille EM améliorée
Cette amélioration double les effets de l'impact de la torpille EM, réduisant la durée de vie des unités touchées par la torpille.
Requiert : Technologie rayons paralysants
Amélioration cadence de tir laser embarqués



Amélioration cadence de tir laser lourd
Améliore la cadence de tir des lasers lourds La vitesse de rechargement ne change pas.
Requiert : Amélioration cadence de tir laser embarqués



Détection des pièges laser
Cette technologie permet aux Defenders de repérer et de détruire les pièges lasers ennemis.
Requiert : Détection des mines de fond et acoustiques



Amélioration de l'équipement raider
Cette amélioration augmente l'efficacité des tentatives de capture par les Raiders. Il réduit le temps nécessaire à la capture d'un objet ennemi de 20% mais n'augmente pas les chances de le capturer. Tous les Raiders sont automatiquement mis à jour.
Requiert : Equipement phantom



Sécurité de l'information améliorée
Cette technologie réduit le risque de piratages ennemis prolongés dans votre système. Elle divise par deux la durée des intrusions ennemies et, avec l'aide d'un CentComp, rend possible le repérage de la structure d'origine du piratage.
Requiert : Equipement phantom



Amélioration du rechargement phantom
Réduit de 50% le temps nécessaire au rechargement des générateurs de furtivité du sous-marin.
Requiert : Equipement phantom



Amélioration au moteur de classe 4
Cette amélioration de la propulsion du sous-marin accélère sa vitesse de 100% par rapport au niveau 1.
Requiert : Cyber Equipement



Amélioration productivité des mines
Augmente de 25% la productivité des mines de Métal et de Corium et réduit d'autant le temps de chargement et de déchargement des sous-marins de transport.
Requiert : Amélioration usine de munitions



Ecran anti-ultrasons
Réduit de 25% les dommages causés aux sous-marins par les générateurs d'ultrasons.
Requiert : Amélioration au blindage de niveau 4
Amélioration cadence de tir laser lourd



Asdic amélioré
Permet aux installations Asdic de regarder les emplacements éloignés de la carte pour une durée limitée.
Requiert : Sécurité de l'information améliorée



Technologie de réparation améliorée
Accélère de 50% les réparations effectuées par les docks de réparation et les plates-formes de réparation.
Requiert : Amélioration productivité des mines



Technologie de bombe laser
Permet la construction d'un système de tir pour les bombes laser.
Requiert : Amélioration cadence de tir laser lourd
Asdic amélioré



Système de Défense anti armements de masse
Réduit la précision des armes ennemies de destruction massive telles que les bombes lasers ou les missiles thermonucléaires. Après cette recherche, le CentComp détectera les tirs de bombes laser ennemies et de missiles, et réduira leur précision en déréglant leur système de navigation. Notez que les missiles ennemis doivent être à portée d'un CentComp ami pour être affectés et que le degré de perte de précision est variable.
Requiert : Asdic amélioré

Silicons

Echoués sur la Terre après la panne et la destruction presque totale de leur vaisseau spatial lors de la chute de la comète, les Silicons ont dû se battre pour conserver une parcelle de leur technologie et pour survivre à l'environnement hostile des océans.

Ils ont une profonde méfiance envers l'humanité à cause de son rôle dans la destruction de leur vaisseau. Ils travaillent actuellement à récolter les ressources dont ils ont besoin pour construire une balise et contacter un autre vaisseau Silicon pour qu'il vienne récupérer les survivants et leurs descendants.

Les Silicons ont des technologies extrêmement avancées et ont dû redécouvrir l'art de la guerre pour se protéger contre les civilisations humaines en expansion. La marge de manœuvre des Silicons est étroite. Leur technologie est si avancée qu'elle est incompréhensible aux humains. Mais leurs ressources sont extrêmement limitées et sans leurs alliés humains, ils sont très vulnérables.

Unités

D'une manière assez comparables aux Black Octopi, les Silicons n'ont pas les sous-marins d'attaque les plus puissants. Au lieu de cela, les Silicons font un grand usage de la téléportation, et sont capables d'envoyer leurs unités derrière les lignes ennemies. Cette capacité, qui doit être recherchée, peut facilement prendre les Black Octopi et les White Sharks par surprise, ce qui donne aux Silicons un net avantage. Après la téléportation, il est cependant impératif que les Silicons utilisent au mieux leur capacité de déplacement. En effet, leurs unités font rarement le poids lorsque les sous-marins Black Octopi ou White Sharks arrivent. Pour les informations statistiques sur les sous-marins et l'armement, veuillez vous reporter à l'Appendice 2 : Statistiques des sous-marins et à l'Appendice 3 : Statistiques des armements.

Sous-marins de ravitaillement



Capsule-Prototype
La Capsule-prototype est l'unité de base des Silicons et elle sert à construire toutes les autres structures Silicon (sauf les modules CHub). Les Capsules-Prototypes sont produites très rapidement dans les générateurs protoplasmiques. Cependant il s'agit d'objets à usage unique qui ne possèdent ni arme ni blindage.



Transporteur
Les transporteurs sont utilisés pour transporter le Corium depuis les collecteurs jusqu'aux silos où il est traité. Ils ne sont ni blindés ni armés.



Supplier
Le supplier est à la fois un vaisseau de transport pour les unités à déplacement lent et les gros objets et le seul moyen de récupérer les sous-marins ennemis paralysés et les épaves métalliques pour les livrer aux recyclotrons. Les suppliers acquièrent la capacité de se téléporter après découverte de la technologie appropriée, et ils peuvent utiliser cette capacité pour transporter les sous-marins silicons individuels vers n'importe quelle zone de la carte, sauf celles qui sont protégées par les télébouclier.



Replenisher
Base mobile de réapprovisionnement. Ces sous-marins sont conçus pour fournir de l'énergie aux autres sous-marins. Ils ont une portée efficace limitée, mais un seul Replenisher est capable de fournir l'énergie à tout un groupe de sous-marins. Cette unité est aussi capable de convertir les structures amies en Corium et en Silicium lorsqu'il y a une pénurie de ressources, en récupérant 60% du coût initial de la structure. Les Replenishers sont mal blindés et ne sont pas armés.

Sous-marins militaires



Sous-marin SHS (Petit haute-vitesse)
C'est le sous-marin de base des Silicons. Le SHS est rapide et n'a pas besoin d'être approvisionné en munitions externes. Bien qu'il soit peu blindé, il est rapide et peu coûteux à construire.



Dreadnought
Les Dreadnoughts sont de grands sous-marins efficaces pour l'attaque des structures défensives et des groupes de sous-marins. Ils sont armés d'artillerie de type balistique qui leur permet d'infliger des dommages depuis le haut à toutes les profondeurs, et excellent particulièrement dans l'acquisition de cible dans les zones difficiles à atteindre. Les Dreadnoughts sont chers, consomment beaucoup d'énergie et ont besoin d'un arsenal pour se réapprovisionner. Ils sont lents mais bien blindés.



Escorteur
L'Escorteur est un sous-marin moyen armé d'obus Ion Cassette pour l'attaque de petits groupes de sous-marins ennemis. Les Escorteurs n'ont pas besoin de munitions externes et ont une vitesse assez rapide et un blindage moyen. Leur production est assez coûteuse.

Sous-marins spéciaux



Eclaireur paralysant
Ce sous-marin paralyse les sous-marins ennemis avec ses neuro-shells. La paralysie a une durée limitée pendant laquelle l'objet atteint ne peut rien faire. Les neuro-shells infligent également des dommages légers. Les éclaireurs ont un blindage faible et une bonne vitesse. Veuillez noter que les neuro-shells coûtent chers et doivent être produits dans un arsenal.



Bio-Acid Assaulter
Ce sous-marin lourd est armé d'obus à l'acide. Cette classe de sous-marin peut être encore plus dangereuse lors de sa destruction. En effet, en explosant l'Assaulter cause des dommages acides aux autres sous-marins dans un rayon de trois cases autour de l'explosion. Les bio-acid assaulters embarquent également des mines acoustiques qui peuvent être posées et réglées pour réagir aux classes de sous-marins d'un poids spécifique, n'explosant par conséquent qu'à l'approche d'une cible appropriée. Ce sous-marin a un bon blindage, mais sa production et ses opérations coûtent très cher. Les mines acoustiques et les acid shells des bio-acid assaulters doivent leur être fournis à partir d'un arsenal.



Usurpateur
Les usurpateurs sont conçus pour la capture des sous-marins et des structures ennemies. Ils sont armés d'obus énergétiques qui ne nécessitent pas de réapprovisionnement externe. Ils ont un bon blindage et sont rapides. Lorsqu'un usurpateur a capturé un objet ennemi, il devient utilisable par le joueur. Veuillez noter que certaines unités et structures défensives ennemies ont besoin d'être réapprovisionnées et peuvent ne plus être utilisées une fois leur munitions dépensées.



Vermin
Le Vermine est une classe spéciale de sous-marins conçus pour le soutien des unités conventionnelles. Les Vermines créent un bouclier qui bloque les effets des Psychotrons dans un rayon limité ce qui protège les sous-marins amis dans le voisinage. Ce bouclier est automatiquement activé lorsqu'un champ psy est détecté, mais il se désactive dès que les batteries sont épuisées. Le Vermine peut aussi émettre un champ anti-phantom qui annule les générateurs de furtivité. Il a la même portée que le champ anti-psychotron, mais n'a pas besoin d'être rechargé (il est constamment actif). Pour son autodéfense, le Vermine embarque des obus énergétiques et est doté d'un blindage moyen et d'une vitesse correcte.



Explorateur
Les explorateurs sont des petits vaisseaux de reconnaissance capables de se téléporter seuls. Ils ne sont pas armés, mais sont assez rapides et sont invisibles aux sonars. Leurs générateurs doivent se recharger entre les téléportations.

Sous-marins automatiques



BioCollecteur
Cette classe est spécifiquement conçu pour collecter les BioCapsules pour les sous-marins silicons détruits et les emporter à l'installation de réparation moléculaire pour être recyclé. Ils ne sont ni blindés ni armés. Les BioCollecteurs ne sont pas construits. Ils font partie de l'installation réparation moléculaire, et fonctionnent en tant que tels. Il est possible de détruire un BioCollecteur, mais lorsqu'il est détruit, un autre est automatiquement généré gratuitement par l'installation de réparation moléculaire.



Structures

Les Silicons s'appuient assez largement sur leurs structures défensives au début du jeu, tout simplement parce que leurs sous-marins sont plus faibles que ceux des White Sharks ou des Black Octopi. A cause de cela, il est très important de comprendre le fonctionnement du Centre de Commandement et le rôle de chaque structure défensive. Les Silicons ont aussi besoin de pods de ravitaillement près de leurs sous-marins à cause de leur consommation élevée d'énergie. Il est important de prendre ce point en considération avant d'envoyer une force importante à l'assaut d'une forteresse ennemie. Pour des informations statistiques sur les structures, veuillez vous reporter à l'Appendice 1 : Statistiques des structures.

Structures de base



Centre de commandement

Le Centre de commandement est la source de la recherche et de la technologie pour les Silicons. Il est capable d'engendrer les différents modules de recherche sans avoir recours aux Capsules-Prototypes. La structure centrale est aussi capable de pénétrer dans les systèmes informatiques ennemis pour y chercher des informations sur leur marine et leurs ressources. Un Centre de commandement est nécessaire au fonctionnement de tous les systèmes d'information et de protection des bases. Voici la liste des modules et leur fonction.

* Module de mobilité – développe les technologies liées à la mobilité
* Module de renseignement – développe les technologies d'équipement de renseignement
* Module super-tech – développe les super-technologies
* Module énergétique – développe les technologies de création et d'économie d'énergie
* Module de structure – développe les technologies des structures défensives
* Module de régénération – développe les technologies de protection et de régénération
* Module de sous-marins – développe les technologies d'amélioration des sous-marins



Arsenal

L'arsenal produit et fournit des munitions à toutes les unités qui ont besoin de réapprovisionnement. Avec la capacité de fournir les sept types de munitions à base de Corium utilisés par les forces Silicon, la production d'un arsenal peut être modifiée en basculant sur les types spécifiques pour économiser les ressources.



Protoplasm Generator

La structure centrale de chaque base silicon. Les Protoplasm Generators produisent toutes les unités et les proto-capsules utilisées comme matériau de construction de base et comme schéma des structures.



Pod de réapprovisionnement

Les pods de réapprovisionnement servent à recharger l'énergie requise pour activer toutes les unités et structures Silicons. Les sous-marins doivent retourner au pod de réapprovisionnement pour se recharger. Les structures reçoivent l'énergie par transmission directe. Les pods de réapprovisionnement ne génèrent pas l'énergie nécessaire. Ceci requiert la construction d'accumulateurs énergétiques. Cependant, le nombre de pods détermine la quantité maximale d'énergie disponible dans la mesure où les accumulateurs ont une capacité limitée de stockage.



Station BioSonar
Les stations BioSonar augmentent la portée de visibilité des sonars. La structure peut également voir les régions éloignées après qu'il ait été amélioré avec la technologie Locator, en utilisant une charge complète d'énergie pour chaque vue et en prenant ensuite un peu de temps pour se recharger. Les stations BioSonar fonctionnent également comme des structures de détection de la furtivité après que la technologie du BioSonar antifurtif ait été découverte, et comme des structures de défense contre les sonars ennemis après la découverte de la technologie de l'écran de dispersion antisonar. Les stations BioSonar ont une plus grandes portées que les installations White Sharks ou Black Octopi équivalentes, mais sont totalement immobiles.

Structures de ravitaillement



Extracteur de Silicium
Les extracteurs de Silicium extraient le sable et le transforment en Silicium utilisable. Les extracteurs de Silicium ont besoin d'espace pour un fonctionnement normal et ne peuvent pas être construits à proximité les uns des autres. Ces structures peuvent aussi stocker la ressource jusqu'à ce qu'on en ait besoin.



Collecteur de Corium
Les collecteurs de Corium sont les installations minières qui extraient le Corium 276 à partir des dépôts de Corium. Les collecteurs de Corium sont les seuls collecteurs de ressource Silicon qui aient besoin d'un silo.



Silo de Corium
Les silos de Corium servent à stocker le Corium récolté par le collecteur. Chacun d'eux ne peut entreposer qu'une quantité limité de cette ressource.



Accumulateur énergétique
Les accumulateurs énergétiques convertissent le minerai des dépôts métalliques en énergie. Ces structures ont une capacité extrêmement limitée de stocker l'énergie, cependant ils ne peuvent pas la transmettre aux sous-marins ou aux structures. Il est important d'utiliser les pods de réapprovisionnement, qui peuvent stocker de grandes quantités d'énergie et la transmettre selon les besoins.



Convertisseur énergétique
Les convertisseurs énergétiques transforment le Corium et le Silicium extrait en énergie nécessaire pour alimenter les unités et structures silicon, ce qui les rend utiles lorsque l'énergie manque. Notez que le Corium se transforme plus efficacement en énergie que le Silicium.



Recyclotron
Les recyclotrons transforment les sous-marins capturés et les épaves en énergie. Les recyclotrons sont plus efficaces lorsqu'ils transforment le Métal en énergie que lorsqu'on utilise un convertisseur énergétique pour transformer le Silicium en énergie.

Structures défensives



Pulsar a plasma polarisé (Pulsar PP)
Les pulsars PP sont des structures défensives peu coûteuses qui tirent des charges d'énergie plasma sans avoir besoin d'un réapprovisionnement externe en munitions.



Oscillateur soliton
Cette structure n' a pas besoin de munition externe car elle est capable de créer des champs de soliton qui endommagent les objets ennemis à n'importe quelle profondeur. Les champs de soliton ne sont pas affectés par le niveau de blindage des sous-marins ennemis. La construction de cette structure requiert beaucoup de Corium.



Lanceur d'obus à gaz
Les lanceurs d'obus à gaz sont des tourelles dotées d'un large champ de tir, qui sont utiles pour attaquer les sous-marins et les structures ennemies à diverses profondeurs. Ils ont une portée minimale qui les rend plus utiles si on les utilise conjointement à d'autres défenses. Les obus à gaz sont construits dans des arsenaux. Par conséquent la structure a besoin d'un arsenal pour ses munitions.



Double Plasma Turret Gun (DPT Gun)
Les DPT Guns sont des tourelles jumelles qui lancent des obus d'énergie de plasma à haute température plus puissants que les obus PP Pulsar. Ils sont comparativement peu cher à construire et ne requièrent pas de sources externes de munition.



Ion Reflector
Par défaut, ces structures réfléchissent 25% de l'énergie explosive des torpilles et des obus qui l'atteignent en direction de l'attaquant. Les Ion Reflectors ont également un mode actif dans lequel elles attaquent les ennemis avec des charges puissantes semblables aux PP Pulsars. Ces structures n'utilisent pas de munitions d'un arsenal, mais ont besoin d'accéder à l'énergie d'un accumulateur pour leur mode actif.



Jump-Mine Launcher
Les Jump-Mine Launchers lancent des jump-mines qui 'rebondissent' sur le terrain en direction des objets ennemis. Dans la mesure où ces mines se déplacent assez lentement et dépendent largement du terrain pour atteindre leur vitesse maximale, elle peuvent être inefficaces dans certains environnements et contre des sous-marins ennemis en mouvement rapide. Le Jump-Mine Launcher crée un périmètre miné, en remplaçant celles-ci au fur et à mesure qu'elles sont détruites. Les Jump-Mines sont construites dans les arsenaux.



Bio-Mine Launcher
Les bio-mines contiennent un acide moléculaire organique qui endommage les structures et sous-marins ennemis. Les mines ciblent rapidement les objets ennemis lorsqu'ils approchent. A tout moment, le Bio-mine Launcher crée un périmètre miné, en remplaçant celles-ci au fur et à mesure qu'elles sont détruites. Tout comme les jump-mines, les bio-mines sont construites dans les arsenaux.



Parcher
Les parchers sont des canons qui tirent de puissantes charges énergétiques guidées capables d'endommager les objets ennemis à différents niveaux de profondeur. Ces structures n'ont pas besoin d'approvisionnement externe en énergie et n'ont pas de portée de tir minimum. Ils souffrent d'une cadence de tir lente et sont utilisées au mieux associées à d'autres structures défensives au tir plus rapide.

Structures spéciales



Portail
Les portails servent à téléporter les objets mobiles sur de longues distances sans aucune dépense d'énergie. Les portails peuvent être construits à n'importe quel endroit visible ; et si l'un d'eux est détruit, il peut être reconstruit. La téléportation au travers de ces portails n'apparaît pas sur les systèmes anti-téléportation ennemis et n'est pas annulée par les champs anti-téléportation. Notez que si la construction d'un portail près d'une base ennemie permet de déverser rapidement des renforts vers cet endroit, la structure est à double sens et que l'ennemi peut l'utiliser pour aller à la base du propriétaire sans avoir d'abord besoin de le capturer. L'accès des ennemis peut être bloqué par la technologie d'identification de la téléportation.



Générateur de champ ionique
Les générateurs de champs ioniques créent un champ de protection pour les structures qui divisent les dommages infligés de moitié. L'énergie du générateur peut être divisée entre deux structures simultanément. mais le résultat global ne dépasse pas cinquante pour cent du dommage infligé << ?>>. Un générateur de champ ionique ne peut pas en protéger un autre, et plusieurs générateurs ne donnent pas de protection supplémentaire aux autres structures.



Installation de réparation moléculaire
Une fois qu'un niveau donné de technologie est atteint, les Silicons savent reconstruire les sous-marins à partir de l'information sur la structure moléculaire codée dans les bio-capsules lancées lorsque l'unité est détruite par l'ennemi. La reconstruction est bien moins chère et légèrement plus rapide que la construction d'un nouveau sous-marin. Elle doit cependant être commencée avant que la bio-capsule ne se désagrège. Les bio-capsules sont récupérées par les BioCollecteurs et transmises à une installation de réparation moléculaire pour la reconstruction. Veuillez noter qu'il est possible d'ajuster les priorités des installations de réparations pour traiter d'abord certaines classes de sous-marins.



GLS (Gas Laser Satellite) Launcher
Cette structure lance des satellites armés de canons laser conçus pour détruire les cibles stratégiques par des frappes précises à partir de l'espace. Le satellite est contrôlé et réapprovisionné en énergie par le lanceur et chaque lanceur ne peut contrôler qu'un seul satellite à la fois. Les satellites deviennent inutilisables lorsque le lanceur GLS est détruit, et après cette attaque, ils s'autodétruisent sur orbite.



Vacuum Bomb Launcher
Cette structure fixe produit et lance des armes tactiques de destruction de masse appelées Vacuum Bombs. Chaque lanceur ne peut stocker qu'une seule bombe à la fois, et sa reconstruction prend un peu de temps. La construction des bombes coûte cher et doit être effectuée séparément de celle du lanceur.



Quantum Paralyzer
Cet objet est efficace contre les attaques par téléportation en paralysant les sous-marins ennemis dans un rayon donné. Les Quantum paralyzers s'activent automatiquement au moment de la téléportation ennemie, si la destination de la téléportation est à portée. Ils n'ont pas besoin d'approvisionnement énergétique extérieur, mais ont besoin de temps pour recharger leur générateurs.

Arbre technologique

Les Silicons ont une vaste panoplie de technologie acquises en suivant un arbre technologique complexe et développé. Le volume même des avances techniques disponibles permet même à leur plus simples unités de recevoir des améliorations notables. La gestion de la recherche avec les Silicons est un défi au début, mais offre de grandes récompenses lorsque vous arrivez aux niveaux supérieurs de l'arbre technologique.



Polarized Plasma Pulsar
Permet la construction des installations fixes de défenses PP Pulsar qui n'ont pas besoin de munitions ni d'énergie.
Requiert : Pas de prérequis



Lanceur d'obus à gaz
Requis pour créer les structures défensives spéciales appelées lanceurs d'obus à gaz. Ces lanceurs ont besoin d'une munition spéciale venant de l'arsenal, mais sont capables d'attaquer à différents niveaux de profondeur.
Requiert : Polarized Plasma Pulsar



Oscillateur soliton
Les ondes soliton peuvent être transmises à travers l'eau. Les ondes sont générées par des cristaux spéciaux et donc les oscillateurs solitons n'ont pas besoin de sources externes de munitions. Ils peuvent fixer la quantité de dégâts qu'ils infligent en modifiant leur portée active. Les oscillateurs silicons fonctionnent très bien en groupes, car leur puissance de feu reste constante et que les dommages s'accumulent très vite.
Requiert : Polarized Plasma Pulsar



Double Plasma Turret Gun (DPT Gun)
Cette amélioration permet à la technologie des PP Pulsar d'être utilisée sur des montures jumelles. Le Double Plasma Turret Gun, qui en résulte n'a pas besoin de munitions, tout comme les PP Pulsars, et a une cadence de tir et une force d'attaque plus élevées.
Requiert : Polarized Plasma Pulsar



Bio-Mine Launcher
Permet la création de lanceurs défensifs fixes qui 'tirent' des bio-mines. Ces mines sont semblables aux obus bio-acides mais contiennent un système de navigation qui leur permet de se rapprocher des unités ennemies à proximité. Les bio-mine launchers reconstituent automatiquement les mines alentour chaque fois qu'une mine est détruite en endommageant un ennemi. Les bio-mines sont elles mêmes fabriquées dans un arsenal.
Requiert : Polarized Plasma Pulsar



Technologie biosonar
Le biosonar est une technologie vitale. Elle permet la construction de stations biosonars qui augmentent le rayon de détection des sonars. Ces structures sont plus puissantes que les sonars ou ASDIC humains équivalents. Et elles n'ont pas seulement une portée plus grande mais acquièrent d'autres capacités avec des recherches supplémentaires.
Requiert : Pas de prérequis



Niveau 2 de conservation de l'énergie
Améliore l'efficacité des sous-marins et des structures en utilisant et en stockant 50% d'énergie supplémentaire par rapport au niveau 1. En résulte une diminution de la consommation d'énergie pour faire fonctionner certains objets.
Requiert : Pas de prérequis



Amélioration de la cadence de tir GSL
Double le rythme de rechargement des lanceurs d'obus à gaz (GSL). Ce doublement du rythme de rechargement n'augmente pas la puissance de chaque attaque individuelle.
Requiert : Lanceur d'obus à gaz



Amélioration du réflecteur ionique (écran de 25%)
Les réflecteurs ioniques sont basés sur le même principe que les générateurs de champs ioniques. Cependant, plutôt que de créer un bouclier, ces défenses fixes réfléchissent 25% de la force d'attaque de n'importe quelle arme vers l'attaquant. Les réflecteurs ioniques n'ont pas besoin de munition. Ils consomment de l'énergie et ont besoin d'un certain temps pour se recharger. Notez que les réflecteurs ioniques ne réfléchissent que les attaques qui les visent.
Requiert : Oscillateur soliton



Amélioration cadence de tir PP Pulsar
Double la cadence de tir des PP Pulsars en améliorant l'efficacité de leur capacité de rechargement. Ceci n'augmente pas la puissance des attaques individuelles.
Requiert : Double Plasma Turret Gun



Jump-Mine Launcher
Permet la création de Jump-Mine Launchers défensifs, qui lancent des mines qui 'rebondissent' ou 'sautent' sur les fonds marins ou sur les formations sous-marines proches pour atteindre les sous-marins plus grands. De la même manière que pour les Bio-Metal Launchers, les Jump Mine Launcher reconstituent automatiquement les mines autour d'eux jusqu'à en créer un certain nombre. Touutefois, les Jump-Mines elles-mêmes sont fabriquées dans un arsenal. L'efficacité des Jump-Mines dépend du terrain et de la vitesse de l'ennemi. Les sous-marins rapides peuvent distancer ces mines.
Requiert : Bio-Mine Launcher



Obus ion cassette
Les armes basés sur l'énergie ionique sont conçus pour endommager plusieurs sous-marins ou structures simultanément. Cette technologie permet la production des sous-marins de la classe escorteur qui n'ont pas besoin de munitions.
Requiert : Pas de prérequis



Clef de décodage des humains
Cette technologie est nécessaire pour réussir à obtenir des renseignements sur l'ennemi après avoir piraté ses systèmes informatiques.
Requiert : Technologie biosonar



Transformation du Corium en énergie
Cette technologie permet la transformation à la demande du Corium en énergie. Cette conversion a lieu au convertisseur énergétique.
Requiert : Niveau 2 de conservation de l'énergie



Amélioration du réflecteur ionique (écran de 50%)
Cette amélioration accroît l'efficacité des réflecteurs ioniques qui réfléchissent maintenant 50% des dommages infligés. Elle ne réduit pas le temps de rechargement nécessaire lorsque le réflecteur est déchargé.
Requiert : Amélioration du réflecteur ionique (écran de 25%)



Amélioration portée DPT Gun
Augmente de 30% la portée du Double Plasma Turret Gun.
Requiert : Amélioration cadence de tir PP Pulsar



Obus BHE
Les obus BHE sont des obus balistiques explosifs qui peuvent être tirés par les Dreadnoughts. Ils sont capables d'atteindre et d'endommager des groupes de sous-marins et de structures qui sont inaccessibles aux armes normales. Ils sont fabriqués à l'arsenal.
Requiert : Obus ion cassette



Téléportation locale
Cette technologie bien utile permet à certains sous-marins silicons de se téléporter eux-mêmes vers n'importe quel point de la même carte, même ceux qu'ils ne peuvent pas atteindre par un mouvement normal. L'auto-téléportation nécessite des générateurs de téléportation à pleine charge et il leur faut du temps pour se recharger.
Requiert : Clef de décodage des humains



Vol de données
Cette technologie double le temps pendant lequel l'information ennemie est disponible pour un pirate.
Requiert : Clef de décodage des humains



Localisateur
Cette amélioration des stations biosonar permet aux stations de voir une zone éloignée de la carte pour une période limitée de temps au moyen d'une décharge d'énergie biosonar concentrée. La consommation en énergie de cette technologie est assez élevée cependant, et il faut pas mal de temps pour se recharger pour une deuxième prise de vue.
Requiert : Clef de décodage des humains



Mouvement de niveau 2
Cette amélioration de la propulsion du sous-marin accélère sa vitesse de 25% par rapport au niveau 1.
Requiert : Pas de prérequis



Niveau 3 de conservation de l'énergie
Améliore l'efficacité des sous-marins et des structures en utilisant et en stockant 100% d'énergie supplémentaire par rapport au niveau 1. Une telle économie réduit de manière drastique la consommation d'énergie pour faire fonctionner certains objets.
Requiert : Transfert du Corium en énergie



Transmetteur énergétique
La capacité de transmettre de l'énergie a abouti à une nouvelle classe de sous-marins, les Replenishers. Les Replenishers sont des transmetteurs mobiles qui permettent aux sous-marins silicons de roder librement, sans avoir besoin de revenir à un pod de réapprovisionnement pour se recharger. Ils reçoivent l'énergie depuis une base amie et la transmettent dans un secteur limité autour d'eux, ce qui recharge instantanément les sous-marins qui en ont besoin. Ce sous-marins est faiblement armé et peu blindé.
Requiert : Transfert du Corium en énergie



Technologie d'annihilation
Cette technologie permet de convertir en énergie les épaves métalliques, les sous-marins paralysés et les chargements capturés aux White Sharks et aux Black Octopi. La conversion survient aux recyclotrons, et les ravitailleurs servent à transporter les matériaux jusqu'à la structure.
Requiert : Transfert du Corium en énergie



Parcher
Une défense fixe très puissante. Les parchers génèrent de fortes charges d'énergie guidées qui peuvent endommager les sous-marins et les structures ennemies à n'importe quel niveau de profondeur. Les parchers n'ont pas besoin de munition ; cependant leur cadence de tir est lente.
Requiert : Amélioration portée DPT Gun



Obus bioacides
Conçus pour s'écraser contre la coque de l'ennemi lors de l'impact, ces obus contiennent un acide puissant qui attaque les sous-marins et les structures. Ces obus sont très puissants et ont besoin d'un support spécial, et donc une classe spéciale de sous-marin les embarque : le Bio-Acid Assaulter Ces obus sont fabriqués à l'arsenal.
Requiert : Obus BHE



Niveau 2 d'énergie des obus
Une amélioration générale du niveau de charge qui augmente de 40% les dommages au-dessus du niveau 1.
Requiert : Obus BHE



Portail de téléportation
Ce développement de la technologie de téléportation permet la construction d'un portail de téléportation qui peut téléporter toute unité mobile. Notez que les portails sont composés de deux parties, et si l'un d'eux est détruit, l'autre ne fonctionnera pas jusqu'à ce que l'autre soit reconstruit. Les portails ne nécessitent pas de sources externes d'énergie et sont actifs en permanence. Ils ne font toutefois pas de différence entre les amis et les ennemis, et donc les unités ennemis peuvent aussi utiliser un portail pour se téléporter.
Requiert : Téléportation locale



Amélioration de la sécurité des données
Améliore la détection des intrusions. Cette technologie divise par deux le temps pendant lequel l'ennemi peut pirater votre système informatique pour y trouver des renseignements sur votre flotte et vos ressources. Il permet aussi de localiser la source des intrusions ennemis pour une contre-attaque.
Requiert : Vol de données



Ecran de dispersion antisonar
C'est une autre amélioration des stations biosonar qui leur permet de brouiller les sonars ennemis pour cacher une portion de la carte autour de la station. La portée de cet écran est moindre que la portée de détection active des stations. Elle est figurée par des cercles concentriques sur la carte sonar lorsque la station est sélectionnée.
Requiert : Localisateur



Capture de l'ennemi
Cette importante technologie permet aux sous-marins spécialisés Usurpateurs de capturer les structures ennemies.
Requiert : Localisateur
Mouvement de niveau 2



Evasion des torpilles
Améliore les manœuvres d'évitement des sous-marins pour échapper aux munitions à faible vitesse telles que les torpilles, les obus et les charges énergétiques.
Requiert : Mouvement de niveau 2



Amélioration de l'accumulateur énergétique
Cette amélioration augmente de 25% le taux de rechargement de l'accumulateur d'énergie.
Requiert : Transmetteur énergétique



Amélioration de l'extracteur de Silicium
Cette technique minière améliorée augmente de 25% la vitesse d'extraction du Silicium.
Requiert : Technologie d'annihilation



Blindage silicon de niveau 2
Réduit de 20% les dommages infligés par les armements ennemis. N'améliore pas la protection contre les champs d'ultrasons et les champs de solitons.
Requiert : Pas de prérequis



Neuro-Paralysis Shells
Ces obus qui contiennent un gaz paralysant neuronal sont conçus pour pénétrer dans les sous-marins ennemis et y lâcher un gaz qui immobilise l'équipage pendant plusieurs secondes, ce qui fait de l'ennemi une cible immobile pour d'autres armes. Les obus sont fabriqués dans un arsenal et sont embarqués à bord d'une nouvelle classe de sous-marins, l'éclaireur paralysant.
Requiert : Parcher
Obus bioacides



Mines acoustiques
Les mines donnent une défense forte des bases contre les sous-marins ennemis. Les mines acoustiques sont particulièrement efficaces dans la mesure où elles peuvent être réglées pour exploser seulement sur une classe particulière de sous-marin, ce qui assure des dégâts maximum à la force d'attaque. Ces mines sont produites dans un arsenal et sont embarquées à bord du bio-acid assaulter.
Requiert : Obus bioacides



Quantum Paralyzer
Cette technologie permet la création d'un nouveau type de structure, le Quantum Paralyzer, qui paralyse les sous-marins ennemis dans un certain rayon. Il n'a pas besoin de sources externes d'énergie, mais de temps pour recharger ses générateurs. Cet objet peut être efficacement utilisé pour contrer les attaques ennemies par téléportation.
Requiert : Portail de téléportation



Explorateur à longue portée.
Permet la création des sous-marins explorateur, qui embarquent des équipement spéciaux pour explorer la carte : sonar amélioré, meilleur rayon de vision, capacité de se téléporter vers n'importe quel point de la carte.
Requiert : Ecran de dispersion antisonar
Portail de téléportation



Détection de téléportation
C'est une autre amélioration des stations de commandement. Elle leur permet de détecter l'origine et la destination des unités ennemies qui se téléportent. Cet équipement est crucial pour l'alerte avancée lors des attaques surprises ennemies.
Requiert : Ecran de dispersion antisonar



Amélioration de la capture des ennemis
Cette technologie améliore la capacité de capture réussie des structures ennemies par les Usurpateurs . Il réduit de 20% le temps nécessaire à leur capture.
Requiert : Capture de l'ennemi



Mouvement de niveau 3
Cette amélioration de la propulsion du sous-marin accélère sa vitesse de 75% par rapport au niveau 1.
Requiert : Evasion des torpilles



Niveau 4 de conservation de l'énergie
Améliore l'efficacité des sous-marins et des structures en utilisant et en stockant 150% d'énergie supplémentaire par rapport au niveau 1. Ceci donne une diminution de la consommation d'énergie pour faire fonctionner certains objets.
Requiert : Niveau 3 de conservation de l'énergie



Installation de réparation moléculaire
C'est fondamentalement un mécanisme de clonage des unités silicons détruites. L'installation de réparation moléculaire reconstruit l'unité en se basant sur la structure de son ADN. Une fois que cette technologie est disponible, toutes les unités sont équipées de biocapsules spéciales qui stockent le schéma de leur ADN. Lorsqu'une unité est détruite, la biocapsule est lâchée. Un sous-marin bio-collecteur peut ensuite la récupérer et la ramener à l'installation de réparation moléculaire pour la reconstruction.
Requiert : Amélioration de l'accumulateur énergétique
Niveau 3 de conservation de l'énergie



Amélioration du collecteur de Corium
Cette amélioration diminue de 25% le temps pris pour charger de Corium les transporteurs.
Requiert : Amélioration de l'extracteur de Silicium



Blindage silicon de niveau 3
Réduit de 20% supplémentaire les dommages infligés par les armements ennemis (pour un total de 40%). N'améliore pas la protection contre les ultrasons et les champs de solitons.
Requiert : Blindage silicon de niveau 2



Fourreau de défense ionique (20%)
Une fois découvert, un écran protecteur est installé sur tous les sous-marins. Il réduit de 20% les dégâts causés par les armements laser et à énergie, à l'exclusion des canons HF.
Requiert : Blindage silicon de niveau 2



Armement paralysant de niveau 2
Cette amélioration a un double impact. Par rapport au niveau 1, elle augmente de 30% les dommages de l'impact des obus neuro-paralysants et de 25% la durée d'effet du gaz.
Requiert : Neuro-Paralysis Shells



Bio-Acid Shells améliorés
Augmente de 50% la puissance des bio-acid shells.
Requiert : Mines acoustiques



Identification de téléportation
Une fois découverte, cette mesure de sécurité empêche les unités ennemies d'utiliser les portails de téléportation en installant un dispositif sophistiqué de vérification sur chaque portail.
Requiert : Quantum Paralyzer



Biosonar anti-furtivité
Après la découverte de cette technologie, des générateurs anti-furtivité sont installés sur les stations biosonar. Ces générateurs détectent les sous-marins ennemis en mode furtif dans un rayon égal au rayon antisonar des stations.
Requiert : Détection de téléportation



Détection des mines de fond et acoustiques
Cette technologie améliore les sous-marins bio-acid assaulter en leur permettant de localiser et de détruire les mines de fond et les mines acoustiques ennemies.
Requiert : Détection de téléportation



Détection des pièges laser
Cette technologie améliore les sous-marins bio-acid assaulter en leur permettant de localiser et de détruire les pièges laser ennemis.
Requiert : Détection de téléportation



Mouvement de niveau 4
Cette amélioration de la propulsion du sous-marin accélère sa vitesse de 100% par rapport au niveau 1.
Requiert : Niveau 4 de conservation de l'énergie
Mouvement de niveau 3



Amélioration de l'arsenal
Cette amélioration est importante pour les forces nombreuses. Le temps de production de toutes les armes de l'arsenal est réduit de 25%. Elle ne change cependant pas le coût des armes.
Requiert : Amélioration de l'accumulateur énergétique



Amélioration de la vitesse de régénération
Cette technologie vitale augmente de 100% le taux de régénération de toutes les structures et sous-marins silicons.
Requiert : Blindage silicon de niveau 3
Amélioration de l'accumulateur énergétique



Blindage silicon de niveau 4
Réduit de 20% supplémentaire les dommages infligés par les armements ennemis (pour un total de 60%). N'améliore pas la protection contre les ultrasons et les champs de solitons.
Requiert : Blindage silicon de niveau 3



Fourreau de défense ionique (30%)
Une fois découvert, un écran protecteur est installé sur tous les sous-marins. Il réduit de 30% les dégâts causés par les armements laser et à énergie, à l'exclusion des canons HF.
Requiert : Fourreau de défense ionique (20%)



Générateur de champ ionique
La technologie du champ ionique réduit de 50% les dommages causés par toutes les armes. Le champ est créé par un générateur de champ ionique, qui peut protéger jusqu'à deux structures simultanément. Le champ ne se déplace pas et ne peut par conséquent pas protéger les sous-marins. Si deux structures sont protégées, le champ est réparti entre les deux de telle manière que la somme de l'effet total soit de 50%.
Requiert : Amélioration du réflecteur ionique (écran de 50%)
Fourreau de défense ionique (20%)



Armement paralysant de niveau 3
La deuxième amélioration du neuro-paralysis shell augmente de 60% les dégâts de l'impact et de 50% la durée d'effet du gaz par rapport au niveau 1.
Requiert : Amélioration du réflecteur ionique (écran de 50%)
Armement paralysant de niveau 2



Amélioration de la portée BHE Shell
Cette amélioration des systèmes de visée des Dreadnoughts augmente de 20% la portée des BHE Shells.
Requiert : Bio-Acid Shells améliorés



Niveau 3 d'énergie des obus
Une amélioration générale du niveau de charge qui augmente de 80% les dommages au-dessus du niveau 1.
Requiert : Bio-Acid Shells améliorés



Laser Replenish Sheath
Cette technologie permet aux sous-marins silicons d'absorber 50% des attaques d'armes laser ennemies et d'utilise leur énergie pour recharger leur batteries. Cet enduit spécial sur les coques est automatiquement appliqué aux sous-marins une fois qu'il est découvert. Il ne réduit cependant pas les dommages causés par les armes laser.
Requiert : Amélioration de la vitesse de régénération



Ecran anti-ultrasons
Une fois découvert, un écran protecteur est installé sur tous les sous-marins. Il réduit de 25% les dommages causés par des générateurs d'ultrasons.
Requiert : Blindage silicon de niveau 4



Fourreau de défense ionique (40%)
Une fois découvert, un écran protecteur est installé sur tous les sous-marins. Il réduit de 40% les dégâts causés par les armements laser et à énergie, à l'exclusion des canons HF.
Requiert : Blindage silicon de niveau 4
Fourreau de défense ionique (30%)



Neutralisation des boucliers d'énergie
Cette amélioration spéciale au gaz neuro-paralysant permet à trois obus neuro-paralysant de détruire l'écran de protection créé par un power protector, quelle que soit la condition de l'écran.
Requiert : Armement paralysant de niveau 3



Satellite à laser gazeux
Cette technologie permet la création de lanceurs spéciaux de satellites à laser gazeux en orbite basse. Ils lancent et guident les satellites (qui ne servent qu'une seule fois) pour détruire les cibles stratégiques. Le lanceur utilise un laser de haute puissance pour lancer et guider le satellite et doit être rechargé entre chaque utilisation. Si le lanceur est détruit avant que le satellite atteigne sa cible, le satellite brûle sans infliger de dommages.
Requiert : Identification de téléportation
Laser Replenish Sheath



Bouclier psy
Cette technologie spéciale est conçue pour réduire les effets du psychotron. Elle permet l'installation d'un champ disperseur spécial installé sur le sous-marin Vermine. Ce champ est automatiquement activé lorsque le Vermine entre dans le rayon d'un champ psy ennemi et protège les sous-marins dans un certain périmètre autour de lui. Ce bouclier est alimenté par des batteries spéciales qui, une fois épuisées, désactivent le bouclier jusqu'à ce qu'elles soient entièrement rechargées.
Requiert : Fourreau de défense ionique (40%)



Vacuum Bomb
L'arme ultime de destruction de masse des silicons. Les vacuum bombs sont des armements tactiques créés pour attaquer des grands groupes de sous-marins et de structures ennemis. Le dégât produit équivaut à celui des bombes laser et des fusées thermonucléaires. Cette arme est produite dans les arsenaux et est tirée par le lanceur de vacuum bombs et fonctionne en créant du vide au point d'impact qui provoque une énorme onde de concussion dans le secteur.
Requiert : Satellite à laser gazeux



Système de Défense anti armements de masse
Cette technologie a deux aspects. D'une part, elle permet la détection des tirs de fusées thermonucléaires et de bombes laser. Et d'autre part elle influence leur système de guidage lorsqu'elles entrent à portée du Centre de Commandement. Le degré d'erreur par rapport à la cible est variable. Le missile doit entrer dans le rayon actif (qui est affiché sur la carte sonar lorsque le Centre de commandement est sélectionné) avant d'être affecté. Veuillez noter que cela peut faire que les missiles ennemis atteignent des structures plus importante que leur cible originale.
Requiert : Bouclier psy

Mécanismes du combat

Les combats meurtriers de Submarine Titans sont basés sur quelques idées clef. Au départ, chaque sous-marin ou structure peut supporter une quantité limitée de dégâts. Les points de vie (HP) mesurent la quantité de dommages qu'une unité peut subir avant d'être détruite. Chaque fois qu'une arme frappe une unité, elle détruit des points de vie en nombre égal à la valeur de l'arme. La première faction qui réduit les points de vie de toutes les unités ennemies à 0 sort victorieuse du combat. Ces principes de base du combat sont faciles à suivre, mais l'environnement dans lequel il se déroule peut largement influencer les résultats d'un combat. Les influences principales dans le résultat du combat sont détaillées dans cette section.

Le combat en 3 dimensions

Submarine Titans propose une représentation unique du mouvement dans les trois dimensions. En plus de leur déplacement dans le plan normal en deux dimensions, vos unités ont la possibilité de se déplacer en hauteur par rapport au fond sous-marin. La connaissance et l'exploitation de vos commandes de profondeur sont vitales pour le succès du combat.

Submarine Titans propose cinq niveaux de profondeur distincts, qui sont contrôlés par les boutons verticaux près des angles inférieurs de votre interface. Toutes les structures doivent être fixées au fond de l'océan, mais vos sous-marins ont une totale liberté de mouvement en hauteur selon vos manipulations des bonnes commandes de profondeur. Comme vous pouvez vous en douter, le bouton le plus bas fera bouger vos sous-marins vers le niveau le plus profond près du fond marin, et le bouton du haut les enverra vers la surface. Ces niveaux de profondeur ont un impact notable sur trois aspects du jeu : les batailles entre vaisseaux, les batailles entre les structures défensives permanentes et les vaisseaux ennemis, le déplacement des vaisseaux.

La profondeur peut avoir un effet important sur l'action de vos sous-marins lors d'une bataille avec les forces ennemies, dans la mesure où la profondeur affecte la portée des armes. Si la différence de niveau entre un sous-marin qui tire et sa cible est trop importante, il aura du mal à la toucher. Le sous-marin qui fait feu peut avoir besoin de manœuvrer vers une profondeur plus favorable. Comme il y a tellement de niveaux de profondeurs où vous pouvez évoluer, vous pourrez utiliser les réglages de profondeur pour des stratégies uniques. Par exemple, si les sous-marins de votre adversaire sont placés en défense à la profondeur la plus basse, envoyez votre flotte près de la surface et vous pourrez éviter les défenses et atteindre la base avant que la flotte ne vous attaque.

Lorsque l'ennemi attaque votre base, vos structures défensives seront souvent responsables de la majorité des contre-attaques. Malheureusement, la plupart de ces structures sont incapables d'attaquer les ennemis qui ne sont pas à leur niveau de profondeur. Par exemple, un laser lourd Black Octopi qui est installé sur le fond de l'océan est incapable de tirer sur des sous-marins ennemis en position juste au-dessus de lui, ce qui laisse sans protection les structures voisines. Bien que certaines structures défensives n'aient pas cette limite, vous devrez les placer de manière à ce qu'elles soient effectivement utiles. Pour la plupart des structures à base de missiles ou de lasers, la profondeur optimale serait le troisième niveau d'une montagne ou d'un affleurement, ce qui leur permet de tirer sur des cibles en approche, mais pas sur celles qui passent au dessus.

Bien sûr, le terrain est également sujet à des variations de profondeur. Vous remarquerez des collines, des montagnes et même des ponts sur la carte, qui affecteront la manière dont vous construirez votre base et déplacerez vos vaisseaux.

Il faudra que votre base s'adapte au terrain près de votre point de départ. En général, il vaut mieux garder vos structures de base, de réapprovisionnement et vos structures spéciales groupées ensemble sur le fond océanique, protégées par des structures défensives sur les collines proches. Gardez à l'esprit que la plupart des attaques chercheront à prendre vos structures par les flancs. Si vous les construisez de manière à avoir un ou deux côté bloqués par un relief plus élevé, elles seront protégées par cette colline, et vous aurez moins besoin de les défendre. De même, si les vaisseaux ennemis ne peuvent pas manœuvrer correctement à cause du terrain qui entoure votre base, sa défense en sera facilitée.

Le terrain de la carte affecte également les déplacements de vos sous-marins. Si vos vaisseaux se déplacent en profondeur, ils seront obligé de se déplacer vers le haut (ce qu'ils feront automatiquement) s'ils rencontrent des collines ou des montagnes. Certaines montagnes atteignent en fait le cinquième niveau profondeur, ce qui crée des obstacles qu'il vous faut contourner plutôt que de dépasser par le haut.



Un autre niveau de complexité est ajouté par les ponts terrestres. Ces arches s'étendent très haut au-dessus du fond de l'océan, créant des ponts naturels que vos sous-marins doivent traverser. Lorsque vos sous-marins se déplacent sous ces ponts, ils apparaissent sur le sonar, mais ne sont pas visibles lorsque vous placez votre point de vue au-dessus du pont. De plus, ces unités sont invisibles aux proches vaisseaux de votre adversaire. Combinés à une structure qui protègent vos vaisseaux des sonars ennemis, tels que le Disperseur White Shark, vous pouvez avoir une utilisation stratégique des ponts terrestres pour poser des pièges dévastateurs à vos ennemis.

Calcul des dommages

En général, le joueur qui est capable à la fois de supporter et d'infliger le maximum de dommages sera le gagnant. Cependant, il y a d'autres facteurs pris en compte dans le calcul des dommages, tels que la cadence de tir et la vitesse de déplacement. La plupart des sous-marins militaires et des structures défensives sont forts pour certains facteurs et faibles dans les autres. Pour cette raison, la plupart des joueurs ont besoin de combiner leur forces pour arriver à équilibrer les unités qui s'appuieront mutuellement et annuleront leur faiblesses respectives.

Voici une liste plus détaillée des facteurs importants pour la bataille que vous devriez prendre en compte lorsque vous construisez une flotte ou une formation défensive.

Armes : La vitesse n'est pas un facteur très important dans la plupart des batailles où les sous-marins font des attaques frontales jusqu'à ce qu'une flotte soit détruite. Cependant les sous-marins plus rapides seront plus capables d'esquiver les tirs lorsqu'ils évolueront près des structures et des sous-marins ennemis, et ils seront également plus vifs pour riposter lorsqu'une flotte ennemie attaque votre base.

Vitesse : La vitesse n'est pas un facteur très important dans la plupart des batailles où les sous-marins font des attaques frontales jusqu'à ce qu'une flotte soit détruite. Cependant les sous-marins plus rapides seront plus capables d'esquiver les tirs lorsqu'ils évolueront près des structures et des sous-marins ennemis, et ils seront également plus vifs pour riposter lorsqu'une flotte ennemie attaque votre base.

Munitions : De nombreux sous-marins et structures embarquent des munitions à leur bord. Bien que les détails diffèrent pour chaque camp, vous pouvez voir le type et la quantité de munition qu'elle transporte dans l'angle inférieur gauche de votre écran (ou en bas à droite pour les structures). Si vous construisez votre flotte entièrement avec des vaisseaux qui utilisent tous le même type de munition, vous vous retrouverez peut-être avec une flotte incapable d'attaquer si votre usine de munitions tombe à court de munitions. Les vaisseaux Black Octopi armés de laser ont besoin de grosse quantité d'énergie, et ceux des White Sharks ont besoin de quantité de torpilles, et ainsi de suite. Les vaisseaux et les structures qui ont leur propre approvisionnement interne de munitions coûtent généralement plus cher que les enfants qui n'en ont pas, mais ils n'auront pas besoin d'être ravitaillés pour leur munitions.

Cadence de tir : Après avoir tiré une arme, vos unités doivent attendre quelques secondes avant que leur lasers soient rechargés, qu'une autre torpille soit chargée, etc. Les unités qui ont des temps de rechargement courts, seront capables d'infliger rapidement des dégâts, mais elles ont en général une puissance par coup plutôt faible . En comparaison, les vaisseaux plus gros et plus chers sont capables de frapper avec plus de puissance sur chaque coup, mais doivent attendre plus longtemps entre les tirs.

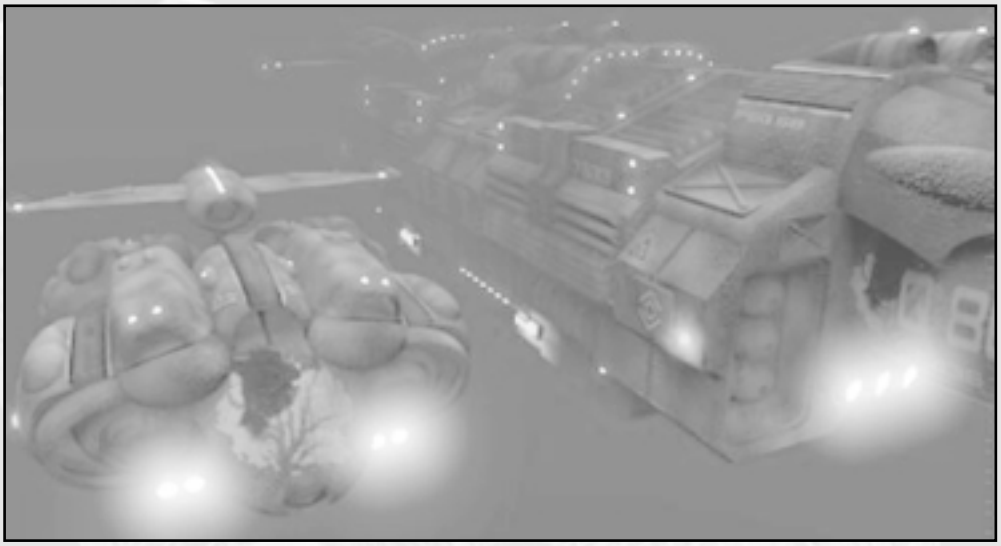
Ces statistiques de base sont communes à presque toutes les unités capables d'infliger des dommages. Les joueurs ayant un peu de jugeote remarqueront que certains sous-marins et certaines structures ont d'autres méthodes d'infliger des dommages ou atteignent leur adversaire par d'autres biais, en le paralysant, en le bloquant ou avec des charges électromagnétiques. Vous trouverez ci-dessous une courte explication de ces modificateurs.

Paralysie : L'éclaireur paralysant des Silicons et l'Avenger des Black Octopi sont capables de paralyser les sous-marins ennemis, ce qui les rend incapables de bouger. Vos vaisseaux continueront à tirer sur les vaisseaux paralysés jusqu'à leur destruction, mais si vous agissez rapidement, vous pourrez capturer le vaisseau échoué avant que la paralysie ne disparaisse. Dans le cas de l'éclaireur paralysant, l'effet de l'Avenger est permanent jusqu'à la réparation du sous-marin.

Electromagnétisme : Les Black Octopi savent construire des torpilles électromagnétiques qui détruisent lentement un vaisseau, et aboutissant à sa destruction sauf s'il est complètement réparé.

Réflecteurs ioniques : Les Silicons peuvent construire le réflecteur ionique, une structure qui réfléchit sur l'attaquant un pourcentage du dommage qui lui est infligé par les torpilles et les obus.

Boucliers distants : Les Black Octopi et les Silicons peuvent tous les deux construire des structures qui créent des boucliers autour des objets proches. Chacune de ces structures a un effet différent. Par exemple, les générateurs Black Octopi de boucliers de protection créent un champ qui réduit les dommages aux sous-marins amis proches. Le générateur de champ ionique des Silicons réduit de moitié les dommages à deux structures amies.



Appendice 1 : Statistiques des structures

White Sharks

Nom du bâtiment	Temps de vie	Points Corium	Métal Corium	Besoins requise	Technologie
SubCenter	90	2000	1800	0	Pas de prérequis
RepCenter	30	1500	700	0	Pas de prérequis
ArmCenter	40	1200	900	400	Pas de prérequis
TechCenter	60	1000	1400	300	Pas de prérequis
Sonar	15	1500	800	0	Sonar à longue portée
InfoCenter	60	700	500	0	Rech. de la clef de cod. ennemie
CyberCenter	60	600	600	0	Cyber technologie
Extracteur d'Air	15	500	500	0	Pas de prérequis
TradeCenter	40	1000	800	0	Pas de prérequis
Extracteur de Métal	15	500	200	0	Pas de prérequis
Extracteur de Corium	15	500	300	0	Pas de prérequis
Dépôt	40	800	300	0	Pas de prérequis
Extracteur d'Or	15	500	600	0	Pas de prérequis
HF Cannon	20	1600	500	40	Technologie de l'hydro-fusion
SToLP	30	1800	800	80	Techn. de torpille moyenne
Générateur d'ultrasons	25	500	600	300	Technologie des ultrasons
Canon plasma	30	1200	900	1000	Technologie du canon plasma
TranCenter	90	1500	1500	500	Technologie de téléportation
Disperseur	20	800	800	100	Technologie de l'écran disperseur
Contrôle de requins	25	500	500	0	Techn. de contrôle des requins
Psychotron	45	800	900	300	Technologie psy
Plasmatron	60	700	600	1000	Corium 296
TLS	60	600	1000	2000	Technologie thermo-nucléaire
Télébouclier	60	700	600	200	Télébouclier

Black Octopi

Nom du bâtiment	Temps de	Points de vie	Métal Corium	Besoins Corium	Technologie requise
Chantier naval	90	2000	1800	0	Pas de prérequis
Dock de réparation	30	1500	700	0	Pas de prérequis
Usine de munitions	40	1200	1000	400	Pas de prérequis
Laboratoire de recherche	60	1000	1400	300	Pas de prérequis
Asdic	15	800	700	0	Asdic à longue portée
CentComp	60	700	500	0	Rech. de la clef de cod. ennemie
Centrale électrique	30	500	500	250	Recherche fourniture d'énergie
Cyber Laboratoire	30	500	600	200	Cyber technologie
Sublimateur O2	15	500	500	0	Pas de prérequis
Marché	60	1000	700	0	Pas de prérequis
Mine de Métal	15	500	200	0	Pas de prérequis
Mine de Corium	15	500	300	0	Pas de prérequis
Silo	40	800	300	0	Pas de prérequis
Sublimateur d'or	15	500	600	0	Pas de prérequis
Laser léger	200	1200	400	50	Technologie du laser léger
Jump-Mine Launcher	25	1600	600	120	Technologie mine magnétique
Laser lourd	30	1400	800	100	Technologie du laser gazeux
Torpilles électromagnétiques	30	1300	700	80	Torpilles électromagnétiques
Téléporteur	90	1500	1500	450	Technologie de téléportation
Bouclier antisonar	20	800	800	100	Technologie de l'écran disperseur
Gén. de bouclier de prot.	40	500	1000	400	Technologie écran protecteur
Power Protector	90	800	1800	1000	Bouclier énergétique
Lanceur de bombes laser	60	500	1000	3000	Technologie de bombe laser

Silicons

Nom du bâtiment	Temp Temps	Points de vie	Métal Corium	Besoins Corium	Technologie requise
Centre de commandement	45	2000	1200	300	Pas de prérequis
Module de mobilité	60	500	600	200	Pas de prérequis
Module de renseignement	60	500	600	200	Pas de prérequis
Module des super-tech	60	500	600	200	Pas de prérequis
Module d'énergie	60	500	600	200	Pas de prérequis
Module des structures	60	500	600	200	Pas de prérequis
Module de régénération	60	500	600	200	Pas de prérequis
Module des sous-marins	60	500	600	200	Pas de prérequis
Arsenal	45	1200	900	400	Pas de prérequis
Protoplasm Generator	90	1800	1500	0	Pas de prérequis
Pod de réapprovisionnement	30	700	600	50	Pas de prérequis
Station BioSonar	30	700	600	50	Technologie biosonar
Extracteur de Silicium	30	600	700	0	Pas de prérequis
Collecteur de Corium	20	500	400	0	Pas de prérequis
Silo de Corium	20	500	300	0	Pas de prérequis
Accumulateur énergétique	30	800	800	0	Pas de prérequis
Convertisseur énergétique	40	1200	800	200	Transf. du Corium en énergie
Recyclotron	45	1100	1000	200	Technologie d'annihilation
Polarized Plasma Pulsar	20	1000	500	50	Polarized Plasma Pulsar
Oscillateur soliton	30	700	800	500	Oscillateur soliton
Lanceur d'obus à gaz	25	1400	600	120	Lanceur d'obus à gaz
Double Plasma Turret Gun	20	1300	600	100	Double Plasma Turret Gun
Ion Reflector	30	1300	700	200	Réflect. ionique (écran de 25%)
Jump-Mine Launcher	35	1000	900	300	Jump-Mine Launcher
Bio-Mine Launcher	35	1200	800	350	Bio-Mine Launcher
Parcher	35	1400	900	350	Parcher
Portail	60	1300	1000	150	Portail de téléportation
Générateur de champ ionique	50	1000	900	400	Générateur de champ ionique
Instal.de réparation moléculaire	90	900	1000	500	Instal. de réparation moléculaire
GLS Launcher	50	1200	1100	2000	Satellite à laser gazeux
Vacuum Bomb Launcher	90	700	800	3000	Vacuum Bomb
Quantum Paralyzer	60	800	1000	600	Quantum Paralyzer

Appendice 2 : Statistiques des sous-marins

White Sharks

Nom	Points de vie Nom armement #1 Nom armement #2	Vitesse : Portée Portée	Temps de cons. Munitions : Munitions :	Besoins métal Délai : Délai :	Besoins Corium	Technologie Prérequis
TranSub	400 Aucun Aucun	6 N/A N/A	20 N/A N/A	600 N/A N/A	0	Pas de prérequis
Constructor	800 Aucun Aucun	6 N/A N/A	30 N/A N/A	1000 N/A N/A	0	Pas de prérequis
RepSub	800 Aucun Aucun	6 N/A N/A	30 N/A N/A	800 N/A N/A	0	RepSub mobile
Sentinel	300 Obus HF légers Aucun	12 5 N/A	20 N/A N/A	200 1.5 N/A	40	Pas de prérequis
Hunter	500 Petites torpilles Aucun	9 5 N/A	30 20 N/A	400 2.5 N/A	80	Pas de prérequis
Cruiser	1300 Grandes torpilles Aucun	9 5 N/A	70 30 N/A	1000 4.5 N/A	300	Techn. des grandes torpilles
Marauder	1200 Petites torpilles Aucun	9 5 N/A	40 20 N/A	800 4 N/A	100	Equipement Marauder
Bombardier DC	1000 Petites torpilles Bombardier DC	6 5 5	50 20 80	800 4 5	250	Techn. des bombes de fond
Liberator	700 Petites torpilles Aucun	9 5 N/A	60 20 N/A	700 4 N/A	150	Technologie anti-phantom
Poseur de mines	800 Petites torpilles Mines de fond	9 5 1	40 20 10	700 4 Variable	90	Techn. des mines de fond
Terminator	800 High Plasma Charge Aucun	6 5 N/A	60 N/A N/A	1000 5 N/A	1200	Générateur plasma
CyberWorm	1000 Aucun Aucun	6 N/A N/A	30 N/A N/A	200 N/A N/A	20	Cyber technologie

Black Octopi

Nom	Points de vie Nom armement #1 Nom armement #2	Vitesse : Portée Portée	Temps de cons. Munitions : Munitions :	Besoins métal Délai : Délai :	Besoins Corium	Technologie Prérequis
Sous-marin de transport	400 Aucun Aucun	6 N/A N/A	20 N/A N/A	600 N/A N/A	0	Pas de prérequis
Assembleur	800 Aucun Aucun	6 N/A N/A	30 N/A N/A	1000 N/A N/A	0	Pas de prérequis
Plate-forme de réparation	800 Aucun Aucun	6 N/A N/A	30 N/A N/A	900 N/A N/A	0	Plate-forme de rép. mobile
Chasseur	400 Petites torpilles Aucun	12 5 N/A	20 20 N/A	300 2.5 N/A	50	Pas de prérequis
Destroyer	600 Torpilles à éclats Aucun	9 5 N/A	40 40 N/A	500 2.5 N/A	80	Techn. des torpilles à éclats
Croiseur lourd	1500 Laser rubis Aucun	6 5 N/A	70 30 N/A	1200 3 N/A	300	Technologie des lasers rubis
Raider	1300 Laser léger Aucun	9 5 N/A	40 20 N/A	700 4 N/A	60	Equipement raider
Invader	800 Obus cassette Aucun	9 5 N/A	50 30 N/A	800 3.5 N/A	150	Technologie des obus cassette
Phantom	700 Laser rubis Aucun	9 5 N/A	60 20 N/A	1000 2.5 N/A	250	Equipement phantom
Defender	900 Petites torpilles Pièges laser	6 5 3	40 20 10	700 4 N/A	80	Technologie des pièges lasers
CyberDauphin	1000 Aucun Aucun	12 N/A N/A	35 N/A N/A	400 N/A N/A	200	Cyber technologie
Avenger	900 Laser léger Rayons paralysants	9 5 5	60 30 N/A	1200 2.5 10	200	Techn. rayons paralysants
Eclaireur furtif	300 Aucun Aucun	12 N/A N/A	20 N/A N/A	500 N/A N/A	40	Technologie éclaireur furtif

Silicons

Nom	Points de vie Nom armement #1 Nom armement #2	Vitesse : Portée Portée	Temps de cons. Munitions : Munitions :	Besoins métal Délai : Délai :	Besoins Corium	Technologie Prérequis
Capsule-Prototype	800 Aucun Aucun	6 N/A N/A	7 N/A N/A	50 N/A N/A	0	Pas de prérequis
Transporteur	500 Aucun Aucun	6 N/A N/A	15 N/A N/A	100 N/A N/A	0	Pas de prérequis
Supplier	600 Aucun Aucun	6 N/A N/A	40 N/A N/A	400 N/A N/A	0	Pas de prérequis
Replenisher	600 Aucun Aucun	6 N/A N/A	40 N/A N/A	600 N/A N/A	40	Transmetteur énergétique
Explorateur	200 Aucun Aucun	9 N/A N/A	20 N/A N/A	200 N/A N/A	40	Explorateur à longue portée
SHS Sub	300 Obus à énergie Aucun	12 5 N/A	20 30 N/A	300 3 N/A	50	No Prerequisite
Escorteur	500 Obus ion cassette Aucun	9 5 N/A	45 20 N/A	800 5 N/A	180	Obus ion cassette
Dreadnought	1500 Obus BHE Aucun	6 5 N/A	50 20 N/A	1000 5 N/A	110	Obus BHE
Bio-Acid Assaulter	900 Obus bioacides Mines acoustiques	6 5 1	60 25 10	700 3 N/A	200	Obus bioacides
Usurpateur	1200 Obus à énergie Aucun	9 5 N/A	40 30 N/A	500 3 N/A	100	Capture de l'ennemi
Eclaireur paralysant	400 Neuro-Shells Aucun	12 5 N/A	70 20 N/A	600 5 N/A	400	Neuro-Paralysis Shells
Vermin	700 Obus à énergie Aucun	9 5 N/A	40 30 N/A	600 2 N/A	150	Bouclier psy
BioCollecteur	600 Aucun	6 N/A	N/A N/A	N/A N/A	N/A Aucun	Installation de réparation moléculaire

Appendice 3 : Statistiques des armements

Nom	Utilisé par Dommages Nv1	Prod Nv1 Temps Dommages Nv2	Prod Nv2 Temps Dommages Nv3	Coût en Corium Dommages Nv4	Stockage max Domm. Nv5
Petites torpilles	WS, BO 50	2 70	1 90	1 110	100 120
Torpille moyenne	WS 80	4 100	2 130	2 150	100 180
Grandes torpilles	WS 90	5 120	2 150	3 170	100 200
Torpille électromagnétique	BO 400	5 500	2 -	3 -	100 -
Piège laser	BO 800	20 -	10 -	50 -	20 -
Laser léger	BO 60	- -	- -	- -	- -
Laser rubis	BO 120	- -	- -	- -	- -
Laser gazeux	BO 200	- -	- -	- -	- -
Obus-mère cassette	BO 120	4 -	2 -	3 -	100 -
Obus cassette	BO 70	- -	- -	- -	- -
Obus HF léger (sous-marin)	WS 30	- 80	- -	- -	- -
Obus HF lourd (structures)	WS 70	- 120	- -	- -	- -
Tête de bombe laser	BO 2000	120 -	- -	1000 -	1 -
Charge de bombe laser	BO 2000	120 -	- -	1000 -	1 -
High Plasma Charge	WS 600	- -	- -	- -	- -
Obus à gaz	SI 150	3 -	1 -	3 -	100 -
Torpilles à éclats	BO 60	3 150	2 -	2 -	100 -
Obus à énergie	SI 40	- 60	- 100	- -	- -
Obus-mère cassette	SI 120	- 140	- 160	- -	- -
Obus ion cassette	SI 20	- 30	- 40	- -	- -
Obus bioacide	SI 400	4 600	2 -	4 -	50 -
Neuro-Shell Durée de paralysie :	SI 10 30 Secondes	16 20 40 Secondes	8 30 50 Secondes	40 30 -	20 - -
Satellite à laser gazeux	SI 800	- -	- -	- -	- -

Appendice 3 : Statistiques des armements (suite)

Nom	Utilisé par Dommages Nv1	Prod Nv1 Temps Dommages Nv2	Prod Nv2 Temps Dommages Nv3	Coût en Corium Dommages Nv4	Stockage max Domm. Nv5
High-temperature Plasma Shell	SI 100	- 120	- 160	- -	- -
Polarized Plasma Shell	SI 80	- 120	- 150	- -	- -
Obus BHE	SI 300	6 -	3 -	5 -	100 -
Bombe de fond	WS 300	12 -	6 -	4 -	100 -
Champ d'ultrasons	WS 25	- -	- -	- -	- -
Champ soliton	SI 30	- -	- -	- -	- -
Obus à énergie autoguidé	SI 400	- 500	- 600	- -	- -
Jump Mine	SI 200	5 -	2 -	4 -	50 -
Mine de fond	WS 1000	20 -	10 -	50 -	20 -
Mine acoustique	SI 950	20 -	10 -	60 -	20 -
Nucléaire	WS 2000	180 -	- -	2000 -	5 -
Bio-Mine	SI 150	4 -	2 -	4 -	50 -
Mine magnétique	BO 350	12 -	6 -	5 -	50 -
Rayon paralysant (Avenger)	BO 20	- -	- -	- -	- -
Vacuum Bomb	SI 1000	120 -	- -	2000 -	1 -

REMERCIEMENTS

Ellipse Studios

Réalisateur et producteur exécutif :
Raaj Menon
Concepteurs du jeu :
Dmitri Prokopov
Craig Thomler
Programmeurs :
Grigoriy Podgorny
Vlad Popov
Andriy Doroshchuk
Dmitri Dudnikov
Nickolay Vlasenko
Artem Kulakov
Yuriy Tkachenko
Artistes et modélisation 3 D :
Dmitri Prokopov
Viktor Sylak
Andriy Kardash
Oleh Gvozdev
Compositeur et ingénieur du son :
Andrei Vasylenko

Création Web et Fichiers d'aide
Ellipse Studios :
Sergei Shevyryov
Commentaires voix off :
Peter Barto
Racer Stevens
Assurance qualité :
Alan Crichton
Simon "TheShadow" Henderson
Testeurs :
Daniel K, Wilson
Brian "enforc3r" Tan
Bill "nevada-bill" Pollock
Robert "Mechanismo" Stein
Nico Vaatstra
Martin "Oxydius" Bailey
John Osmond
Dennis Rottler
Stephen Foster
Richard "TigerShark" Temple
David "Killer Axe" Auen
Wes "FlyerAce" Weston
"Alexander" Pucher
Patrik "Reine" Gustafsson
Max "tihson" Freeberg
Jussi "Hangman" Palosaari
Sean "Wild Gangrel"
et tout nos autres testeurs qui ont participé aux tests de la version bêta.
Nos remerciements particuliers s'adressent à :
Nordramor (Nordy!)
Ruben "Auspex" Moreno
Ulrich Schlechte
Felix Hick
L'équipe de FSGS et de Net Games
Module jeu et histoire originale créés par :
Studios Ellipse Pty Ltd.

Stratégie première

Stratégie première
Producteur
Paul Thibault
Producteur associé
Paul Gadbois
Concepteur scénario
Paul Gadbois
Alex O'Hara
Adam Phillips
Conception des cartes
Adam Phillips
Script IA
Paul Gadbois
Jeff Millett
Alex O'Hara
Jay Podilchuk
Artistes 3D
Stéphane Bacrot

Ingénieur du son
Stphane Brault
Quality Assurance
Michel Chouinard
Elizabeth Ferreira
Michael LeDrew
Simon Ludgate
Jeff Millett
Philippe O'Connor
Jay Podilchuk
Emanuel Protopapas
Prokopios Sotos
Rédaction complémentaire
Phil O'Connor
Emballage & Conception
Litsa Babalis
Relations publiques
Christina Ginger
Marketing
Litsa Babalis
Christina Ginger
Elizabeth Ferreira
Catherine McDermott
Geneviéve Séguin
Président
Don McFatridge
Vice-pt. Marketing
Steve Wall
Vice-pt. Développement produit
Richard Therrien
Vice-pt. Systèmes
Dave Hill
Producteur exécutif
James McNeely

PAN Interactive Publishing/ Infinite Loop

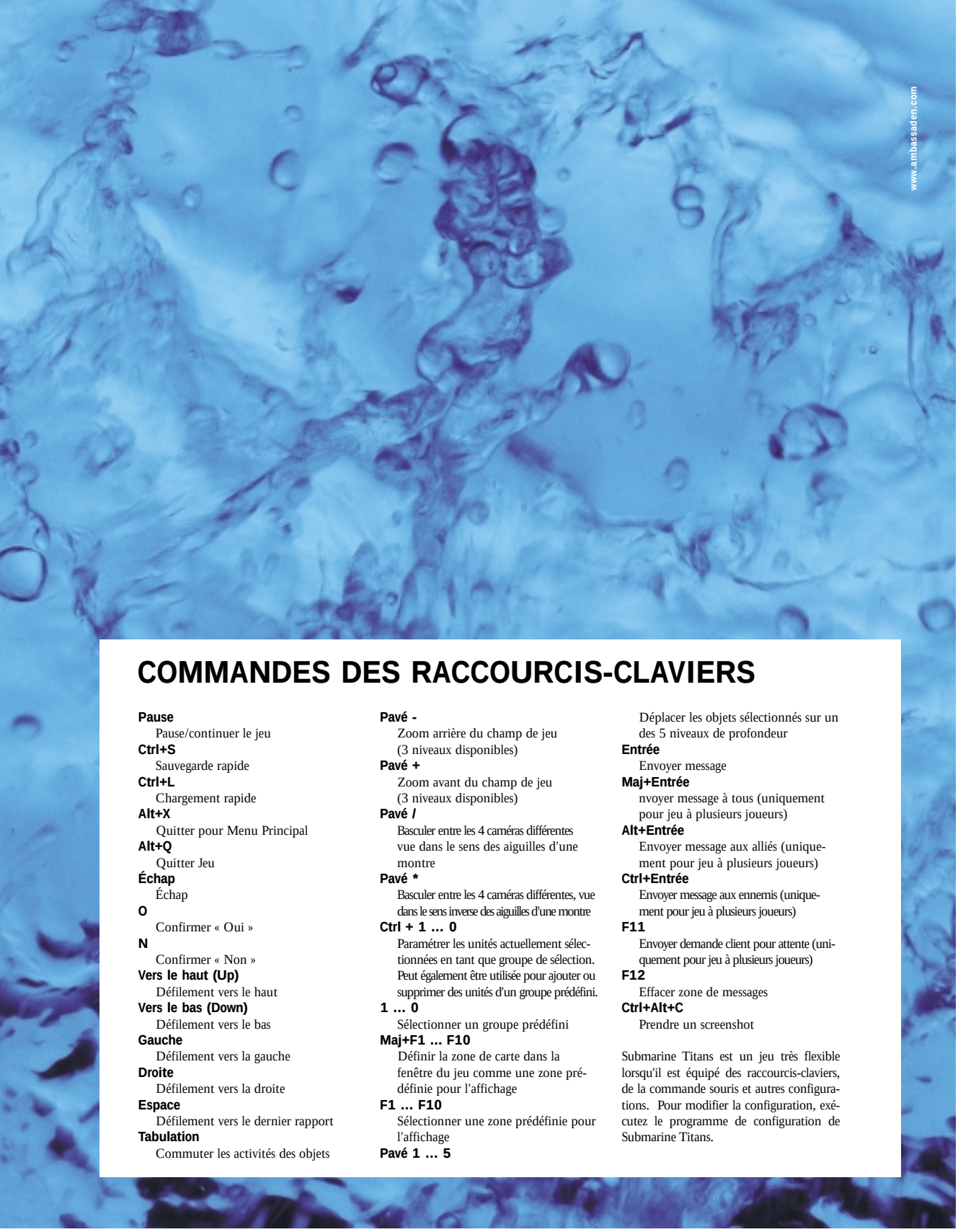
Producteur exécutif
Henrik Eklund
Producteur
Magnus Schelin
Gestionnaire localisation
Åsa Lundkvist
Distribution internationale
Erik Titusson
Assistant de production
Sara Hedin

Mars publishing

Création du manuel
Edwin E. Steussy
Amy I. Yancey
Lars H. Peterson
Michael P. Duggan

MANUAL PUBLISHED BY





www.ambassaden.com

COMMANDES DES RACCOURCIS-CLAVIERS

Pause
Pause/continuer le jeu
Ctrl+S
Sauvegarde rapide
Ctrl+L
Chargement rapide
Alt+X
Quitter pour Menu Principal
Alt+Q
Quitter Jeu
Échap
Échap
O
Confirmer « Oui »
N
Confirmer « Non »
Vers le haut (Up)
Défilement vers le haut
Vers le bas (Down)
Défilement vers le bas
Gauche
Défilement vers la gauche
Droite
Défilement vers la droite
Espace
Défilement vers le dernier rapport
Tabulation
Commuter les activités des objets
Pavé -
Zoom arrière du champ de jeu (3 niveaux disponibles)
Pavé +
Zoom avant du champ de jeu (3 niveaux disponibles)
Pavé /
Basculer entre les 4 caméras différentes vue dans le sens des aiguilles d'une montre
Pavé *
Basculer entre les 4 caméras différentes, vue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre
Ctrl + 1 ... 0
Paramétrer les unités actuellement sélectionnées en tant que groupe de sélection. Peut également être utilisée pour ajouter ou supprimer des unités d'un groupe prédéfini.
1 ... 0
Sélectionner un groupe prédéfini
Maj+F1 ... F10
Définir la zone de carte dans la fenêtre du jeu comme une zone prédéfinie pour l'affichage
F1 ... F10
Sélectionner une zone prédéfinie pour l'affichage
Pavé 1 ... 5
Déplacer les objets sélectionnés sur un des 5 niveaux de profondeur
Entrée
Envoyer message
Maj+Entrée
nvoyer message à tous (uniquement pour jeu à plusieurs joueurs)
Alt+Entrée
Envoyer message aux alliés (uniquement pour jeu à plusieurs joueurs)
Ctrl+Entrée
Envoyer message aux ennemis (uniquement pour jeu à plusieurs joueurs)
F11
Envoyer demande client pour attente (uniquement pour jeu à plusieurs joueurs)
F12
Effacer zone de messages
Ctrl+Alt+C
Prendre un screenshot

Submarine Titans est un jeu très flexible lorsqu'il est équipé des raccourcis-claviers, de la commande souris et autres configurations. Pour modifier la configuration, exécutez le programme de configuration de Submarine Titans.