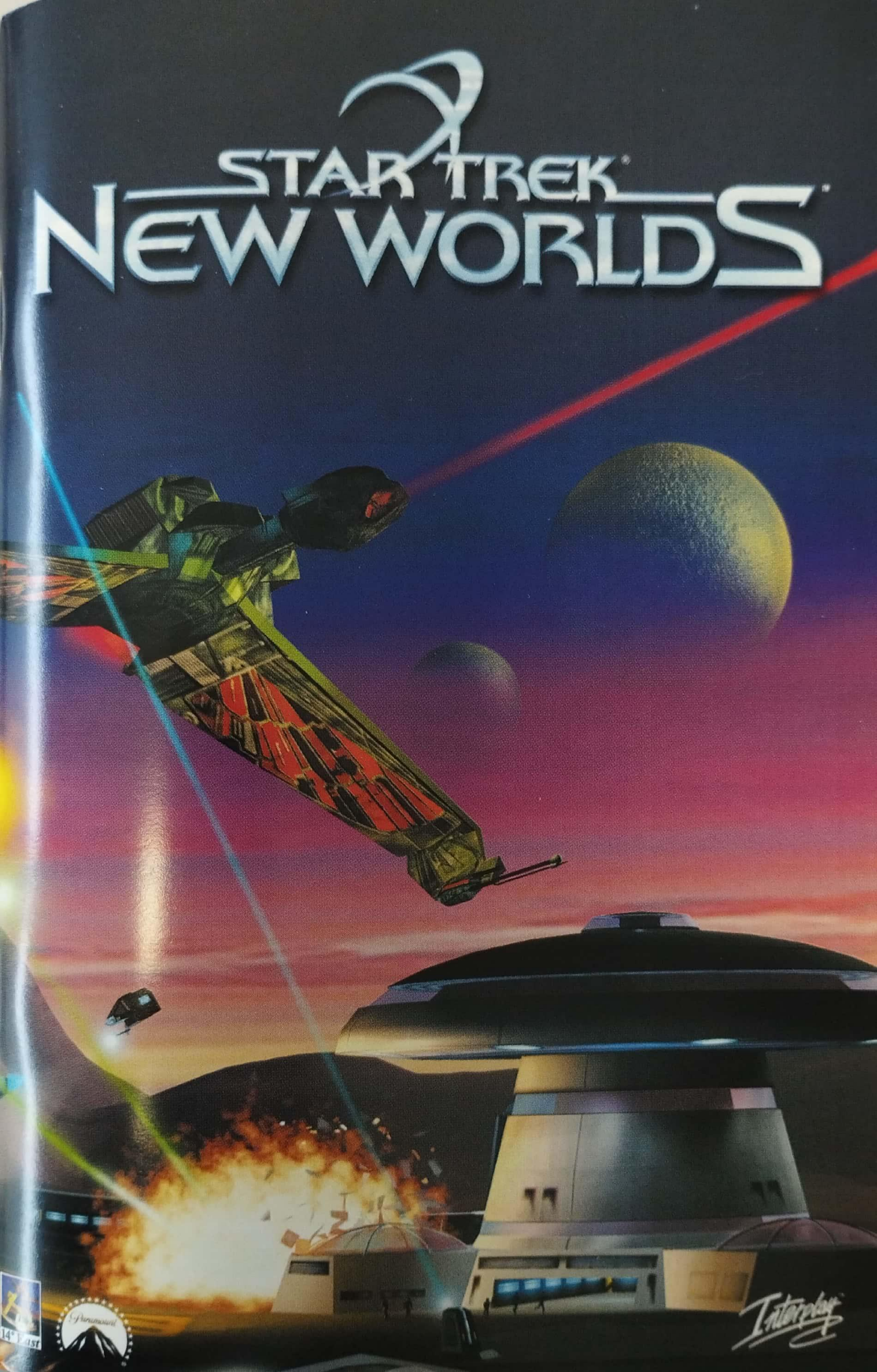
STAR TREK® NEW WORLDS™



AVERTISSEMENT

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

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

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II Avertissement sur l'épilepsie

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

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

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

SOMMAIRE

INSTALLATION & GUIDE DE LANCEMENT RAPIDE 5
- INSTALLATION 5
- DEMARRAGE 5

REFERENCES 6
- AVANT PROPOS 6
- INTRODUCTION 6
- CONTEXTE DU JEU 7
- LES RACES DANS NEW WORLDS 7
- LA FEDERATION DES PLANETES UNIES 7
- L'EMPIRE KLINGON 8
- L'EMPIRE ROMULIEN 8

LE JEU 9
- OPTIONS DU MENU PRINCIPAL 9
- INSTRUCTIONS DE MISSION 9
- COMPTES RENDUS DE MISSION 9

L'INTERFACE DU JEU 10
- FENETRE DE COMMANDES 10
- LE TRICORDER 11
- FENETRES DE COMMUNICATIONS 11
- ANGLES DE VUE DE CAMERA 11

CONTROLE DE LA CAMERA 12
- CAMERA ISOMETRIQUE 12
- CAMERA PREMIERE PERSONNE 12
- RACCOURCIS CLAVIER 13

UTILISATION DU PLAYBOOK 14
- COMMANDES PLAYBOOK 14

FONCTIONNEMENT DU JEU 16
- LA CONSTRUCTION D'UNE COLONIE 16
- DETRUIRE UNE STRUCTURE COLONIALE 16
- FABRICATION DES VEHICULES 16
- LA QUEUE DE CONSTRUCTION 17
- CONTROLE D'UN SEUL VEHICULE 17

GROUPES DE VEHICULE 18
- CREATION D'UN GROUPE 18
- SELECTION D'UN GROUPE 18
- APC ET CAPTURE 18
- SCANNER 18
- BESOINS EN ENERGIE ET GESTION 19
- GENERATEURS D'ENERGIE 19
- CONSOMMATEUR D'ENERGIE 19

MATERIAUX 20
STOCKS DE LA COLONIE 20
MATIERES PREMIERES 20
MATIERES TRAITEES 21
PERSONNEL 21
INFORMATIONS SUR LE PERSONNEL 21
L'ETAT-MAJOR 21
FORMATION DU PERSONNEL 22

MULTIJOUEUR 23
CONDITIONS DU MODE MULITIJOUEUR 23
PARTIES MULTIJOUEUR 23
DÉMARRER UNE PARTIE MULTIJOUEUR 24

QUESTIONS FREQUEMMENT POSEES 25
FAQ : RÉSEAUX LAN 25
FAQ: TCP/IP ET INTERNET 25
FAQ : CONNEXION DE MODEM A MODEM 26

INFORMATION SUR LA COLONIE ET LES VEHICULES 27
STRUCTURES COLONIALES DE LA FEDERATION 27
LE BATIMENT DE CONSTRUCTION 27
USINE A VEHICULES 28
TRANSFORMATEUR DE RESSOURCES 29
USINE A BETON THERMO-RESISTANT 29
USINE D'ALUMINIUM TRANSPARENT 29
USINE NITRIUM 29
USINE DURANIUM 29
EXPLOITATION MINIERE 30
EXPLOITATION MINIERE AVANCEE 30
GENERATEUR D'ENERGIE 31
GENERATEUR D'ENERGIE AVANCE 31
ENTREPOT 32
LABORATOIRE 32
DETECTEUR 33
MIGRATION 33
BOUCLIER 33
PHASEUR A BOBINE 33
SYSTEME DE POURSUITE 33
LABORATOIRE D'ENERGIE 33
INFIRMERIE 34
PLOT DE TELEPORTATION 35
LOGEMENTS 35
CENTRE DE SECURITE 36
TOURELLE A PHASEURS 36
TOURELLE A PHOTONS 37
GENERATEUR DE BOUCLIERS 37
FERME HYDROPONIQUE 38

VEHICULE COLONIAUX DE LA FEDERATION 39
ABEILLE DE TRAVAIL 39
ABEILLE DE CONSTRUCTION 39
ABEILLE CARGO 39
NAVETTE COLONIALE 39
ECLAIREUR 40
VEHICULE SCIENTIFIQUE 40
VEHICULE APC 41
TANK A PHASEURS 41
ARTILLERIE A PHOTONS 42
ARTILLERIE A PHOTONS AVANCEE 42
GENERATEUR DE BOUCLIERS MOBILES 43

STRUCTURES COLONIALES KLINGON 44
CENTRE DE LA COLONIE 44
BATIMENTS DE CONSTRUCTION 44
USINES A VEHICULES 45
TRANSFORMATEUR DE RESSOURCES 45
USINE DE DILITHIUM 46
USINE POLY-COMPOSITES 46
USINE A BETON THERMO-RESISTANT 46
USINE D'ALUMINIUM TRANSPARENT 46
USINE NITRIUM 46
USINE DURANIUM 46
EXPLOITATION MINIERE 47
EXPLOITATION MINIERE AVANCEE 47
GENERATEUR D'ENERGIE 48
GENERATEUR D'ENERGIE AVANCE 48
ENTREPOT 49
LABORATOIRE 49
LABORATOIRE DE DETECTION 50
CENTRE DE LA CAVALERIE 50
ACCUMULATEUR 50
MATRICE POUR DISRUPTEUR 50
SYSTEMES RADARS 50
ARMES SPECIALES 50
INFIRMERIE 51
PLOT DE TELEPORTATION 52
MAISON COLONIALE 52
ARSENAL 53
TOURELLE A DISRUPTEUR 53
TOURELLE A PHOTONS 54
GENERATEUR DE BOUCLIER 54
ENCLOS A BETAIL 55

VEHICULES COLONIAUX KLINGON 56
ABEILLE DE TRAVAIL 56
NAVETTE DE CONSTRUCTION 56
ABEILLE CARGO 56
NAVETTE COLONIALE 57
ECLAIREUR 57
VEHICULE SCIENTIFIQUE 58
TRANSPORTEUR DU PERSONNEL ARME 58
TANK DISRUPTEUR 59
ARTILLERIE A PHOTONS 59
TANK FURTIF 60
BATTERIE DISRUPTEUR 60

STRUCTURES COLONIALES ROMULIENNES 61
CENTRE DE LA COLONIE 61
BATIMENT DE CONSTRUCTION 61
USINE A VEHICULES 62
TRANSFORMATEUR DE RESSOURCES 62
USINE DE DILITHIUM 63
USINE POLY-COMPOSITES 63
USINE A BETON THERMO-RESISTANT 63
USINE D'ALUMINIUM TRANSPARENT 63
USINE NITRIUM 63
USINE DURANIUM 63
EXPLOITATION MINIERE 64
EXPLOITATION MINIERE AVANCEE 64
GENERATEUR D'ENERGIE 65
GENERATEUR D'ENERGIE AVANCE 65
ENTREPOT 66
STATION SCIENTIFIQUE 66
LABORATOIRE DE DETECTION 67
DISRUPTEUR 67
ACCUMULATEUR 67
MODULE DE DEFENSE 67
RESEAU DE SECURITE 67
LABORATOIRE D'ENERGIE 67
HOPITAL 68
PLOT DE TELEPORTATION 69
HABITATIONS 69
BUREAU DE SECURITE 70
TOURELLE A DISRUPTEUR 70
TOURELLE A PHOTONS 71
GENERATEUR DE BOUCLIERS 71
INSTALLATION BIOLOGIQUE 72

VEHICULES COLONIAUX ROMULIENS 73
ABEILLE DE TRAVAIL 73
NAVETTE DE CONSTRUCTION 73
NAVETTE CARGO 73
NAVETTE COLONIALE 73
ECLAIREUR 74
VEHICULE SCIENTIFIQUE 74
TRANSPORTEUR ARME DU PERSONNEL 75
TANK D'ASSAUT 75
ARTILLERIE A PHOTONS 76
VEHICULE D'ASSAUT FURTIF 76
TANK FURTIF 77

QUESTIONS FREQUEMMENT POSEES 78
LES CAMERAS 78
PROBLEMES LIES AU JEU 78

CREDITS 80

V.I TOUJOURS A VOTRE SERVICE 82

GARANTIE LIMITEE 83

SITE WEB INTERPLAY 85

INSTALLATION & GUIDE DE LANCEMENT RAPIDE

Bienvenue dans l'univers de Star Trek® : New Worlds™. Cette section du manuel contient les instructions d'installation et de lancement rapide du jeu. La section Références du manuel concerne le jeu en lui-même dans son contexte. Et pour finir, les instructions pour le jeu en multijoueur se trouvent dans la section multijoueur du manuel de références.

INSTALLATION

Démarrez Windows 95/98 puis insérez le CD-ROM du jeu Star Trek : New Worlds dans votre lecteur de CD-ROM.

Si la notification d'insertion automatique de votre lecteur CD-ROM est activée, suivez les instructions à l'écran lorsque le programme d'installation s'exécute.

Si celle-ci est désactivée, double-cliquez sur l'icône ***« Poste de travail »***. Sélectionnez l'icône de votre lecteur de CD-ROM puis double-cliquez sur le fichier ***SETUP.EXE***.

Une fois le jeu installé, il vous est possible de le lancer en cliquant sur le bouton ***DEMARRER*** de Windows puis en sélectionnant Interplay->Star Trek : New Worlds ->Play New Worlds.

Si vous rencontrez des difficultés ou des problèmes techniques lors du lancement du jeu, reportez-vous à la section Aide technique de ce manuel.

DEMARRAGE

Pour lancer le jeu, sélectionnez Star Trek : New Worlds dans le dossier Interplay -> Play New Worlds figurant dans le menu Démarrer de Windows.

Après une courte séquence d'introduction vous présentant l'histoire du jeu, vous accédez au menu principal (vous avez la possibilité d'interrompre la séquence à tout moment en appuyant sur la touche Echap).

Nous vous recommandons vivement de commencer à jouer par le didacticiel (le bouton Tutorial situé dans le menu Single Player Campaign (Campagne à un joueur). Ce dernier vous enseignera les différentes fonctions du jeu et les contrôles de base et vous aidera à reconnaître les menus du jeu. Pour une explication plus approfondie des fonctions, contrôles et menus du jeu, référez-vous à la section Références.

Lorsque vous terminez les missions du didacticiel (Tutorial), il vous sera demandé de choisir la race avec laquelle vous souhaitez jouer. Dans la section Alignment (Alignement) sélectionnez la Fédération, les Romuliens ou bien les Klingons (pour plus d'informations sur les races, reportez-vous à la section : « Les Races dans New Worlds » située dans le manuel de Référence) et sélectionnez le nom de mission qui apparaît dans le menu de droite.

Finalement, cliquez sur le bouton Play pour entrer dans le jeu.

REFERENCES

AVANT PROPOS

Nous vous remercions d'avoir acheté Star Trek® : New Worlds™, jeu développé par 14° East, filiale d'Interplay Productions.

Vous êtes sur le point de découvrir l'univers de Star Trek sous un angle entièrement nouveau !

Préparez-vous pour un nouveau genre de jeu de stratégie temps-réel.

Soyez prêts à défendre les mondes que vous colonisez.

Visualisez l'action sous n'importe quel angle.

Assistez à l'essentiel de la vie en colonie.

Menez la bataille dans de nouveaux mondes contre des ennemis ordinaires et extraordinaires...

INTRODUCTION

Star Trek : New Worlds vous présente l'univers de Star Trek comme vous ne l'avez jamais vu auparavant. Situé dans l'année 2292, le jeu suit les aventures et les défis d'un petit groupe d'officiers coloniaux partis explorer des mondes extraterrestres et inconnus jusqu'à présent.

Pour jouer, vous devez choisir une des trois races (la Fédération, les Klingons ou les Romuliens) et accomplir, dans un univers spectaculaire et de grande aventure, toute une série de missions (14 par race).

Chaque mission contient un certain nombre de buts ou objectifs de mission principaux, qui doivent être atteints avant de pouvoir accéder à la mission suivante. Vous devrez également, si vous vous en sentez toutefois capable, atteindre les objectifs de missions secondaires ainsi que des certaines tâches facultatives qui vous sont proposées.

Jouer en tant que représentant de chacune des trois races de New Worlds vous permettra de découvrir l'histoire du jeu sous plusieurs de ses aspects.

En tant que membre de la Fédération, par exemple, vous pourrez explorer des mondes que les Klingons ou les Romuliens ne verront jamais.

Il existe également de nombreuses missions dans lesquelles vous vous retrouverez ensemble sur la même planète, ce qui provoquera sans doute une ambiance explosive. Certains aspects de l'histoire seront révélés de différentes manières tout au long du jeu en fonction de la race que vous choisissez. Vous serez également témoins des moments uniques de la race en question.

Ce manuel vous fournira également toutes les informations relatives à l'utilisation de l'interface du jeu, aux colonies que vous bâtissez, ainsi qu'aux véhicules, races, technologie et armes à votre disposition.

Il contient deux sections principales : un guide complet des références fournissant des informations sur les différents systèmes et contrôles du jeu, et une section d'informations sur la colonie. Cette dernière vous donnera des informations détaillées sur les structures et les unités coloniales de chacune des races présentes dans New Worlds.

Ce manuel utilise les écrans et les menus de la Fédération afin de recenser les caractéristiques et vous apprend à jouer au jeu. Les écrans Klingon et Romulien, bien que graphiquement différents, possèdent les mêmes fonctionnalités.

Si vous jouez pour la première fois, nous vous recommandons vivement de commencer par le didacticiel (Tutorial).

CONTEXTE DU JEU

Journal de bord du capitaine, date stellaire 8987.4 :

USS Explorer - NCC 1966

Fédérations des planètes Unies

Nous sommes arrivés dans une Zone Neutre jonchée de nouveaux systèmes depuis le malheureux dénouement de l'expérience des Romuliens. L'anomalie spatiale, qu'ils avaient provoquée, avait formé tant de nouveaux mondes, et créé tant de richesses potentiellement exploitables qu'un conflit paraissait désormais inévitable. Ici, les forces romuliennes sont présentes en grands nombres et revendiquent fermement la propriété de ce qu'elles ont causé. Les Klingons, quant à eux, sont résolument décidés à ne pas céder ces sources d'énergies et matières premières et sauver leur honneur. La Fédération, quant à elle, essaie impassiblement de faire régner la paix et de définir qui ou quoi peuple ces nouveaux mondes, et s'ils y vivent toujours...

Se déroulant peu de temps après les événements constatés dans Star Trek V : L'Ultime Frontière, le jeu débute dans une Zone Neutre, servant de zone d'espace tampon entre les trois grandes puissances de l'époque : l'empire Klingon, la Fédération des Planètes Unies et l'Empire Romulien. Dans ce « No Man's Land » stellaire, un vaisseau romulien, le Melak, poursuit le « Projet Shiva », l'expérimentation d'une arme ultra secrète.

L'explosion qui survînt créa une rupture à la surface du subespace. A la suite de ce désastre, le Melak et tout son équipage se retrouvèrent prisonniers de la force de gravité d'une planète qui, apparemment, aurait surgi de nulle part.

Interceptant la dernière transmission du Melak, Starfleet dépêche sur les lieux de l'incident son vaisseau le plus proche, l'USS Explorer. Déclarant effectuer une mission de secours, l'Explorer franchit la frontière de la Zone Neutre et rédige son rapport dans lequel il annonce que dans ce secteur vide, de nouveaux mondes sont mystérieusement apparus. Une enquête leur révèle d'énormes quantités de Dilithium et d'autres ressources naturelles de valeur sont présentes dans ces nouveaux mondes.

Après de courts pourparlers, les trois races s'accordent à entrer dans les systèmes d'anomalies, appelés la « Tabula Rasa » - et débutent les travaux de colonisation et l'exploitation minière. Cette « fièvre de la ruée vers l'or » provoque malheureusement un conflit territorial, dû essentiellement aux Klingons, mais ces incidents s'avèrent être relativement insignifiants et sont contrôlés rapidement. Mais la présence de tels ennemis, s'affrontant depuis fort longtemps et revendiquant la propriété de systèmes voisins, ne pouvait que provoquer un conflit...

LES RACES DANS NEW WORLDS

Star Trek : New Worlds vous permet de jouer en tant que représentant de trois races différentes. Les buts et les objectifs de chaque race varient selon leurs intérêts dans l'univers de Star Trek.

LA FEDERATION DES PLANETES UNIES

Alliance comptant approximativement 150 gouvernements planétaires et colonies, unis dans une quête commune d'exploration, de recherche scientifique, de culture et de défense. Fondée en l'an 2161, la Fédération comprend un très grand nombre de races, y compris les Terriens (les humains) et les Vulcains.

Le département des opérations coloniales de Starfleet, l'armée de la Fédération, donne l'autorisation de construire des avant-postes et des colonies dans les nouveaux mondes, ainsi que de l'installation de structures défensives sur celles qui existent déjà. Dotés d'un éventail de différentes technologies, les systèmes coloniaux de la Fédération sont initialement dirigés vers la recherche scientifique et l'exploration. Ils possèdent des structures et des unités les dotant d'une défense passive. Avec l'apparition de la Tabula Rasa, de sa richesse en mondes dotés de précieux minerais, la Fédération réalisa rapidement qu'un bouleversement de l'équilibre des pouvoirs était éminent. Grâce à l'envoi de sondes longues portées vers les systèmes extérieur, la Fédération a très vite découvert une transmission, un appel à l'aide provenant d'une petite lune de glace...

L'EMPIRE KLINGON

Fondé, il y a 1.500 ans par le plus grand guerrier du peuple Klingon, Kahless l'inoubliable, l'Empire Klingon se compose de plusieurs grandes et nobles maisons, dont la lignée remonte à l'époque de Kahless. Souvent considéré comme une race sauvage et barbare et bien que leur désir de glorieuses batailles soit bien ancré, le peuple Klingon est, en réalité, un peuple profondément mythique et honorable.

En tant que membre de la force de défense Klingon, les régiments planétaires sont équipés d'un grand nombre d'armes meurtrières, utilisées pour diriger des mondes et d'en conquérir de nouveaux au nom de l'Empire Klingon. Par conséquent, les systèmes coloniaux Klingon ont une structure de base offensive dotée de plusieurs unités permettant de lancer des attaques frontales sur d'autres colonies.

Cependant, l'Empire commence à manquer cruellement de ressources naturelles, car l'importante flotte et sa force de défense impériale consomme d'énormes quantités des ressources de l'économie globale. Les sites que l'Empire possède encore, tels que leurs premières exploitations minières sur Praxis, sont malheureusement pratiquement épuisées. L'apparition des mondes de la Tabula Rasa semble être, aux yeux des Klingons, un cadeau provenant directement des mains de Kahless...

L'EMPIRE ROMULIEN

Cet empire provient d'une ramification énigmatique de la race vulcane. Il peuple les planètes Romulan et Remus. Les anciens romuliens ont quitté Vulcain voici mille ans, dans une période de forte rébellion contre la logique et le pacifisme. Le peuple romulien est un peuple ambigu. Il peut en effet faire preuve d'une grande amitié, mais aussi être d'une extrême violence. Les romuliens sont également très curieux, ils possèdent une telle confiance en eux, que cela frise parfois l'arrogance.

La mentalité romulienne se retrouve aux quatre coins de l'empire, y compris dans les bataillons coloniaux du Sénat. Bien que n'étant pas aussi strictement pacifiste que la Fédération, et aussi délibérément offensif que les Klingons, les forces de terre romuliennes privilégient la surveillance et l'observation à l'assaut direct. Par conséquent, de nombreux systèmes coloniaux, dotés de systèmes cachés jouant un rôle prépondérant dans la plupart des affaires de la planète, sont fondés sur l'infiltration et l'espionnage.

Ayant rompu, depuis peu, l'alliance avec l'Empire Klingon, pendant laquelle de nombreuses technologies furent vendues, le peuple romulien se prépare à réaffirmer sa supériorité dans la galaxie. Du fait de sa responsabilité dans la rupture du subespace qui a provoqué la Tabula Rasa, il s'arroge le droit souverain de disposer des systèmes riches en minerais qui s'y trouvent en envoyant des équipes de recherche chargées de déterminer les avantages stratégiques de ces nouveaux territoires.

OPTIONS DU MENU PRINCIPAL

Après la fin du film d'introduction du jeu (appuyez sur la touche Echap pour passer la séquence cinématique), le menu principal apparaîtra à l'écran avec les options suivantes.

SINGLE PLAYER CAMPAIGN - vous permet de configurer et de démarrer une partie à un seul joueur.

MULTIPLAYER LAUNCH - vous envoie vers l'écran d'installation pour des parties en multijoueur.

OPTIONS - vous permettent de modifier paramètres audio et vidéo du jeu.

INTRODUCTORY MOVIE - rejoue le film d'introduction.

ABOUT - fournit des informations sur les personnes impliquées dans le développement du jeu.

EXIT - vous permet de quitter le jeu et vous renvoie sur votre bureau Windows.

INSTRUCTIONS DE MISSION

Votre commandant vous donnera des instructions avant de démarrer chaque mission. Ces instructions comprendront une explication des objectifs et des intérêts de votre race. Des boîtes de texte apparaîtront, ainsi que des explications orales afin que vous compreniez ces instructions. Des vaisseaux en orbite vous fourniront des morceaux de terrain en 3D, des alliés et des ennemis. Vous pouvez sauter la section en cours du briefing en cliquant sur le bouton ***NEXT*** situé en bas à droite. Vous pouvez éviter la totalité du briefing en cliquant sur le bouton ***MISSION*** également situé en bas à droite.

COMPTES RENDUS DE MISSION

Que votre mission soit un échec ou une réussite, vous serez renvoyé vers l'écran de compte rendu. Vous y serez informé du statut de la mission, ainsi que de la liste des objectifs qui seront considérés comme accomplis ou non accomplis. Si vous ne menez pas à bien votre mission, vous recommencerez le niveau après avoir quitté cet écran.

L'INTERFACE DU JEU

FENETRE DE COMMANDES

La fenêtre de contrôle est située en haut à droite sur l'écran du jeu. Cette fenêtre vous permettra d'accéder à la plupart de vos menus de commande, et vous fournira les informations de bases sur la colonie. Une fois avoir pris connaissance des commandes, il vous est possible d'améliorer votre visibilité de jeu des deux manières différentes. La première consiste à cacher la fenêtre de commandes et le Tricorder en double-cliquant avec le bouton gauche de la souris sur le titre New Worlds situé en haut de la fenêtre. La deuxième consiste à ne cliquer avec le bouton gauche de votre souris qu'une seule fois sur la touche « basculer » située dans le coin en haut à droite de la fenêtre afin de diminuer l'affichage. La fenêtre sera alors complètement visible lorsque le pointeur se trouvera au-dessus d'elle, mais disparaîtra lorsqu'il ne l'est plus. Ceci permet un affichage plein écran, alors que vous disposez encore de toutes les informations nécessaires pour jouer. Cliquez sur la touche « basculer » à nouveau afin de remettre les fenêtres à leur taille normale.

La fenêtre de contrôle vous présente différents menus en fonction de la structure que vous sélectionnez pour votre colonie. Sélectionner les véhicules et les structures dans la fenêtre du jeu (ou le Tricorder) vous permet d'accéder aux informations concernant cette sélection dans la fenêtre de commandes. Des menus et des options supplémentaires sont à votre disposition dans la section inférieure de la fenêtre de commandes. Les options disponibles sont les suivantes :

INFO (Information) - vous fournit des informations sur l'état de la colonie, de son personnel et de ses ressources.

BUILD (Construction) - ouvre les menus de construction des structures ou des véhicules.

STAFF (Personnel) - liste les membres de votre état-major et vous permet de les entraîner.

RAZE (Raser) - sert à démolir les structures coloniales inutiles pour en recycler les débris.

RSRCH (Recherche)- vous permet de rechercher des découvertes que vous ferez tout au long du jeu.

La fenêtre de contrôle vous permet également d'accéder à différentes autres fonctions, telles que :

Réparation des structures coloniales - En cliquant sur un bâtiment ayant subit des dommages suite à une attaque ennemie, vous observerez que la flèche droite est allumée. Cliquez sur la flèche et la fenêtre de colonie (Colony Window) se transformera en écran des réparations (Upgrades screen). Cliquez sur n'importe quelle option disponible de cet écran pour commencer la réparation.

Queue de construction - Pour voir les structures et unités en attente de construction, sélectionnez le centre de contrôle (Colony Hub) et cliquez sur le bouton INFO (Information), puis utilisez le la flèche droite pour parcourir la liste. Cliquez sur une entrée pour l'effacer de la liste.

Vous pouvez également accéder à cette liste en utilisant la touche « C » de votre clavier.

Raccourcis de colonie et groupes - La section supérieure de la fenêtre de commandes est composée de deux colonnes. Raccourcis de Colonie (Colony shortcuts) et Groupes (Groups). Utilisez la première colonne pour basculer vers ce système de colonie et la seconde colonne pour prendre le contrôle de groupes déjà affectés.

LE TRICORDER

Le Tricorder est situé en bas à droite de l'écran du jeu. Il vous fournit de précieuses informations tactiques et géologiques ainsi qu'une carte en 3D isométrique de la planète. Les coordonnées de la planète s'affichent lorsque vous maintenez le pointeur du jeu sur la carte, que ce soit en mode affichage normal ou plein écran. De la même manière que la fenêtre de commandes (Control Window), le Tricorder contient des options supplémentaires dans sa moitié inférieure.

Le bouton COMMS (Communications) - En cliquant dessus, vous ouvrirez la fenêtre de ***COMMUNICATIONS*** (si elle se trouve fermée).

Le bouton ALLY (Allié) - vous permet de modifier votre statut d'alerte avec les autres races...

VERT (Green) - Avec cette couleur, vos unités seront neutres. Elles ne pourront ni attaquer ni examiner aucunes des unités ou structures de la race en question.

JAUNE (Yellow) - Passer au mode alerte jaune, vous permettra d'examiner et d'attaquer des unités et des structures d'autres joueurs. Si vous êtes attaqués alors que vous êtes en mode jaune, vous passerez automatiquement en mode alerte rouge.

ROUGE (Red) - Une fois en mode alerte rouge, vos unités attaqueront les unités et structures de leur propre initiative, sans attendre d'être prises pour cible.

ZOOM - Effectue un zoom sur la carte (1x, 2x, 3x).

La fenêtre du Tricorder peut également s'afficher en mode plein écran lorsque vous le permutez avec l'écran principal du jeu. Utilisez le bouton «basculer » située dans le coin supérieur gauche de la fenêtre pour modifier l'affichage ou bien utilisez la touche « ***TAB*** ». Cette fenêtre devient translucide lorsque vous cliquez sur le bouton « basculer » situé dans le coin supérieur droit de la fenêtre.

FENETRES DE COMMUNICATIONS.

Les ordres et les informations sont envoyés via la fenêtre ***COMMUNICATIONS***, dans laquelle apparaissent automatiquement les nouveaux messages. Fermez la fenêtre en cliquant sur le bouton X situé dans le coin en bas à droite ou faîtes la disparaître en cliquant sur le bouton de bascule situé dans le coin supérieur droit de la fenêtre.

Vous pouvez accéder à des messages archivés en utilisant les flèches. Ces derniers vous permettent de visionner les précédents messages. Les messages peuvent être effacés définitivement en cliquant sur le bouton ***DELETE***.

Lors de parties en multijoueur, il est possible d'envoyer des messages aux autres joueurs en appuyant sur la touche ***ENTREE*** de votre clavier. Après avoir tapé votre message, choisissez l'une des méthodes d'affichage :

ENTREE - envoie votre message à tous les joueurs.

CTRL+F - envoie votre message au joueur de la fédération.

CTRL+K - envoie votre message au joueur Klingons.

CTRL+R - envoie votre message au joueur Romulien.

ANGLES DE VUE DE CAMERA

Il existe trois angles de vue possible dans Star Trek : New Worlds.

Note: la caméra du jeu par défaut est celle que vous obtenez en appuyant sur F3, c'est-à-dire en Gros plan isométrique. Utilisez les touches suivantes pour accéder à l'angle de votre choix.

Vue Première personne - appuyez sur la touche F1 pour accéder à cet angle de vue.

Vue du Dessus éloignée - appuyez sur la touche F2 pour accéder à cet angle de vue.

Vue du Dessus rapprochée - appuyez sur la touche F3 pour accéder à cet angle de vue.

CONTROLE DE LA CAMERA

CAMERA ISOMETRIQUE

(Appuyez sur la touche F2 pour accéder à cette vue de caméra et la touche F3 pour la vue rapprochée.)

LE BOUTON DE SOURIS GAUCHE - vous permet de sélectionner l'unité ou la structure sous le pointeur.

LE BOUTON DE SOURIS DROIT - annule la ou les sélection(s) en cours.

LE DOUBLE-CLIQUE A L'AIDE DU BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS AVEC UNITE(S) SELECTIONNEE(S) - ouvre la fenêtre des options du livre d'instructions, offrant au joueur de nombreuses options de commande :

POINTEUR EN HAUT ou EN BAS DE L'ECRAN (ou) FLECHE HAUT ou BAS DU CLAVIER - déplace la vue du terrain sur le plan horizontal vers le haut et vers le bas.

POINTEUR à GAUCHE ou à DROITE DE L'ECRAN (ou) FLECHE GAUCHE ou DROITE DU CLAVIER - déplace la vue du terrain vers la gauche ou vers la droite.

CTRL+BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS - zoom avant sur le pointeur.

CTRL+BOUTON DE LA SOURIS DROIT - zoom arrière.

4 (PAVE NUMERIQUE) - pivote la caméra dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

6 (PAVE NUMERIQUE) - pivote la caméra dans le sens des aiguilles d'une montre.

8 (PAVE NUMERIQUE) - zoom avant sur le pointeur.

2 (PAVE NUMERIQUE) - zoom arrière.

CAMERA PREMIERE PERSONNE

(Appuyez sur la touche F1 pour accéder à cet angle de vue)

La caméra 3D Première Personne fonctionne selon deux modes...

Caméra Associée - Dès que vous double-cliquez avec le bouton gauche de la souris sur une unité ou une structure de la colonie, la caméra se positionne immédiatement dessus. Une fois associée, la caméra restera en plan fixe et ne peut faire que le tour de la sélection ou bien encore effectuer un zoom avant ou arrière. Cette vue de caméra se déplacera en même temps que l'unité dans l'univers du jeu.

Caméra Libre - Elle est sélectionnée par défaut lorsqu'elle n'est associée à aucune unité ou structure coloniale. Grâce à ce mode, le joueur peut orienter la caméra à sa guise à travers tout le paysage. Pour libérer une caméra associée à n'importe quelle sélection, appuyez tout simplement sur le bouton droit de la souris.

BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS - Vous permet de sélectionner l'unité ou la structure sous le pointeur.

BOUTON DROIT DE LA SOURIS - Vous permet d'annuler la ou les sélection(s) en cours, d'annuler la sélection associée en cours pour retrouver le mode caméra libre.

DOUBLE-CLIQUE BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS - Vous associez la caméra à une structure ou une unité mobile.

DOUBLE-CLIQUE BOUTON DROIT DE LA SOURIS - Effectué sur la fenêtre du jeu, la caméra de positionne sur cette sélection (avec cette commande sur le Tricorder, la caméra se retrouve alors sur l'endroit sélectionné de la carte).

DOUBLE-CLIQUE BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS (avec unité(s) sélectionnée(s)) - Cette fonction fait apparaître le Playbook, tout en fournissant au joueur un certain nombre d'options de commandes.

TOUCHE FLECHEE DU HAUT - avance la caméra.

TOUCHE FLECHEE DU BAS - recule la caméra.

TOUCHE FLECHEE DE GAUCHE - pivote la caméra à gauche.

TOUCHE FLECHEE DE DROITE - pivote la caméra à droite.

4 (PAVE NUMERIQUE) NUMPAD 4 (ou) POINTEUR A GAUCHE DE L'ECRAN - fait pivoter la caméra dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

6 (PAVE NUMERIQUE) (ou) POINTEUR A DROITE DE L'ECRAN - fait pivoter la caméra dans le sens des aiguilles d'une montre.

5 (PAVE NUMERIQUE) - inverse l'angle de vue de la caméra.

8 (PAVE NUMERIQUE) - zoom avant sur le pointeur.

2 (PAVE NUMERIQUE) - zoom arrière.

7 (PAVE NUMERIQUE) (ou) POINTEUR EN HAUT DE L'ECRAN - élève la vue de caméra.

1 (PAVE NUMERIQUE) (ou) POINTEUR VERS LE BAS DE L'ECRAN- abaisse la vue de caméra.

9 (PAVE NUMERIQUE) (ou) PAGE PRECEDENTE - diminue l'angle de la caméra.

3 (PAVE NUMERIQUE) (ou) PAGE SUIVANTE - augmente l'angle de la caméra.

RACCOURCIS CLAVIER

TABULATION - bascule sur l'affichage plein écran du Tricorder.

BARRE D'ESPACE - positionne de nouveau la caméra vers le dernier événement, telle qu'une bataille ou l'épuisement d'une mine.

HOME - positionne la caméra sut le centre de la Colonie (Colony Hub).

V - affiche le menu des Véhicules (s'il vous avez construit une usine à véhicules (Vehicule Yard).

B - affiche le menu de Constructions.

C - affiche la liste des éléments en cours de construction.

MAJ+V - sert à passer en revue les unités mobiles.

MAJ+B - sert à passer en revue les structures de la colonie.

F1 - affiche l'angle de vue à la première personne.

F2 - affiche l'angle de vue de la caméra isométrique.

F3 - affiche l'angle de vue en gros plan isométrique.

Q - permute entre les différents angles de vue.

Z - enregistrement de la position / orientation de la caméra.

X - renvoie vers une position /position mémorisée de la caméra.

A - sélectionne toutes vos unités APC.

T - sélectionne tous vos tanks.

S - sélectionne tous vos véhicules scientifiques.

P - sélectionne toutes les armes à photon.

CTL+1 à 5 - assigne un numéro à un groupe d'unités sélectionnées.

1 à 5 - permettent de sélectionner le groupe d'unité assigné à un numéro.

MAJ+1 à 5 - permet de sélectionner le groupe d'unités désigné par ce numéro et centre la caméra sur leurs positions.

ECHAP - permet au joueur de quitter la partie et de revenir au menu principal

PAUSE - permet de mettre le jeu en pause. Il suffit d'appuyer de nouveau sur pause pour résumer la partie.

UTILISATION DU PLAYBOOK

Le Playbook est un menu qui vous permet d'entraîner les unités que vous sélectionnez à exécuter certains ordres. Certaines commandes du playbook sont exécutées par toutes vos unités, tandis que d'autres ne peuvent être effectuées que par des unités spécifiques.

Pour ouvrir le Playbook, sélectionnez une ou plusieurs unités puis double-cliquez avec la souris sur une cible ou un emplacement sur le terrain. Les commandes du Playbook apparaîtront alors dans une minuscule fenêtre adjacente au pointeur de la souris. Sélectionnez une commande Playbook en cliquant dessus avec votre pointeur (ceci fermera simultanément le Playbook).

COMMANDES PLAYBOOK

COMMANDES GENERIQUES AU PLAYBOOK - ces options fonctionnent avec la plupart des unités coloniales que vous commandez ...



1. Attaquer en se déplaçant (ATTACK WHILE MOVING) - ordonne aux unités sélectionnées de se déplacer vers un point et d'attaquer en cas de rencontre avec l'ennemi.



2. Défendre une position (PROTECT FROM LOCATION) - ordonne aux unités sélectionnées de se déplacer vers un lieu et de le défendre contre des forces hostiles.



3. Se déplacer sans attaquer (MOVE WITHOUT ATTACKING) - ordonne aux unités sélectionnées de se déplacer vers un lieu attaquer les forces hostiles (utile pour le déplacement d'unités cachées).



4. Retour au point de ralliement des véhicules (RETURN TO VEHICLE RALLY POINT) - vous permet d'ordonner aux unités sélectionnées de retourner et de se regrouper au point de ralliement situé au centre de la colonie.

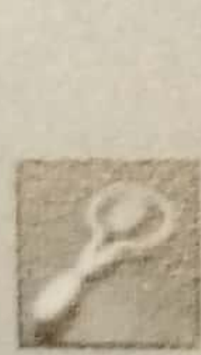
COMMANDES D'ATTAQUE DU PLAYBOOK - ces options concernent les unités coloniales armées et permet de donner des ordres d'attaques offensives ou défensives...



5. Attaquer (ATTACK) - ordonne aux unités sélectionnées de se déplacer vers les cibles ennemies et d'ouvrir le feu.



6. Bombarder (BOMBARD) - ordonne aux unités sélectionnées de maintenir de leur position et d'engager les hostilités lorsque les cibles ennemies sont à portée de tir uniquement (Cette commande plus efficace, lorsqu'elle est utilisée avec de l'artillerie, permet d'atteindre des cibles situées sur du relief ou d'autres obstacles).



7. Capturer (CAPTURER APC UNIQUEMENT) - vous permet d'ordonner aux unités sélectionnées de capturer des cibles en affaiblissant leurs boucliers et en envoyant une équipe d'élite pour en prendre le contrôle.

COMMANDES DE SCANNER PLAYBOOK - options qui permettent aux éclaireurs et aux véhicules scientifiques d'utiliser des scanners différents sur des unités et des structures de joueurs non présents...



8. Scan scientifique (SCIENCE SCAN) - ordonne à l'éclaireur ou au véhicule scientifique d'effectuer un scan scientifique de la cible.



9. Scan médical (MEDICAL SCAN) - donne l'instruction à l'éclaireur ou au véhicule scientifique d'effectuer un scan médical de la cible.



10. Scan d'ingénierie (ENGINEERING SCAN) - donne l'instruction à l'éclaireur ou aux véhicules scientifiques d'effectuer un scan d'ingénierie de la cible.

FONCTIONNEMENT DU JEU

LA CONSTRUCTION D'UNE COLONIE

Dans les premières missions du jeu, vous prendrez le commandement d'une colonie récemment installée. Votre responsabilité sera d'en faire une organisation indépendante qui fonctionne (les prochains niveaux vous permettront parfois de prendre le commandement d'une colonie déjà établie, bien qu'il soit possible que vous ayez à reprendre en mains une organisation en faillite ou que vous deviez en améliorer d'autres). Si vous n'en possédez pas, vous vous devez de construire une usine de construction ***(CONSTRUCTION YARD)***. Ce système vous permettra d'accéder à l'option permettant de construire plus de systèmes coloniaux et ainsi de prospérer. Sélectionnez le centre de colonie ***(COLONY HUB)***, puis cliquez sur le bouton de construction « ***BUILD*** » qui s'affiche dans la partie inférieure de la fenêtre de commande (ou alors utilisez le raccourci clavier « ***B*** »). L'icône de l'usine de construction ***(CONSTRUCTION YARD)*** apparaîtra à ce moment, sélectionnez-la et dirigez le pointeur vers la zone de la colonie. Un hologramme du bâtiment apparaîtra alors sur le sol pour vous donner une idée de son emplacement. Un hologramme rouge vous annonce que la zone ne permet pas la construction du bâtiment en question, alors qu'un vert vous indique que le terrain sur lequel vous voulez le construire est approprié. Déplacez l'hologramme dans la zone coloniale et cliquez avec le bouton droit de votre souris lorsque celui-ci devient vert. Une fois l'usine de construction ***(CONSTRUCTION YARD)*** achevée, la commande de construction « ***BUILD*** » affichera d'autres options. Bâtissez celles-ci de la même manière que l'usine de construction ***(CONSTRUCTION YARD)*** (pour dérouler la liste des bâtiments disponibles, utilisez les boutons de flèche ***PAGE SUIVANTE / PAGE PRECEDENTE*** situés en bas de la fenêtre de commande). Certains bâtiments, tels que le générateur d'énergie (Power Generator), le générateur de bouclier (Shield Generator), et les tourelles (Turrets), n'ont pas nécessairement besoin d'être installées sur les surfaces dallées de la colonie ou sur des espaces d'herbes plats. Ces derniers peuvent être placés dans tout le périmètre de la colonie, autorisant ainsi une ligne de défense de vos frontières. Les mines devront, en revanche, être placées sur des gisements de minerais ayant préalablement été scannés (découverts par les véhicules scientifiques et éclaireurs), et sur un sol relativement plat. Tous les autres bâtiments doivent êtres construits dans les limites de la zone coloniale.

DETRUIRE UNE STRUCTURE COLONIALE

Tôt ou tard, vous serez amenés à raser ***(RAZE)*** une de vos structures. Vous pouvez le faire pour récupérer des ressources, détruire une mine épuisée ou tout simplement faire de l'espace dans votre colonie afin de gagner de l'espace vital sur lequel vous installerez de nouveaux bâtiments. Pour raser un bâtiment, sélectionnez celui-ci avec votre pointeur puis cliquez sur le bouton ***RAZE*** situé en bas de la fenêtre de commande. Une boîte de dialogue vous demandera alors de confirmer votre choix. Cliquez sur Oui ***(YES)*** pour continuer ou sur Non ***(NO)*** pour annuler. Une fois la l'ordre accepté, le personnel (s'il existe) sera immédiatement évacué par navette et retournera au centre ***(Hub)***. Cette opération enclenche l'autodestruction du bâtiment. Une certaine partie de ses ressources ayant servi à son fonctionnement retourna sera recyclé et viendra rejoindre les réserves de la colonie.

FABRICATION DES VEHICULES

Pour construire une unité mobile, vous aurez besoin d'une usine de véhicules ***(VEHICLE YARD)*** dans la colonie. Une fois achevée, sélectionnez la structure, puis cliquez sur le bouton ***BUILD*** situé dans la partie inférieure de la fenêtre de commande (ou bien utilisez la touche V de clavier). Le menu ***ENGINEERING*** s'affichera alors, ainsi que tous les véhicules disponibles (l'accès à la construction de différentes unités s'effectue en fonction du développement et de la modernisation de la colonie). Cliquez sur l'icône du véhicule que vous souhaitez construire ; l'usine de véhicules ***(VEHICLE YARD)*** commencera alors la fabrication de l'unité, qui sortira en sortira peut de temps après. Pour constater l'avancée de la fabrication, sélectionnez le ***VEHICLE YARD***, la barre rouge située en bas de l'écran, à côté de l'icône du véhicule reflète le temps restant avant la fin de construction du véhicule. Vous pouvez commander jusqu'à 10 véhicules; ils seront construits dans l'ordre, sauf si vous avez à disposition plus d'une usine de véhicule ***(VEHICLE YARD)***.

LA QUEUE DE CONSTRUCTION

Pour visualiser les véhicules et les bâtiments commandés, sélectionnez le centre de colonie ***(COLONY HUB)*** et cliquez sur le bouton ***INFO*** situé en bas de la fenêtre de contrôle. Utilisez ensuite les boutons fléchés pour parcourir la liste des véhicules en attente de construction (ou bien utilisez simplement le raccourci clavier « ***C*** »).

Si vous désirez annuler une commande à partir de cette liste, cliquez sur l'icône correspondant au véhicule que vous ne désirez plus puis confirmez l'annulation.

CONTROLE D'UN SEUL VEHICULE

La première étape pour contrôler un véhicule, c'est de le sélectionner. Déplacer le pointeur puis cliquez dessus avec le bouton gauche de votre souris. Une barre comportant l'insigne de la race s'affichera au-dessus du véhicule. Celle-ci vous indiquera que vous avez pris le contrôle et connaissance de son état général (plus il y a d'insignes, moins le véhicule est endommagé). Vous pouvez également sélectionner un ou plusieurs véhicules dessinant une boîte autour de ces derniers avec le bouton gauche de votre souris enfoncé puis en le relâchant.

Une fois que votre (ou vos) véhicule(s) est (ou sont) sélectionné(s), vous pouvez le(s) déplacer en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur n'importe quel emplacement sur le terrain, le pointeur se transformera alors en pointeur ***MOVE*** vert pour indiquer que ce terrain est accessible. Si vous essayez de vous déplacer vers une destination inaccessible, l'indicateur de mouvement disparaîtra et une réponse négative provenant de votre unité se fera entendre.

Lorsque vous contrôlez un véhicule et que vous voulez attaquer un ennemi, maintenez le pointeur au-dessus de la cible et il se changera en indicateur rouge d'attaque ***(ATTACK)***. Maintenant, vous pouvez, soit cliquer une fois avec le bouton gauche de votre souris pour attaquer la cible, soit double-cliquer avec bouton gauche de votre souris pour afficher les options d'attaque du playbook (Attack Playbook Options) (se référer aux commandes playbook).

Il est possible de libérer un véhicule sélectionné en prenant le commandement d'une autre unité ou bien en appuyant sur le bouton gauche de votre souris.

GROUPES DE VEHICULE

CREATION D'UN GROUPE

Avec de grandes cartes et de nombreux ennemis votre mission peut s'avérer des plus complexes. Nous vous recommandons de réunir vos véhicules en groupes afin de simplifier les opérations. Vous pouvez créer 5 groupes au maximum et un véhicule peut faire parti de plus d'un groupe. Pour créer un groupe, vous devez sélectionner les véhicules que vous souhaitez intégrer, puis appuyez sur les touches ***CTRL+1*** (pour créer des groupes supplémentaires, utilisez la touche ***CTRL*** avec les touches de ***2, 3, 4 & 5***).

SELECTION D'UN GROUPE

Pour sélectionner un groupe déjà existant, appuyez sur les touches ***1*** à ***5*** (pour chaque groupe respectivement). Pour sélectionner un groupe et centrer la caméra sur sa position, appuyez sur la touche ***MAJ +*** le numéro de la touche correspondant au groupe.

APC ET CAPTURE

Dans de nombreuses missions, il vous est confié de capturer une structure ennemie ou de reconquérir une de vos propres colonies. Le véhicule devant accomplir cette tâche s'appelle un ***APC***.

Une fois que vous avez sélectionné un ***APC***, double-cliquez avec le bouton gauche de votre souris sur la structure cible que vous souhaitez capturer. Vous verrez alors la fenêtre Attack Playbook s'afficher.

Maintenant, sélectionnez la troisième option : ***CAPTURE***.

Le véhicule ***APC*** ouvrira immédiatement le feu sur la cible jusqu'à ce que les boucliers soient affaiblis. Ensuite, le véhicule ***APC*** déploiera une équipe dans la structure cible. Une capture réussie sera rapportée via la fenêtre ***COMMUNICATIONS***.

SCANNER

Il existe deux types de scanner : ***ACTIF*** et ***PASSIF***.

Le scanner actif peut être utilisé en sélectionnant un véhicule éclaireur ou scientifique, puis en double-cliquant avec bouton gauche de votre souris sur la cible ennemie visée. La fenêtre Playbook Scanner apparaît alors à l'écran, vous proposant les choix de scanners suivants : ***SCIENCE***, ***MEDICAL*** et ***ENGINEERING*** .

Certains scanners ne peuvent être utilisés que si un véhicule scientifique est dirigé par l'officier approprié. Condition qui sera affichée via la fenêtre ***COMMUNICATIONS*** (certains officiers nécessitent un entraînement avant de pouvoir exécuter l'ordre donné).

Un éclaireur peut utiliser des scanners sur de grandes distances, mais il lui faudra plus de temps pour se déplacer et de ce fait s'exposera aux tirs ennemis. Un véhicule scientifique possède un meilleur blindage et peut utiliser ses scanners plus rapidement, mais ce véhicule est malheureusement très lent et doit se rapprocher dangereusement de sa cible.

Les scanners passifs détectent les unités, les structures et les minerais. Le scanner passif est une fonction automatique et permet de mieux appréhender le monde qui vous entoure. Les unités et les structures ennemies ne sont visibles qu'une fois découvertes par le scanner passif.

Le champ du scanner apparaît via le Tricorder sous la forme d'une zone de terrain de couleur claire. Il est généré par les structures, les véhicules éclaireurs et scientifiques de la colonie.

Lorsque que vous envoyez des unités mobiles hors de la colonie, il vous est conseillé de les accompagner d'un éclaireur pour que les forces ennemies ne vous prennent pas par surprise.

BESOINS EN ENERGIE ET GESTION

Chaque structure de la colonie nécessite une certaine quantité d'énergie pour atteindre son efficacité maximale. Au début de la plupart des missions, la seule source d'énergie disponible de la colonie est générée par un système souterrain situé dans le centre de la colonie lui-même (Colony HUB). Cette énergie s'avère être suffisante pour la gestion de quelques structures durant les premières phases de développement de la colonie, mais elle s'épuisera très vite au fur et à mesure que la colonie s'étend. Pour visualiser les niveaux d'énergie d'une structure, sélectionnez-la et référez-vous à l'affichage de l'énergie dans la fenêtre de commande. Pour visualiser le niveau et la consommation globale d'énergie de la colonie toute entière, sélectionnez un générateur d'énergie (Power Generator) ou bien le Centre (Hub). Une structure coloniale peut être soit un consommateur ***(CONSUMER)*** soit un générateur ***(GENERATOR)***, desquelles en dérivent trois formes distinctes : faible (centre de la colonie), Moyen (générateur d'énergie de base), Elevé (générateur d'énergie sophistiqué).

GENERATEURS D'ENERGIE

La sélection d'un générateur d'énergie fera apparaître à l'écran les informations suivantes dans la fenêtre de commande...

Générateur (GENERATOR) - Ceci vous indique si la production du générateur est faible, moyenne ou élevée. Les centres coloniaux ont une production en énergie faible, les générateurs d'énergie ont une production moyenne et les générateurs sophistiqués ont une production élevée. Notez qu'un certain nombre de générateurs d'énergie puissants peuvent aisément remplacer un grand nombre de systèmes faibles ou moyens et maintenant les besoins en énergie de la colonie.

CONSUMPTION (Consommation) - Ceci affiche à l'écran la quantité totale d'énergie dont la colonie a actuellement besoin pour fonctionner à un niveau d'efficacité maximale. En dessous de 100%, cette consommation indique que tous les systèmes de la colonie sont approvisionnés et bien gérés. Au-dessus de 100%, elle indique que les besoins de la colonie sont insuffisants. Les conséquences sont la désactivation ou une forte limitation de certains systèmes de la colonie (tels que l'usine de véhicules « Vehicle Yard », qui se verra produire moins d'unités).

Demande satisfaite (DEMAND MET) - Détaille la quantité d'énergie actuellement fournie à la colonie.

RESERVE (Réserve) - Le réseau d'énergie de la colonie créé une petite réserve d'énergie afin d'approvisionner les systèmes défaillants de la colonie, tels que les tourelles de défense et les boucliers. Les réserves sont activées une fois que le niveau de la consommation de la colonie dépasse 100%. Cependant, cette aide ne dure pas longtemps et s'épuise rapidement si la maîtrise du niveau d'énergie de la colonie n'est pas maintenue.

CONSOMMATEUR D'ENERGIE

La sélection d'une structure coloniale affichera les informations énergétiques suivantes dans la fenêtre de commandes...

Consommateur (CONSUMER) - Ceci vous informe que la structure sélectionnée est un consommateur, et non un générateur du système d'énergie de la colonie.

Approvisionnement (SUPPLY) - Ceci vous indique le niveau d'énergie actuellement fourni à la structure sélectionnée.

Réserve (RESERVE) - Si la structure sélectionnée peut accéder à la réserve du système d'énergie, la quantité puisée sera affichée ici.

L'efficacité et la productivité d'une structure peuvent être affectées si le niveau d'énergie d'une structure n'est pas stabilisé. Certaines structures, systèmes défensifs tels que les tourelles à phaseurs et les générateurs de boucliers, consomment de grandes quantités d'énergie. Ils s'arrêteront de fonctionner ou alors ne seront plus fiables si le niveau d'énergie de la colonie est descendu trop bas. Afin de satisfaire les besoins en énergie de la colonie, chaque race peut construire une structure précieuse. Les colons de la Fédération peuvent construire une ferme hydroponique, les Klingons, une ferme de stockage de vivres et les Romuliens un établissement de biologie. Chaque système requiert une quantité minimum d'énergie pour fonctionner, bien que ce puisement d'énergie soit compensé par la capacité du système à produire de la nourriture, faisant disparaître le besoin de systèmes reproducteurs. Un lourd fardeau pour le réseau d'énergie de la colonie.

MATERIAUX

STOCKS DE LA COLONIE

Afin de fournir des ressources pour la fabrication et la construction et afin de fournir une source d'essence pour les générateurs d'énergie, une colonie se doit de posséder un grand nombre de matériaux. Ils vous sont souvent fournis au début des missions, stockés dans les entrepôts de la colonie, mais ces stocks sont limités et même les commandants les plus soucieux maintiennent leur stock à flot pendant toute la durée des missions.

Pour localiser la multitude de minerais naturels qui jonchent la plupart des mondes, il faudra donc effectuer une étude géologique. A cette fin, un véhicule scientifique ou un éclaireur devra quitter l'espace de sécurité de la colonie et explorez le monde.

ETUDE GEOLOGIQUE - Pendant la prise de contrôle d'un véhicule éclaireur ou scientifique, déplacez l'unité autour du paysage. Le Tricorder affichera toutes les matières premières qui sont à la portée de votre scanner passif sous une forme de champs de couleurs différentes sur la carte. Maintenir le pointeur au-dessus des champs colorés affichera le nom de la matière première en haut du Tricorder.

EXPLOITATION MINIERE ET TRAITEMENT DES MATIERES PREMIERES - Une fois avoir découvert un site de matières premières, vous devrez commencer une opération minière. De retour sur le site de colonie, la première structure dont vous aurez besoin est un transformateur des ressources ***(RESOURCE PROCESSOR)***. Cette structure transformera les matières premières en matières plus utilisables. Lorsque cette structure est construite, la station minière ***(MINING STATION)*** sera disponible dans votre menu de construction. Cliquez dessus et placez l'hologramme au-dessus du champ minéral (soit dans l'univers du jeu, soit dans le Tricorder), puis cliquez avec le bouton gauche de votre souris, lorsque l'hologramme devient vert. Les stations minières ne peuvent être construites que sur un sol relativement plat, afin que vous ne puissiez pas atteindre certains champs miniers affichés dans le Tricorder, même si les stations minières ont un vaste champ d'action (beaucoup plus important pour les mines sophistiquées). Le champ minier doit également être découvert par un véhicule éclaireur ou scientifique.

Une fois votre station minière construite, alimentée en énergie et dotée d'un personnel, elle commencera immédiatement l'extraction des matières premières, stockées ensuite dans des caisses à minerai et placées à l'extérieur de la mine par une abeille de travail (Work Bee). Elles seront ensuite prises en charge par une abeille cargo (Cargo Bee) et transportées au transformateur des ressources (Resource Processor), où elles seront traitées et déplacées dans un entrepôt pour y être stockées (Storage Facility).

NOTE - Toutes zones contenant des matières premières sont composées de ressources. La couleur de la ressource affichée représente le minerai présent en majorité sur le site. Durant le début des opérations d'exploitation minière, le minerai majoritaire sera indiqué dans la fenêtre du Tricorder.

MATIERES PREMIERES

Six matières premières sont exploitables et recyclables ...

RAW DILITHIUM (Dilithium pure) - sera indiqué par un champ minéral ***VERT***. Après traitement, le nom de la matière est le ***DILITHIUM***.

TALGONITE - sera indiqué par un champ minéral ***BLEU***. Après traitement, le nom de la matière devient le ***POLYCOMPOSITE***.

SILICON - sera indiqué par un champ minéral ***JAUNE***. Après traitement, le nom de la matière devient le ***THERMOCONCRETE***.

KELBONITE - sera indiqué par un champ minéral ***CYAN***. Après traitement, la matière devient de l'aluminium transparent ***(TRANSPARENT ALUMINUM)***.

MAGNESITE ORE - sera indiqué par un champ minéral ***ROUGE***. Après traitement, la matière devient du ***NITRIUM***.

DOLAMIDE - sera indiqué par un champ minéral ***VIOLET***. Après traitement, la matière devient du ***DURANIUM***.

MATIERES TRAITEES

Les matières traitées servent à la fabrication des véhicules et à la construction des structures coloniales, ainsi qu'aux réparations...

DILITHIUM - est utilisé pour l'énergie des véhicules, des armes et des systèmes coloniaux.

POLYCOMPOSITE - est utilisé pour le châssis des véhicules et pour le revêtement des structures.

THERMOCONCRETE - est utilisé pour les fondations des structures.

TRANSPARENT ALUMINUM - est utilisé pour les véhicules et les systèmes coloniaux.

NITRIUM - est utilisé dans la production des coques en photon.

DURANIUM - est utilisé dans le revêtement des véhicules et des différentes structures.

Les quantités requises de matières pour la construction de véhicules et des systèmes coloniaux seront indiquées sous l'icône de sélection dans le menu « build » lorsque vous mettrez en surbrillance avec le pointeur.

Pour visualiser les ressources que vous possédez actuellement dans la colonie, vous pouvez soit sélectionner l'entrepôt (Storage Facility), qui affichera les quantités de matières dans la fenêtre de commandes ou alors par défaut, vous remettez à zéro la fenêtre de commandes en appuyant sur le bouton droit de votre souris (les stocks de matières sont indiqués dans la partie supérieure de cette zone).

PERSONNEL

En plus des besoins en énergie, chaque structure de la colonie a aussi besoin d'une certaine quantité de personnel travaillant en son sein avant d'être opérationnelle. Une fois composée, l'équipe du personnel est transférée dans la structure.

Au début de chaque mission, un certain nombre de colons sera affecté sous votre commandement et sera transféré dans le centre de la colonie (Colony Hub).

INFORMATIONS SUR LE PERSONNEL

Les informations suivantes sont indiquées dans la fenêtre de commandes après la sélection des systèmes coloniaux...

OFFICER (Officier) - Les membres de l'état-major peuvent être transférés à des structures coloniales afin d'augmenter leur efficacité. Le nombre d'officiers présents dans la structure est indiqué ci-dessous :

CREW (personnel) - indique le nombre total de colons travaillant actuellement dans la structure.

L'ETAT-MAJOR

Une fois certaines structures construites, les membres de votre état-major devront être affectés. A cette fin, cliquez sur le centre de la colonie (Colony Hub), puis cliquez sur le bouton Staff (personnel) situé en bas de la fenêtre de commandes. Le menu du personnel s'affichera et indiquera les officiers du personnel. Pour sélectionner un officier, cliquez sur le portrait de l'officier. Puis cliquez sur une structure coloniale pour que cet officier y soit transféré. Vous pouvez de la même façon affecter des officiers aux véhicules coloniaux.

Le menu du personnel (Staff) indique le grade et le nom des officiers, leur profession et connaissances ainsi que leur localisation actuelle. Affecter des officiers aura des conséquences variées sur les structures ou véhicules où ils ont été affectés. Leur niveau de connaissances actuel déterminera l'intensité de ces conséquences.

OPERATIONS (Opérations) - L'officier des opérations (Operations Officer)est un colon qui n'a pas de qualification propre. Le ou la transférer dans une structure ne rendra pas celle-ci plus efficace, pas plus que le transfert de l'officier compétent. Affecter l'officier des opérations à une unité mobile n'aura qu'une faible influence sur l'efficacité du système.

SECURITY (Sécurité) - Affecter l'officier de sécurité (Security Officer) au centre de sécurité (Security Center) (Arsenal pour les joueurs Klingons et Security Bureau pour les Romuliens) augmentera le niveau d'efficacité de ces structures. Affecter l'officier de sécurité (Security officer) à une structure subissant une attaque aidera également ce système à maintenir plus longtemps son intégrité structurelle, donnant ainsi du temps à une unité mobile de défense pour détruire l'assaillant. En plaçant l'officier de sécurité (Security officer) dans un véhicule, vous pouvez augmenter les capacités offensives et défensives du véhicule : force de tir, temps de recharge et niveaux du bouclier.

ENGINEERING (Ingénierie) - Affecter l'ingénieur (Engineer) à l'usine de véhicule (Vehicle Yard) augmentera son niveau d'efficacité, permettant ainsi d'accélérer le procédé de fabrication des véhicules. L'ingénieur réduira également le temps de réparation des boucliers des véhicules ou des structures. Par conséquent, il vous est conseillé de déplacer l'ingénieur dans la colonie après une attaque pour remettre la colonie sur pied.

MEDICAL - Affecter le docteur à votre infirmerie améliorera l'efficacité de la structure et vous permettra d'accélérer certains projets de recherche médicale. Vous pourrez également soigner les colons malades. Le docteur sera également amener à se déplacer hors de la colonie dans un véhicule scientifique pour l'analyse de nouvelles données.

SCIENCE - De la même façon que le Docteur, l'officier scientifique (Science Officer) améliorera l'efficacité de la station scientifique (Science Station), permettant ainsi d'accélérer les projets de recherche scientifique.

L'officier scientifique (Science Officer) peut également aller rejoindre avec un véhicule scientifique des équipes de terrain afin d'étudier des données.

FORMATION DU PERSONNEL

Vous pouvez améliorer les performances de votre colonie en prenant le temps de former votre état-major. Pour former un officier, sélectionnez le centre de colonie (Colony Hub), puis cliquez sur le bouton ***STAFF*** (personnel) situé en bas de la fenêtre de commandes. Le bouton ***TRAINING*** (formation) apparaîtra et remplacera alors le bouton Staff. Cliquez dessus pour afficher les officiers disponibles pour la formation de la mission actuelle. Cliquez sur l'image d'un officier pour débuter se formation.

MULTIJOUEUR

Star Trek® New Worlds™ peut compter jusqu'à trois joueurs en mode multijoueur. Pour mettre le jeu en mode multijoueur, cliquez sur le bouton ***MULTIPLAYER LAUNCH*** du menu principal, ce qui affichera les options suivantes :

NUMBER OF PLAYERS (Nombre de joueurs) - choisissez entre une partie à 2 ou 3 joueurs.

ALIGNMENT (Lignée) - cliquez sur la race avec laquelle vous souhaitez jouer (vous ne pourrez pas choisir une race déjà choisie par un autre joueur).

SELECT GAME (Sélection de la partie) - choisissez le niveau de jeu dans lequel vous souhaitez jouer à partir de ce menu.

GAME NAME (Nom de la partie) - saisissez le nom de la partie ici (par défaut, ce sera toujours l'enregistrement du PC).

SERVICE PROVIDER / PROTOCOL - vous permet de choisir votre connexion d'installation pour passer en mode multijoueur.

ADRESS IP / COMP. NAME - signifie l'adresse de votre correspondant ainsi que le nom de son ordinateur.

PORT NUMBER - numéro du port de connexion

STATUS (Etat) - affiche des informations sur l'état de votre installation de la partie.

CREATE (Créer) - une fois votre partie configurée, cliquez sur ce bouton pour héberger une partie multijoueur (la partie ne commencera que lorsque le nombre de joueurs préalablement établi sera au complet)

JOIN (Rejoindre) - une fois votre partie configurée, cliquez sur ce bouton pour rejoindre une partie hôte (après avoir sélectionné cette option ; cliquez sur la partie que vous souhaitez rejoindre).

CANCEL (Annuler) - cliquez ici pour annuler toutes les configurations multijoueur et retourner au menu principal.

NOTES SUPPLEMENTAIRES - Lorsque que vous jouez en mode multijoueur et que vous choisissez une race qui a déjà été sélectionnée par un autre joueur, l'ordinateur choisira automatiquement une autre race pour vous. Si une autre race avec laquelle vous souhaitez jouer est disponible, cliquez sur son bouton pour la sélectionner.

CONDITIONS D'UTILISATION DU MODE MULITIJOUEUR

Pour les parties réunissant deux ou trois joueurs, Star Trek : New Worlds utilise Direct Play de Microsoft. Par exemple, jouer par Internet exige des joueurs qu'ils se connectent à Internet (que ce soit par modem, câble, ligne TI, etc.). La connexion modem exige que les joueurs se connectent ensemble directement. Le joueur intervenant devra composer le numéro de téléphone du joueur hôte pour se connecter. Finalement, jouer en réseau local (LAN) exige que tous les joueurs soient sur le même réseau. La qualité optimale de jeu se fera via un réseau local. Star Trek : New Worlds ne fonctionne pas en multijoueur avec une connexion par modems. Se référer à la section Foire Aux Questions pour les questions de connexion et de configuration spécifique.

PARTIES MULTIJOUEUR

Les parties en multijoueur peuvent être remportées de l'une des trois manières suivantes :

1. Détruire le centre de colonie (Colony HUB) de votre adversaire (quartier général)
2. Empêcher votre ennemi de remplir les objectifs de sa mission
3. Atteindre tous les objectifs de votre mission avant que votre centre (HUB) ne soit détruit ou que l'un de vos objectifs ne soit détruit par un de vos adversaires

Les missions en mode multijoueur ne comprennent pas toutes des objectifs pouvant être détruits par les autres joueurs. Certaines missions ne peuvent être accomplies qu'en détruisant le centre (HUB) de votre ennemi. Essayez les différentes missions et appréciez le mystère qui plane lorsque vous ne savez pas quel est l'objectif de votre ennemi ; en plus de l'excitation que procurent les combats, le jeu New Worlds en mode multijoueur introduit désormais la notion de mystère.

DÉMARRER UNE PARTIE MULTIJOUEUR :

Pour démarrer une partie en multijoueur, une personne doit être l'hôte et les joueurs restants seront les intervenants. L'hôte décide du scénario qui sera joué, du nombre de joueurs du scénario et avec quelle race il jouera. Les deux autres joueurs sélectionneront leur lignée/race. En cas de conflit de sélections, les intervenants devront se contenter de la prochaine race/lignée. Notez également que l'hôte contrôle le choix « à haute vitesse ». Les sélections des intervenants sur les options choisies par l'hôte seront ignorées.

Après avoir entré le nombre de joueurs, mis la mission en surbrillance et appuyé sur le bouton de la race/lignée de l'hôte, ce dernier doit choisir son type de connexion. Il doit sélectionner le type de connexion qu'il souhaite utiliser à partir de la boîte de dialogue puis saisir les champs appropriés pour son protocole de connexion ; par exemple la session du nom de la partie (qui sera par défaut le nom de l'ordinateur de l'hôte), l'adresse TCP/IP, et le numéro de port de connexion. Le port peut être ignoré, ainsi que l'Adresse IP/Nom de l'ordinateur pour l'hôte.

NOTE: Les joueurs intervenants doivent saisir l'Adresse IP/Nom de l'ordinateur et utilisez le même numéro de port de connexion que celui de l'hôte. Ceci doit être effectué avant de commencer le jeu New Worlds.

Voir la Foire Aux Questions pour plus de détails.

Après avoir effectué toutes les sélections, l'hôte devra cliquer sur le bouton du jeu « Create » (créer). Le statut d'hébergement sera affiché dans la console (Status Message), indiquant le succès ou l'échec de cette tentative. S'il n'existe aucune connexion du type requis, la tentative échouera. Le succès sera caractérisé par un message d'hébergement suivant « Hosting... ».

Bien que les questions soient différentes pour d'autres protocoles, elles sont très similaires. Par exemple l'IPX ne requiert aucun détail au-delà des paramètres normaux d'installation du jeu et de la session du nom de la partie. La connexion de modem à modem exige des intervenants qu'ils entrent le numéro de téléphone de l'hôte et qu'ils cliquent sur «Join » (rejoindre) après que l'hôte ait créé le jeu.

Dans tous les cas, les intervenants ne doivent pas essayer de rejoindre une partie hébergée avant que le jeu ne soit créé par l'hôte. New Worlds arbitrera des parties créées et nouvellement rejointes sur tous les protocoles et matériels suffisamment fiables et rapides pour communiquer via Direct Play.

QUESTIONS FREQUEMMENT POSEES

FAQ : RÉSEAUX LAN

Tous les joueurs doivent être sur le même groupe de travail/domaine et sous-réseau.

Contactez votre responsable informatique pour qu'il vous file un coup de main ou... faites-le vous-même. Ceci est une tâche de l'administrateur de réseau et non une responsabilité de la société Interplay Entertainment Corp.

Tous les joueurs doivent utiliser le même protocole de communication.

Ce dernier est généralement le protocole TCP/IP ou l'IPX. Bien que Direct Play puisse héberger de nombreux autres protocoles, ceux-ci sont les deux interfaces directement utilisées par Star Trek pour jouer en réseau local.

Tous les joueurs doivent utiliser le numéro de port lorsqu'ils utilisent TCP/IP.

N'écrivez rien dans cette boîte de dialogue et le jeu marchera parfaitement. Cette boîte permet aux joueurs d'entrer leur propre valeur pour le numéro de port, si celui-ci nécessitait une configuration particulière; comme dans le cas de LAN#1 vu précédemment, ceci est la responsabilité de votre administrateur de réseau.

Tous les joueurs doivent connaître l'adresse IP ou le nom du joueur hôte.

Dans un réseau, la plupart des machines possèdent un nom ou une adresse qui peut être inscrit directement. Pour TCP/IP, cela peut être, soit le numéro d'une adresse IP, soit le nom du joueur hôte. On peut les trouver dans le panneau de configuration des paramètres du réseau. Dans un souci pratique, le numéro est affiché par défaut en tant que nom du jeu. Vous pouvez l'utiliser dans la fenêtre Adresse IP/Nom de l'ordinateur, pour le TCP/IP. L'IPX cherchera d'autres sessions de jeu New Worlds sur tout le réseau.

FAQ: TCP/IP ET INTERNET

Le jeu ne supporte que les connections Internet rapides et à haut débit.

Suite aux temps de latence relativement longs sur Internet, et pour répondre aux demandes du jeu New Worlds, seules les connexions Internet les plus rapides sont acceptées. Vous pouvez essayer de vous connecter avec un ami via Internet avec un modem de 56K, mais nous ne vous garantissons pas une jouabilité optimale. Pour augmenter la rapidité d'exécution du jeu, cliquez sur l'icône « High Speed Connection » et observez si la qualité de jeu en est améliorée ; la plupart des gens préfèrent l'effet que cette connexion a sur le jeu. Les retards dans le transfert des données sur Internet sont un problème pouvant potentiellement interrompre certaines connections. Si c'est le cas, vous pouvez jouer en réseau local.

Connectez-vous à Internet avant d'essayer de jouer à un jeu en ligne.

STNW tente d'utiliser pour le protocole TCP/IP les paramètres Windows enregistrés par défaut, vous pouvez vous assurer que la connexion est fiable en vous y connectant avant de lancer le jeu.

Le processus de connexion à Internet est similaire au processus de connexion par TCP/IP LAN.

Suivez pas à pas les étapes de connexion en réseau local pour comprendre comment vous connecter avec votre ami sur Internet. Le protocole TCP/IP Internet ne supporte que l'adresse IP/Numéro spécifique.

Sur Internet, vous devez connaître l'adresse du protocole Internet (adresse IP) de l'ordinateur hébergeant la partie à laquelle vous désirez vous joindre. N'essayez pas de saisir l'ordinateur/nom de l'ordinateur. Si vous ne connaissez pas votre adresse IP, vous pouvez, sous Windows 9X et à partir du menu démarrer, exécuter le programme «WinIPCfg.exe. ». Ce programme vous affichera votre Adresse IP actuelle. Sous Windows 2000, vous devez vous rendre dans les paramètres de réseau de votre panneau de configuration. Editez-y les propriétés de votre connexion TCP/IP pour retrouver votre Adresse IP. Peut-être ne seront-ils pas disponibles tant que vous n'êtes pas connecté à Internet.

FAQ : CONNEXION DE MODEM À MODEM

Le joueur hôte doit créer le jeu avant qu'une personne ne le rejoigne.

Jouer de modem à modem exige que l'hôte créé sa partie avant qu'une autre personne ne tente de se joindre au jeu. Une fois que son ordinateur affiche le message « Hosting... » dans la console, son ordinateur attendra qu'une autre personne appelle son numéro de téléphone pour rejoindre le jeu.

Le joueur hôte doit obligatoirement désactiver son répondeur, signal d'appel ou service du même type.

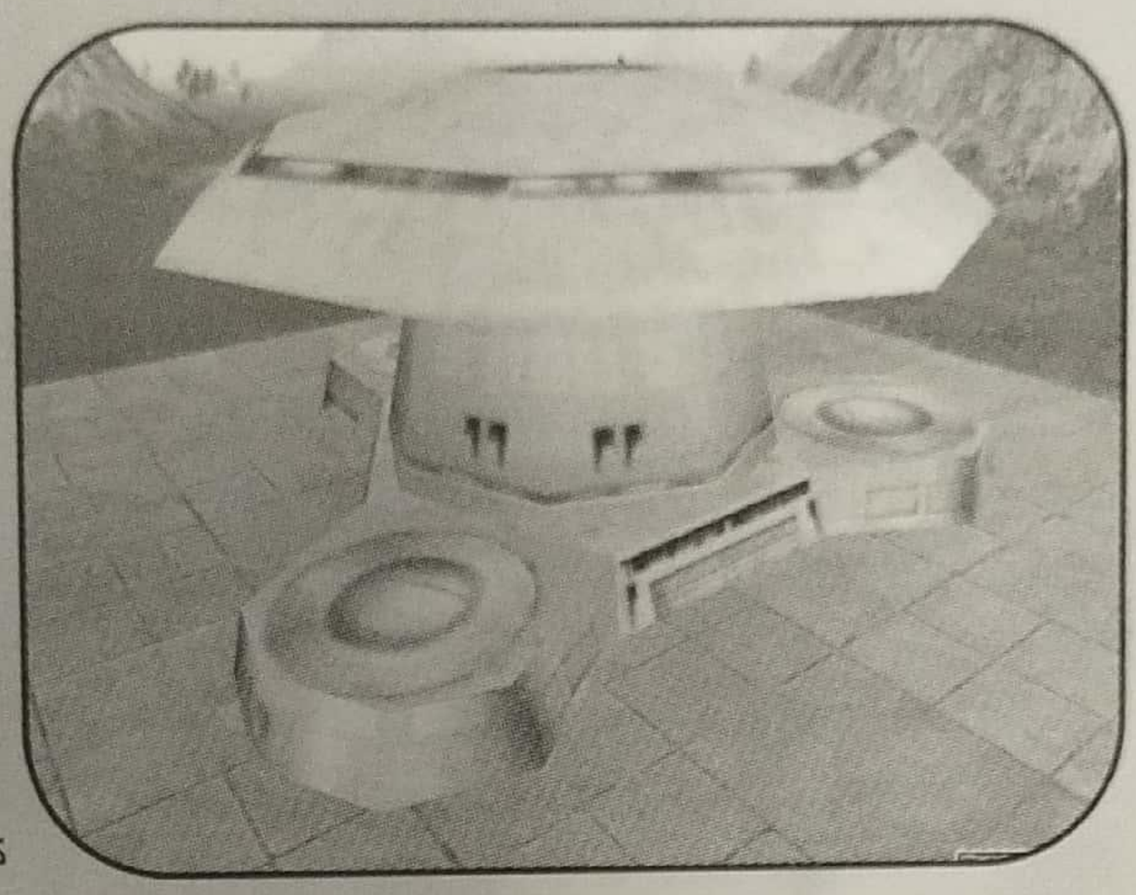
Star Trek : New Worlds ne peut en aucun cas établir une connexion fiable avec un autre système répondant au téléphone. Par conséquent, l'hôte devra désactiver tout autre système de réponse sur son ordinateur, y compris les programmes de réception de fax/répondeurs.

Tous les joueurs doivent temporairement désactiver le signal d'appel (s'ils le possèdent) avant de lancer Star Trek : New Worlds. Afin de jouer une partie du début jusqu'à la fin, votre ligne téléphonique ne doit en aucun être accessible durant la partie.

INFORMATIONS SUR LA COLONIE ET LES VEHICULES

STRUCTURES COLONIALES DE LA FEDERATION

CLASSE CRUSOE

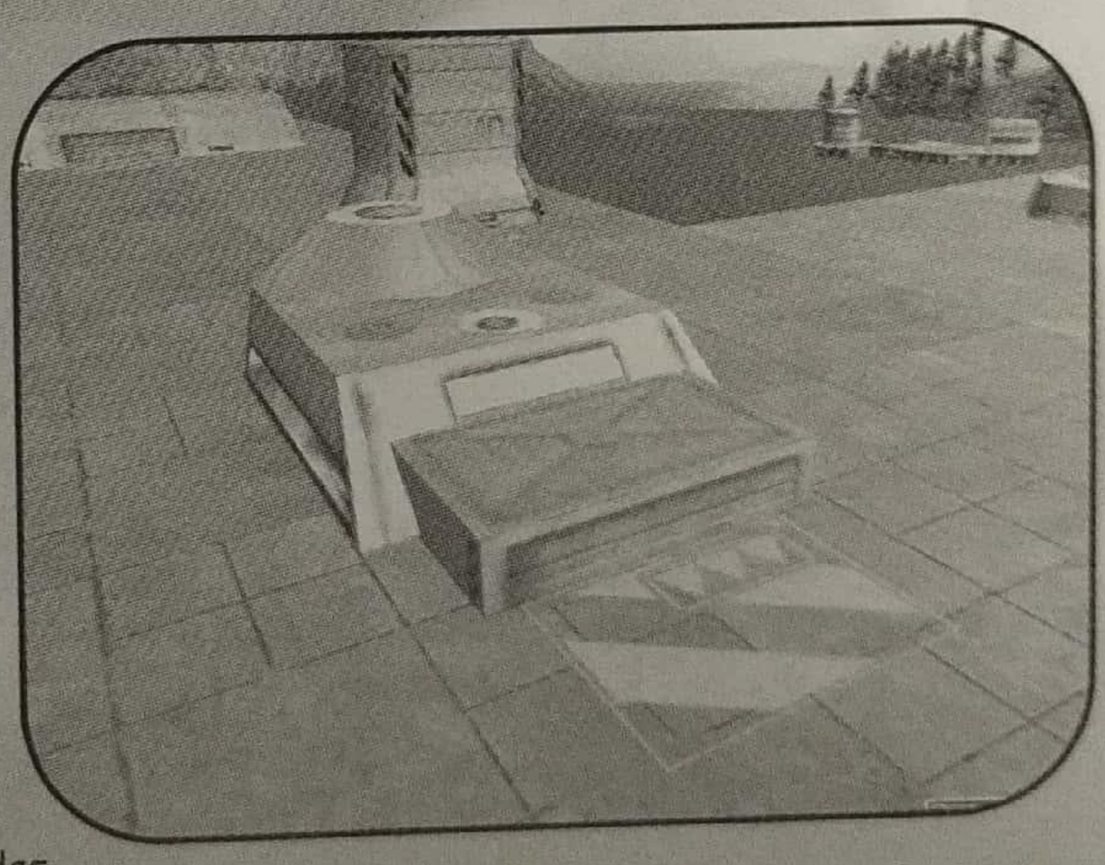


Le centre de la colonie (Colony Hub) s'avère être la structure la plus importante de toute la colonie. Un centre niveau 1 est toujours le premier édifice placé par les ingénieurs de la Fédération, et c'est à partir de cette structure que la colonie se développe. Au départ, le centre est utilisé pour produire tout ce dont une colonie a besoin (véhicules, matériaux, énergie, etc.) bien que de manière limitée et souvent peu efficace.

Au fur et à mesure que la colonie s'étend, la construction d'édifices spécialisés - comme les générateurs d'énergie et les usines de productions (Production Yard) - soulage graduellement le centre de ses devoirs de production. Cependant, loin de rendre le centre inutile, le développement de ces édifices spécialisés lui permet de se reconvertir en tour de contrôle. Tout comme le pont d'un vaisseau réunit et dirige tous les systèmes du vaisseau, le Centre agit comme le centre de commandes de la colonie. Le centre suit le développement d'une colonie. Avec chaque amélioration apportée au centre, la colonie atteint un niveau de technologie plus avancé, de nouveaux systèmes étant dès lors opérationnels pour la production. Comme ce dernier devient le poste de commandement de toute la colonie, il est également le seul à ne pas être pourvu de système d'autodestruction.

LE BATIMENT DE CONSTRUCION (CONSTRUCTION YARD)

CLASSE BRUNEL



Le bâtiment de construction (Construction Yard) est une structure produisant toutes les parties nécessaires à l'érection de nouveaux immeubles ou à la réparation d'immeubles endommagés. En tant que tel, le bâtiment de construction (Construction Yard) est une structure clé qui doit être le premier objectif de construction pour l'extension de la colonie. En réalité, le bâtiment de construction (Construction Yard) est un centre de traitement. Il récupère les matières premières ramassées et les ressources traitées pour les associer et produire des matériaux de construction. Ces matériaux sont ensuite stockés pour être finalement utilisés par les abeilles de construction (Construction Bees). Comme la plupart des installations coloniales de la Fédération, le bâtiment de construction (Construction Yard) est une unité modulaire qui elle-même se développer en fonction des besoins de la colonie. Au début, le bâtiment de construction (Construction Yard) n'est qu'une simple usine de traitement capable de produire les matériaux nécessaires à la construction des bâtiments de base de la colonie. Puis, au fur et à mesure que la colonie se développe et que de nouveaux bâtiments sont requis, il peut être perfectionné. Ces modifications améliorent la productivité du bâtiment de construction (Construction Yards) et ses capacités techniques, permettant ainsi à la colonie d'ériger d'autres structures plus spécialisées.

USINE A VEHICULES (VEHICLE YARD)

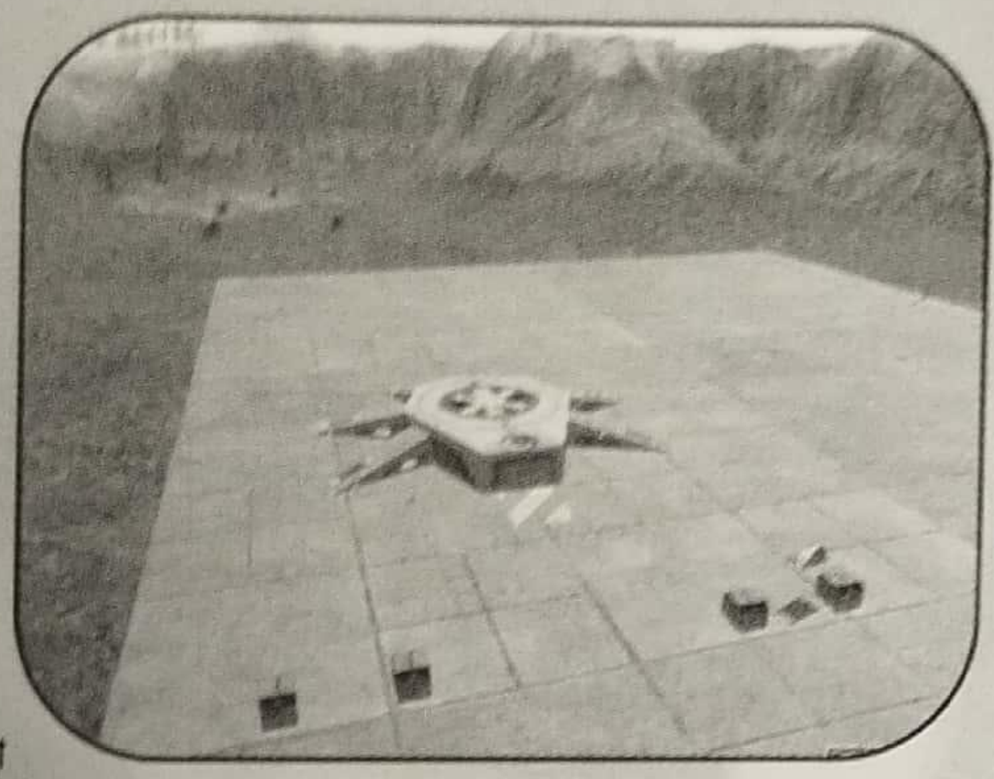
CLASSE JEFFRIES



Une usine de véhicules (Vehicle Yard) fournit les forces militaires et industrielles de la colonie. Les véhicules construits permettent aux colons d'explorer de nouveaux territoires, de déplacer de la marchandise et de se défendre. Au début, l'usine à véhicules (Vehicle Yard) est, par nécessité, une structure relativement petite qui peut être construite rapidement et facilement par les premiers colons installés sur la planète. Ce «hangar » subit ensuite une deuxième puis une troisième phase d'extension qui modifient chaque côté de la structure. Cette extension montre que l'usine se développe, et que sa capacité de production augmente. De ce fait, des véhicules de plus grandes tailles peuvent y être assemblés. Tandis que la colonie continue à se développer, l'éventail des véhicules disponibles augmente les possibilités de développement d'autres structures au sein de la colonie. En même temps, des améliorations peuvent être apportées aux structures qui se perfectionnent et réduisent leur temps de fabrication. L'usine à véhicules (Vehicle Yard) est désignée comme le poste de travail général pour l'officier ingénieur de la colonie. Une fois affecté à ce bâtiment, ce dernier en améliore nettement la productivité.

TRANSFORMATEUR DE RESSOURCES (RESOURCE PROCESSOR)

CLASSE NIKOLI



Le transformateur des ressources (Resource Processor) est le lien entre les exploitations minières éloignées. Il satisfait les besoins de la colonie en ressources naturelles. Les matières premières amassées par les exploitations minières, il les transforme en minerais et alliages utilisables. Cette unité est au bout de la chaîne économique de la colonie, puisque les matériaux traités produits sont exportés dans la Fédération mais aussi dans la colonie, afin d'accroître son développement. Le transformateur des ressources (Resource Processor) n'est pas une simple fonderie. Il peut tout transformer, du gaz aux métaux, produisant ainsi des matériaux s'échelonnant de l'aluminium au nitrium. Afin de rendre le transformateur aussi efficace que possible, son aspect modulaire lui permet d'ajouter des transformateurs de minerais à sa structure principale. Ces sous-systèmes permettent d'augmenter l'efficacité globale du transformateur, améliorant de façon significative le temps de transformation des minerais.

USINE DE DILITHIUM (DILITHIUM PLANT)

MODULE DU TRANSFORMATEUR DE RESSOURCES (RESOURCE PROCESSOR UPGRADE)

Une fois construit, ce module réduit le temps requis pour la transformation du Dilithium pur en Dilithium raffiné.

USINE A POLY-COMPOSITE (POLY-COMPOSITES PLANT)

MODULE DU TRANSFORMATEUR DE RESSOURCES (RESOURCE PROCESSOR UPGRADE)

Une fois construit, ce module réduit le temps requis pour la transformation de la talgonite en matériaux composites.

USINE A BETON THERMO-RESISTANT (THERMO-CONCRETE PLANT)

MODULE DU TRANSFORMATEUR DE RESSOURCES (RESOURCE PROCESSOR UPGRADE)

Une fois construit, ce module réduit le temps requis pour la transformation du silicium en matériaux thermo-béton.

USINE D'ALUMINIUM TRANSPARENT (TRANSPARENT ALUMINIUM PLANT)

MODULE DU TRANSFORMATEUR DE RESSOURCES (RESOURCE PROCESSOR UPGRADE)

Une fois construit, ce module réduit le temps requis pour la transformation de la Kelbonite en Aluminium transparent

USINE NITRIUM (NITRIUM PLANT)

MODULE DU TRANSFORMATEUR DE RESSOURCES (RESOURCE PROCESSOR UPGRADE)

Une fois construit, ce module réduit le temps requis pour la transformation de la magnésite en nitrium

USINE URANIUM (URANIUM PLANT)

MODULE DU TRANSFORMATEUR DE RESSOURCES (RESOURCE PROCESSOR UPGRADE)

Une fois construit, ce module réduit le temps requis pour la transformation de la dolomie en DURANIUM.

EXPLOITATION MINIERE (MINING STATION)

CLASSE JANUS



Seules les exploitations minières rivalisent avec le centre (the Hub) en tant que structure pivot de la colonie, étant donné que c'est souvent à cause de la richesse en minerais d'un monde que celui-ci sera colonisé. L'exploitation minière (Mining Station) est la première source de toutes les matières premières de la colonie. Par conséquent, plus une mine est productive, plus vite la colonie se développera. Il ne faut pas la considérer comme une simple mine, car c'est un système de récolte de ressources très complexe, à la fois diversifié et spécialisé. Le cœur de la tour peut rassembler des gaz, des fluides, des minerais, des cristaux et d'autres substances chimiques qui sont triés et envoyés au transformateur de ressources. Comme d'autres structures coloniales, l'exploitation minière (Mining Station) peut être remplacée lors d'une phase ultérieure du développement de la colonie par la construction d'une exploitation minière avancée (Advanced Mining Station).

EXPLOITATION MINIERE AVANCEE (ADVANCED MINING STATION)

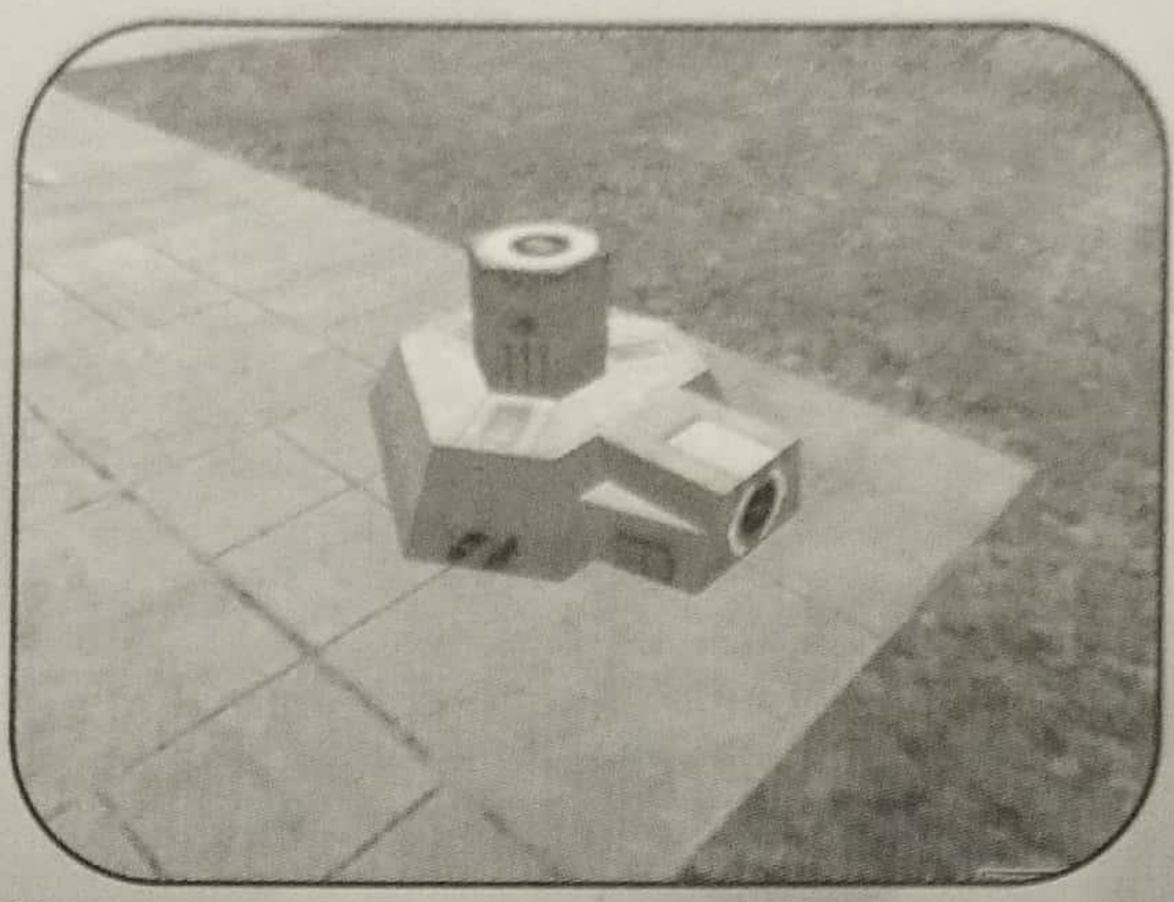
CLASSE JANUS



Comme le besoin en matériaux augmente au fur et à mesure que la colonie s'étend, l'exploitation minière avancée (Advanced Mining Station) devient essentielle pour extraire les ressources plus rapidement. Contrairement à la première mine. Cette structure avancée utilise également un générateur d'énergie plus efficace qui fournissant un système de bouclier pour résister aux tirs ennemis.

GENERATEUR D'ENERGIE (POWER GENERATOR)

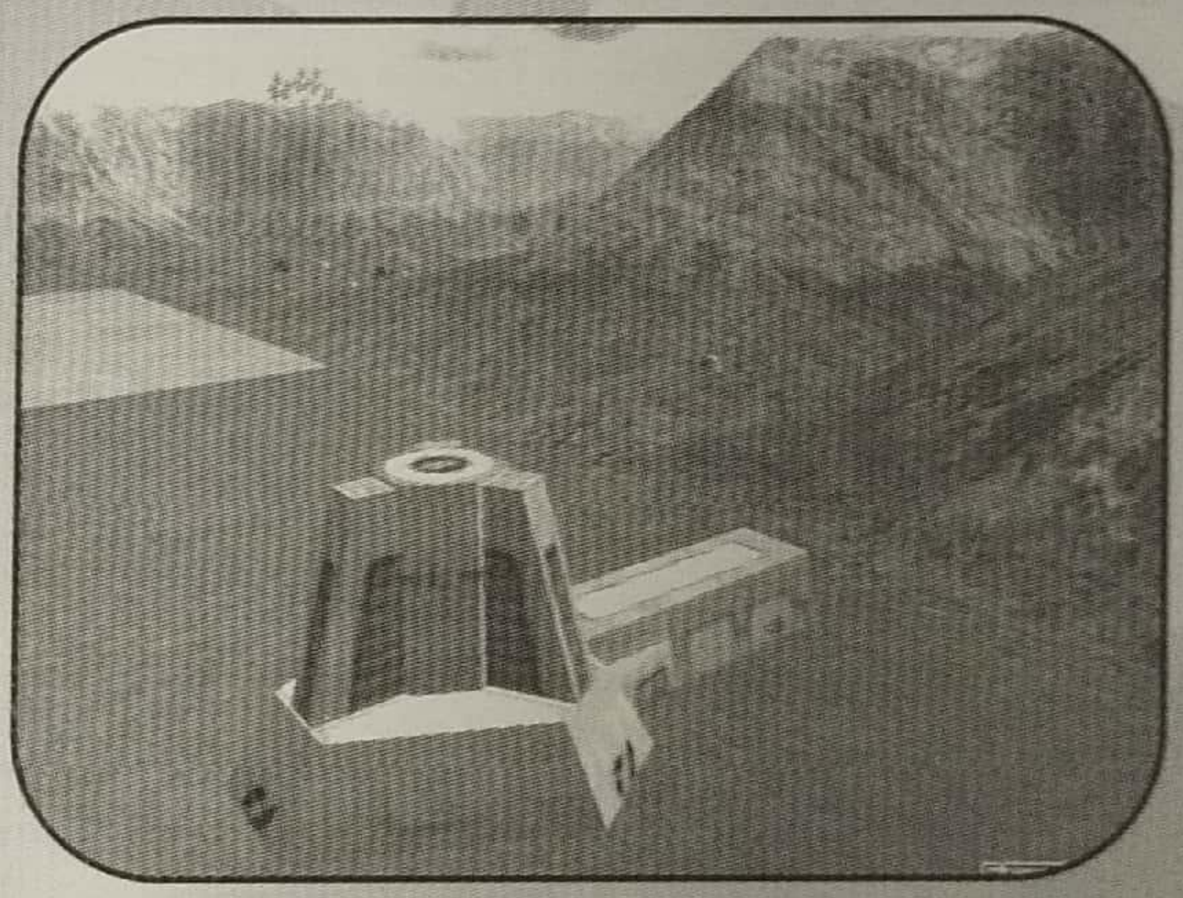
CLASSE STYLES



Le générateur d'énergie (Power Generator) est le cœur de toutes les colonies. Sans l'énergie qu'il produit, les boucliers, les systèmes de défense et bien d'autres systèmes ne fonctionneraient pas, laissant la colonie sans protection. Le générateur héberge un réacteur hybride mêlant technologie établie et technologie de pointe. Bien qu'étant plus puissant que le système de production d'énergie du centre (Hub), ce dernier ne peut cependant fournir qu'une quantité d'énergie suffisant à une partie des systèmes de la colonie. Au fur et à mesure que le nombre de structures et de systèmes augmente, le besoin en générateurs supplémentaires se fait ressentir. Malheureusement, la quantité de ressources requises pour la fabrication d'un générateur est importante. Par conséquent, la colonie doit installer des mines supplémentaires et des systèmes de traitement additionnels. Ces derniers ont également besoin de plus d'énergie pour fonctionner.

GENERATEUR D'ENERGIE AVANCE (ADVANCED POWER GENERATOR)

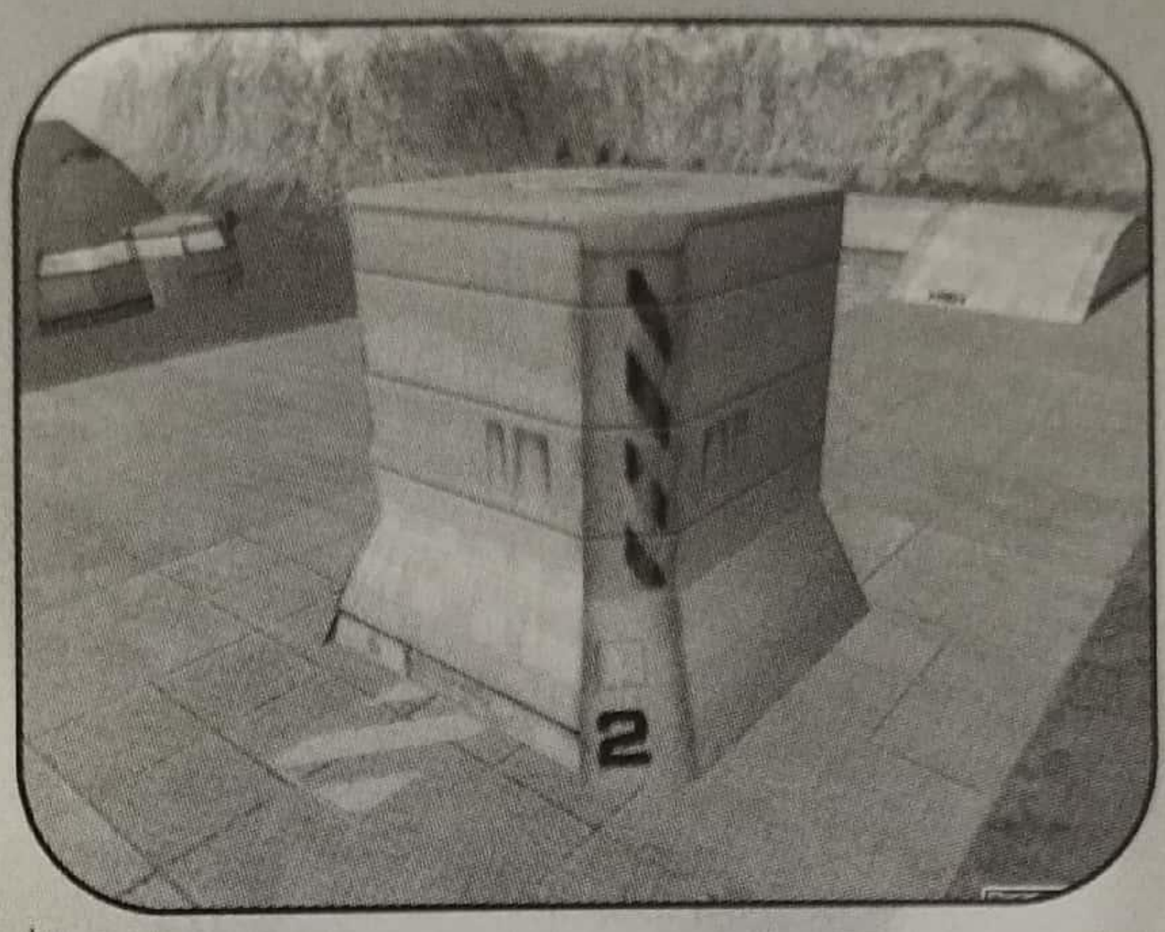
CLASSE STYLES A



Même un générateur puissant ne peut fournir l'énergie à toute une colonie, et encore moins aux systèmes en demande d'énergie, particulièrement lorsque la colonie possède des rangées de phasers et les boucliers. Afin de satisfaire ces besoins, le générateur d'énergie avancée (Advanced Power Generator) n'est disponible que lorsque la colonie atteint un certain niveau de développement. Ce système de pointe utilise des tours à plasma étendues associées à une longue chambre génératrice dans le but de fournir une énergie plus importante que les générateurs standards.

ENTREPOT (STORAGE FACILITY)

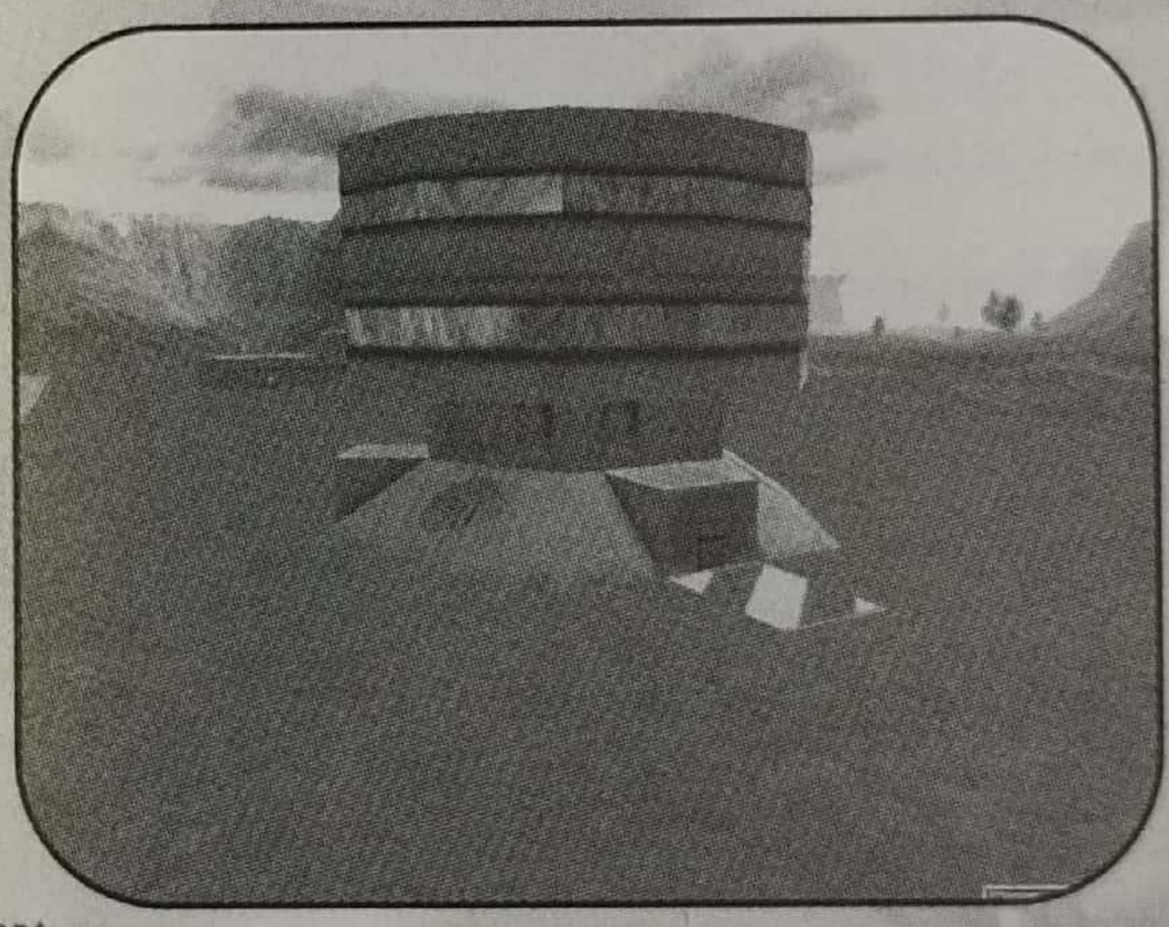
SILO TYPE 7



Les entrepôts (Storage Facilities) sont utilisés pour stocker toutes les ressources de la colonie et fournir les réserves aux bâtiments de construction quand nécessaire. Cette structure en forme de container stocke tout... du minerai pur aux rations du personnel. Ces «silos » utilisent un système de récupération et de rayonnages perfectionnés, permettant un chargement et un déchargement rapide des marchandises. Une fois transformés, tous les matériaux sont envoyés dans cette structure via les abeilles cargo (cargo bees), pour y être entreposées jusqu'à ce qu'elles soient réclamées. Du fait de sa nécessité inhérente à la colonie, l'entrepôt (Storage Facility) est un des rares systèmes de la colonie à ne pas être équipé d'un système d'autodestruction.

LABORATOIRE (SCIENCE BLOCK)

CLASSE MARCUS



Le laboratoire (Science Block) est l'infrastructure primordiale à la croissance et au développement de la colonie et à la Fédération. Il apporte une structure permettant d'effectuer des recherches, qui permettront d'affiner les techniques et technologies de la Fédération pour mieux s'adapter au monde dans lequel la colonie évolue. Pour la Fédération, il satisfait le besoin d'exploration et apporte une meilleure compréhension des mondes qu'ils colonisent. La section initiale de la structure fournit à la colonie ses principales installations scientifiques (des laboratoires à but généraux, en passant par des ordinateurs spécialisés et d'autres systèmes). Ces derniers poursuivent les recherches exigées par la colonie. Bien que le manque d'équipement spécialisé ralentisse le temps de recherche des projets scientifiques. Des laboratoires supplémentaires peuvent être ajoutés au laboratoire d'origine, fournissant ainsi des systèmes qualifiés dans certains domaines spécifiques et améliorant les performances de la structure initiale. Un officier scientifique (Science Officer) affecté à ce bâtiment, augmentera l'efficacité globale de la structure.

DETECTEUR (SENSOR LAB)

MODULE DE LABORATOIRE (SCIENCE BLOCK UPGRADE)

Equipé le bloc scientifique avec le module du laboratoire détecteur (Sensor Lab) permet à la colonie de développer le véhicule scientifique de classe Sevrin (Sevrin Class Science Vehicle).

MIGRATION (AWAY TEAM LAB)

MODULE DU BLOC SCIENTIFIQUE (SCIENCE BLOCK UPGRADE)

Equiper le bloc scientifique avec le module du laboratoire « Migration » permet à la colonie de développer le système de navette de la colonie.

BOUCLIER (SHIELD BUFFER)

MODULE DE LABORATOIRE (SCIENCE BLOCK UPGRADE)

Equiper le bloc scientifique avec le module Shield Buffer permet à la colonie de développer le générateur de bouclier de classe des Andees (Andees Class Shield Generator).

PHASEUR A BOBINE

MODULE DE LABORATOIRE (SCIENCE BLOCK UPGRADE)

Equiper le bloc scientifique avec le module Phaseur à Bobine permet à la colonie de développer la technologie des phaseurs mobiles.

SYSTEME DE POURSUITE (TRACKING SYSTEMS)

MODULE DE LABORATOIRE (SCIENCE BLOCK UPGRADE)

Equiper le bloc scientifique avec le module du système de poursuite (Alpha Tracking Systems) permet à la colonie de développer des tourelles à phaseurs de types M-13 (Type M-13 Phaser Turret).

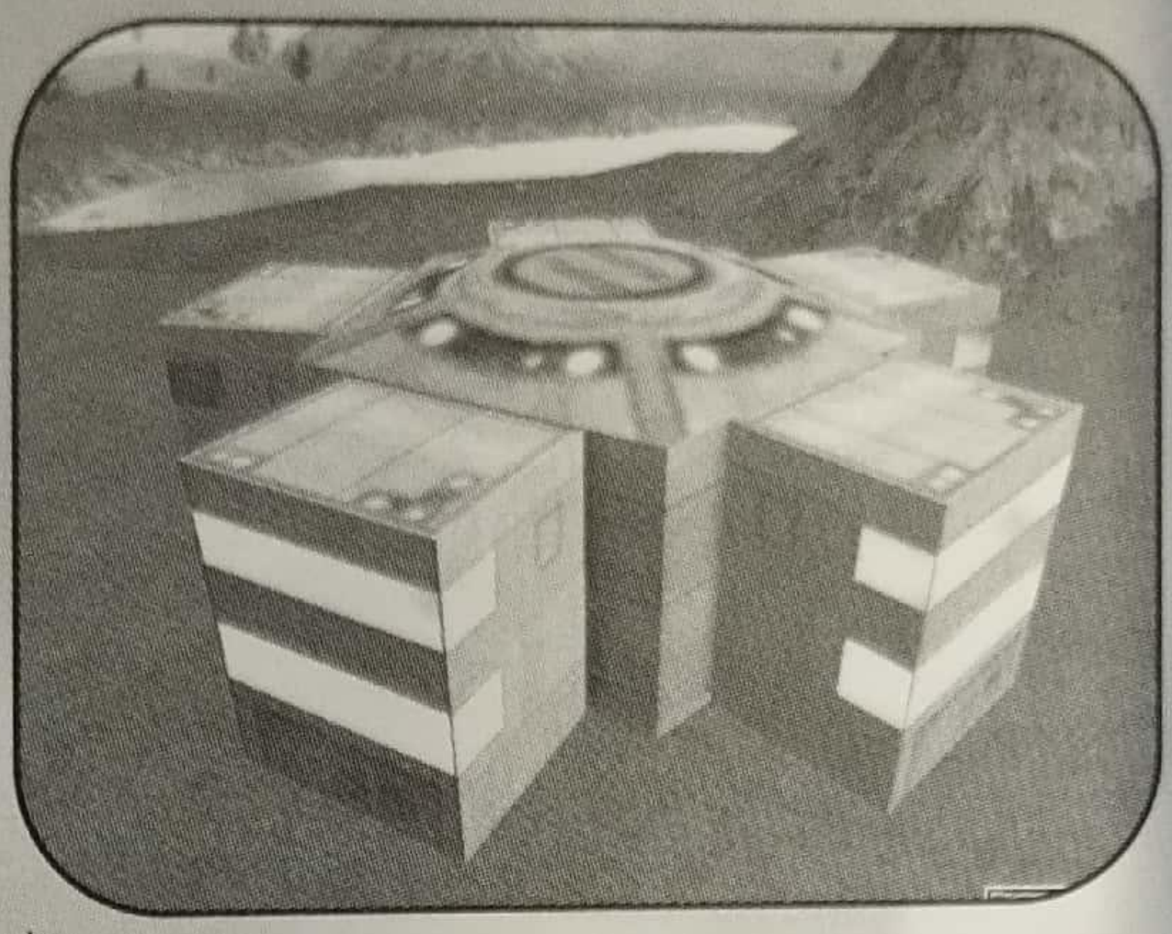
LABORATOIRE D'ENERGIE (ENERGY LAB)

MODULE DE LABORATOIRE (SCIENCE BLOCK UPGRADE)

Equiper le bloc scientifique avec le module du laboratoire d'énergie (Energy Lab) permet à la colonie de développer le générateur de bouclier mobile de classe London (London Class Mobile Shield Generator).

INFIRMERIE (SICKBAY)

CLASSE HODGESON



L'infirmerie de la Fédération (Federation Sickbay) se compose d'un centre médical et d'un système de monitoring de l'état de santé des membres de la colonie. La structure principale surveille la santé et le bien-être du personnel, permettant le traitement ou l'étude de toute contagion xénobiologique. Les cinq modules qui rayonnent de cette structure principale permettent que des unités supplémentaires soit peuplées par le personnel de la colonie, augmentant ainsi la limite d'unités de la colonie. L'infirmerie est également l'endroit dans lequel sert l'officier médical de la colonie (Colony Medical Officer), ce dernier améliorera l'efficacité des services de cette structure lorsqu'il y sera affecté.

MODULE 1

MODULE INFIRMERIE (SICKBAY UPGRADE)

Construire le premier module de l'infirmerie multiplie la limite d'unités de la colonie par 5.

MODULE 2

MODULE INFIRMERIE (SICKBAY UPGRADE)

Construire le deuxième module de l'infirmerie multiplie la limite d'unités de la colonie par 5.

MODULE 3

MODULE INFIRMERIE (SICKBAY UPGRADE)

Construire le troisième module de l'infirmerie multiplie la limite d'unités de la colonie par 5.

MODULE 4

MODULE INFIRMERIE (SICKBAY UPGRADE)

Construire le quatrième module de l'infirmerie multiplie la limite d'unités de la colonie par 5.

MODULE 5

MODULE INFIRMERIE (SICKBAY UPGRADE)

Construire le cinquième module de l'infirmerie multiplie la limite d'unités de la colonie par 5.

PLOT DE TELEPORTATION

CLASSE LOVELL

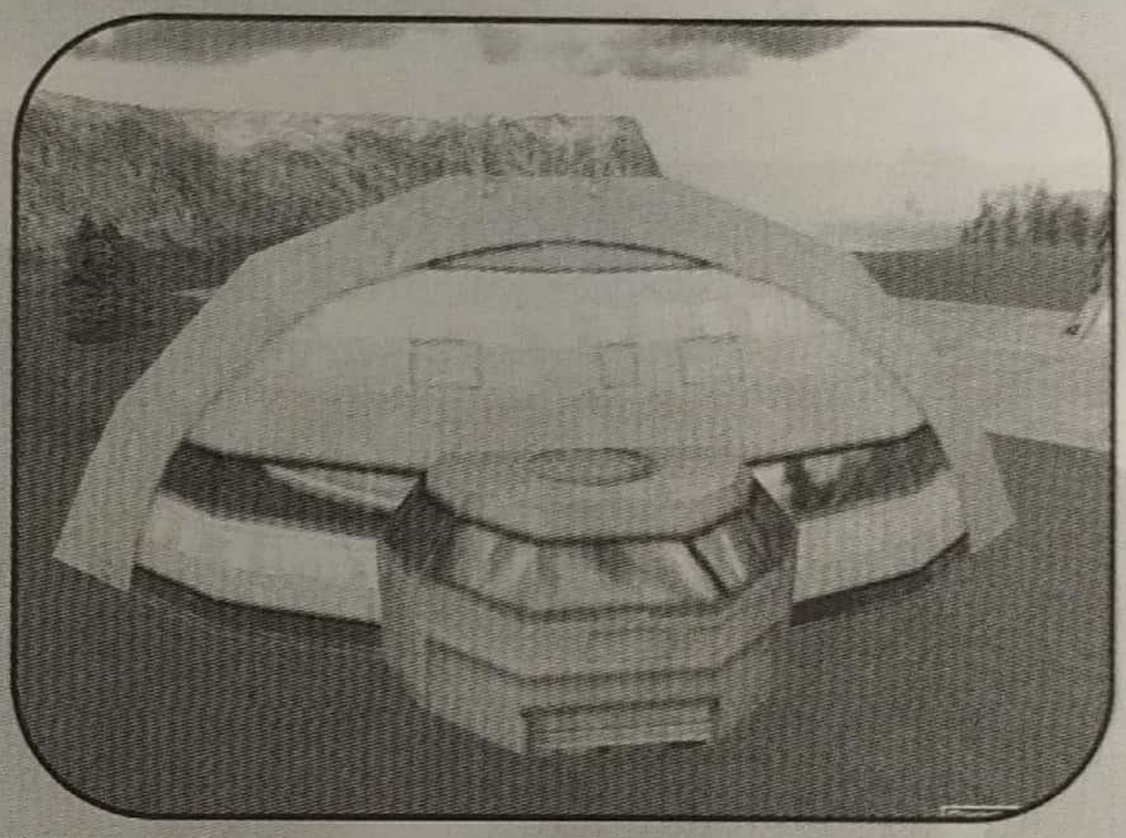
Le plot de téléportation (Transporter Pad) est le lien entre la colonie et les vaisseaux en orbite. Une fois construit, du personnel et des marchandises supplémentaires peuvent être envoyés et stockées. Bien qu'il soit facile à construire, il requiert une quantité d'énergie importante, mais cette structure est essentielle pour le développement de toute nouvelle colonie.



LOGEMENTS (ACCOMMODATION BLOCK)

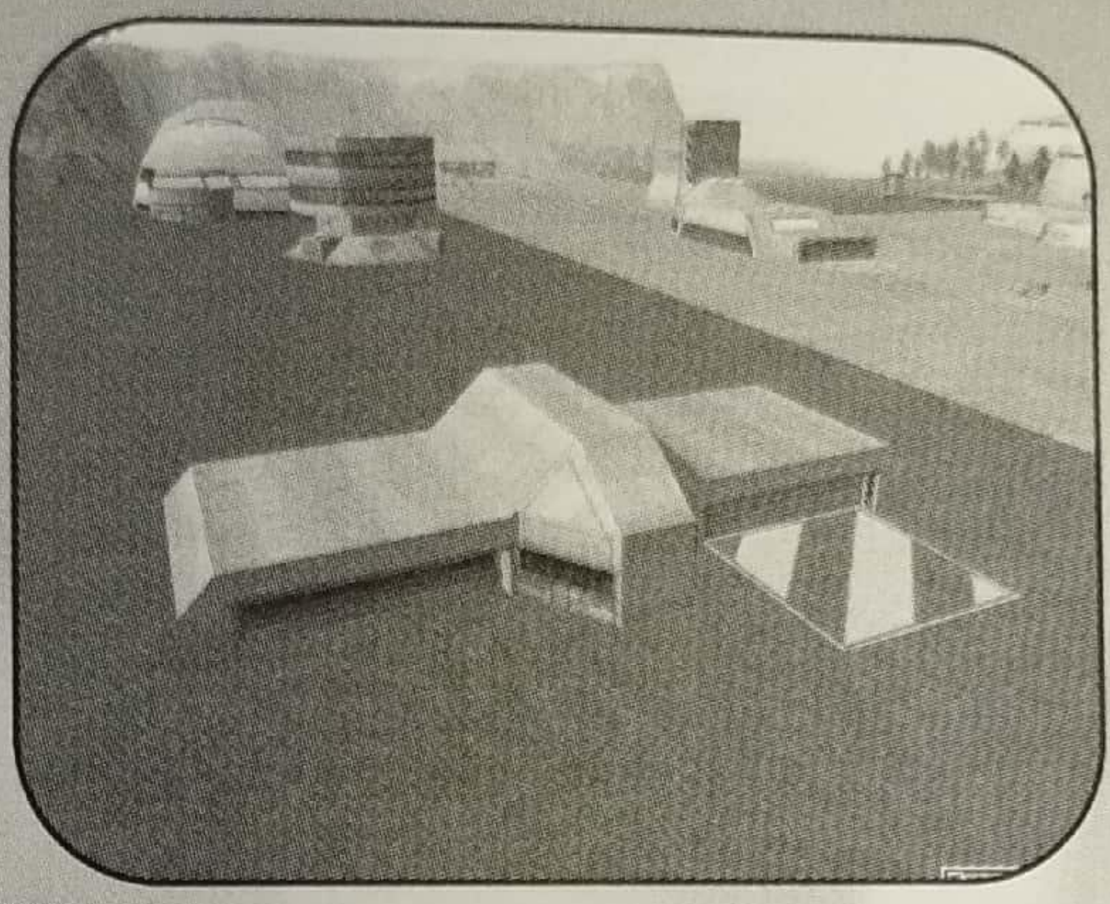
CLASSE KEELER

Les Logements (Accommodation Blocks) hébergent tout le personnel travaillant dans la colonie. Ces structures contiennent écoles, espaces publics, parcs artificiels et autres espaces de loisirs. Cet immeuble accueille ses habitants dans le plus grand confort, principalement pour leur faire oublier les difficultés du dur labeur quotidien. Ses boucliers de protection font partie des plus puissants. Cependant, le protocole de Starfleet exige que des moyens de défense et de protection supplémentaires soient installés dès que possible. Posséder un immeuble de logements (Accommodation Block) dans la colonie augmente le total de votre capacité d'unités.



CENTRE DE SECURITE (SECURITY CENTER)

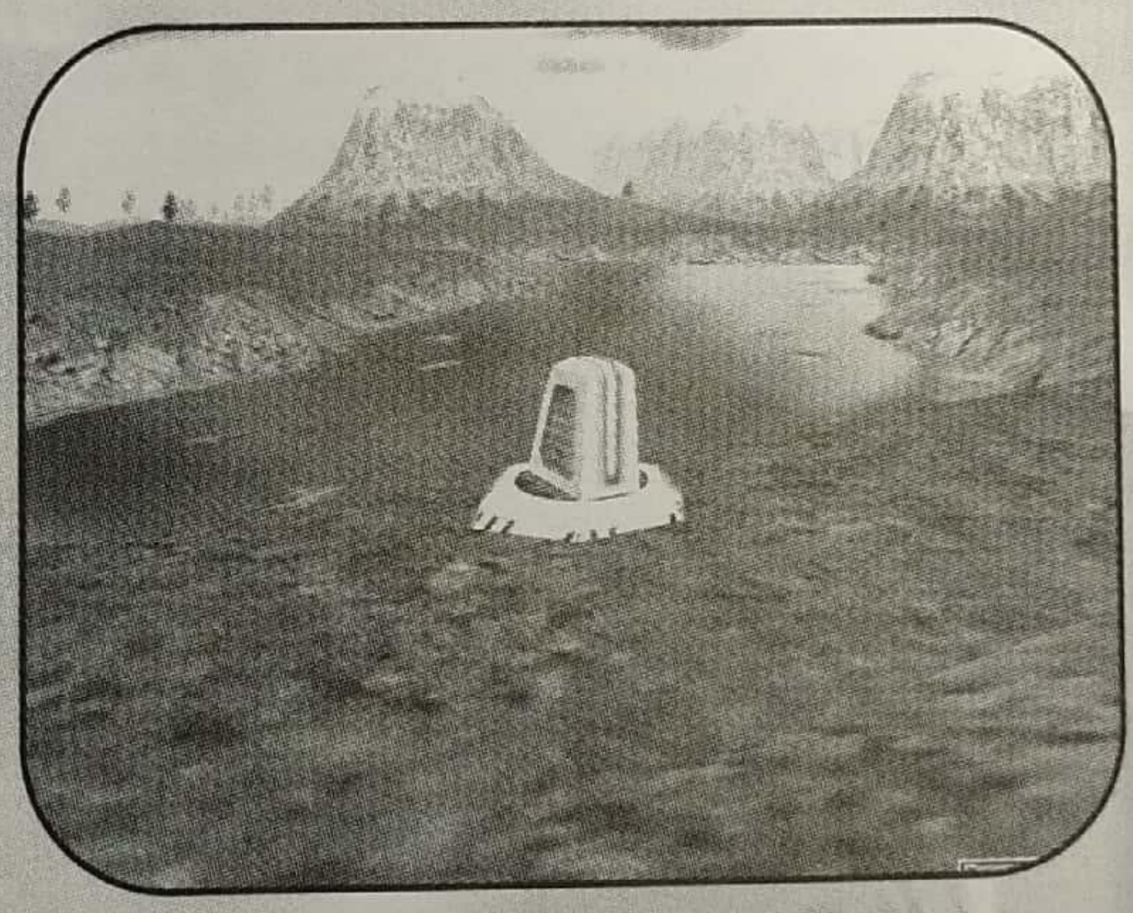
CLASSE JAMESON



Le centre de sécurité (Security Center) est un bâtiment des opérations de Starfleet. La structure centrale est l'endroit d'où partent toutes les opérations de sécurité. Elle est équipée de consoles, d'ordinateurs et autres équipements spécialisés afin d'assurer à la colonie la meilleure défense possible. Le dépôt d'armes situé sur le côté de la structure centrale est une usine de fabrication d'obus à photons permettant à la colonie de rechercher et fabriquer des systèmes de défense à photon mobiles et stationnaires. L'aile de contrôle, située de l'autre côté créé un réseau de défense permettant aux tourelles d'utiliser les détecteurs de la colonie pour tracer des unités ennemies.

TOURELLE A PHASEURS (PHASER TURRET)

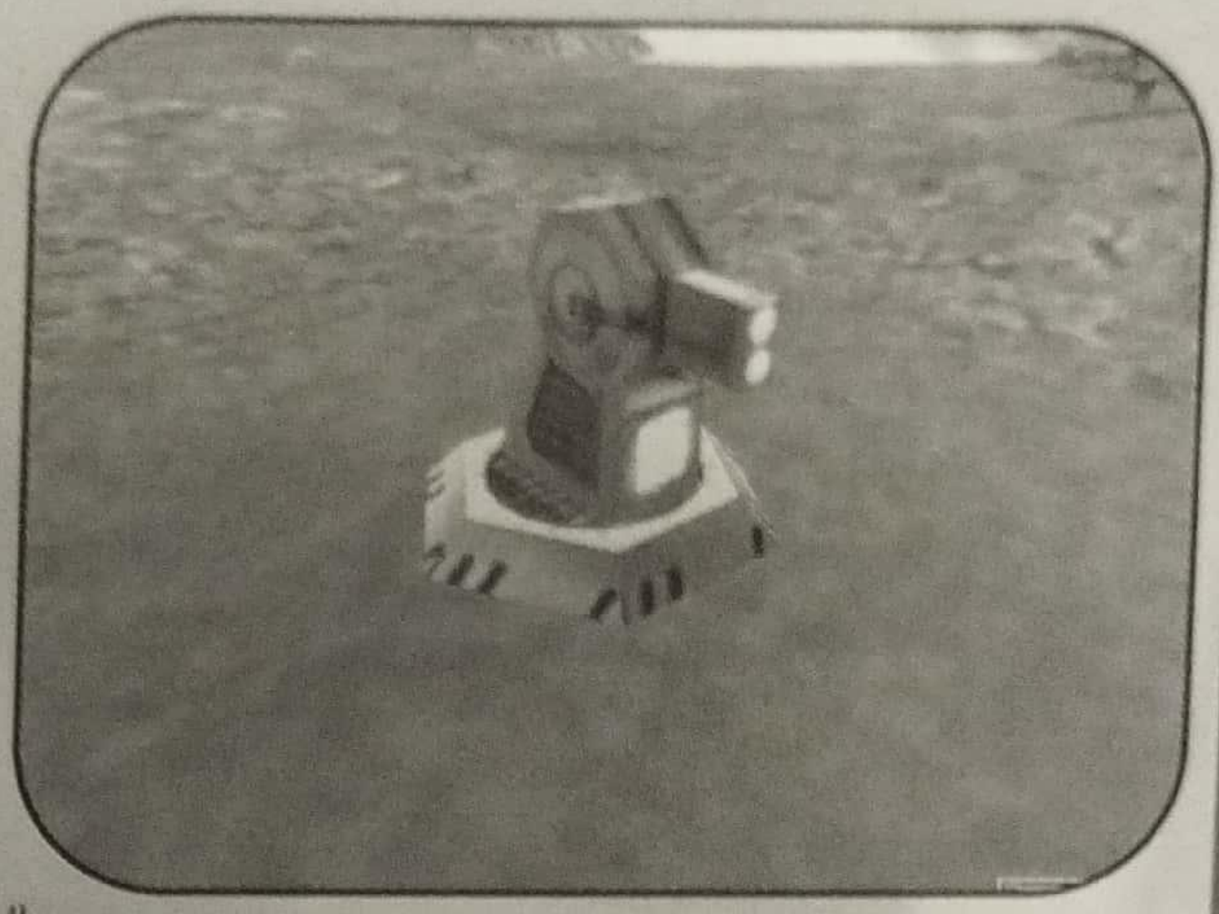
TYPE M-13



La tourelle à phaseur de type M-13 (Type M-13 Phaser Turret) joue un grand rôle dans les systèmes de défense d'une colonie. Essentiellement automatique, ce dernier fonctionne en conjonction avec le centre de sécurité (Security Center) et le réseau de détecteurs de la colonie pour identifier et de poursuivre automatiquement les unités ennemies ou suspectes dans les alentours. La tourelle tire sa puissance des banques à phaseurs rechargés directement par le principal réseau d'énergie de la colonie. Grâce à cela, la tourelle est une arme formidable mais s'avère être une grande consommatrice d'énergie de la colonie. Si les niveaux d'énergie excèdent ceux nécessaires au bon fonctionnement de la tourelle, cette dernière se désactivera jusqu'à ce que de l'énergie supplémentaire soit fournie. Les tourelles à phaseurs jouent tout d'abord un rôle de dissuasion. En effet, la Fédération préfère prévenir toute attaque en exhibant toute sa puissance défensive. Ces tourelles pivotent sur elles-mêmes pour rappeler aux forces ennemies les risques qu'elles encourent à attaquer la colonie.

TOURELLE A PHOTONS (PHOTON TURRET)

TYPE M-17



La tourelle à photons de type M-17 (Type M-17 Photon) est un système de défense extrêmement efficace qui ne peut être construit une fois que la production de bombes à photons a débuté. Bien que de telles unités apparaissent comme allant à l'encontre des principes de la Fédération, il est reconnu que les colonies éloignées doivent faire face à différentes menaces à mesure qu'elles se développent. Certaines de ces menaces ne peuvent être repoussées que par la force ou par la dissuasion. C'est dans ces circonstances extrêmes qu'un tel système de défense doit est déployé. La tourelle lance des bombes à photons auto-alimentées vers des cibles identifiées par le réseau de détection de la colonie ou par toute unité mobile ayant détecté la cible. Avant de déployer une telle arme, les commandants de la colonie doivent accepter les coûts de productions d'une artillerie à photons, et l'impact qu'un tel investissement aurait sur l'économie coloniale.

GENERATEUR DE BOUCLIERS (SHIELD GENERATOR)

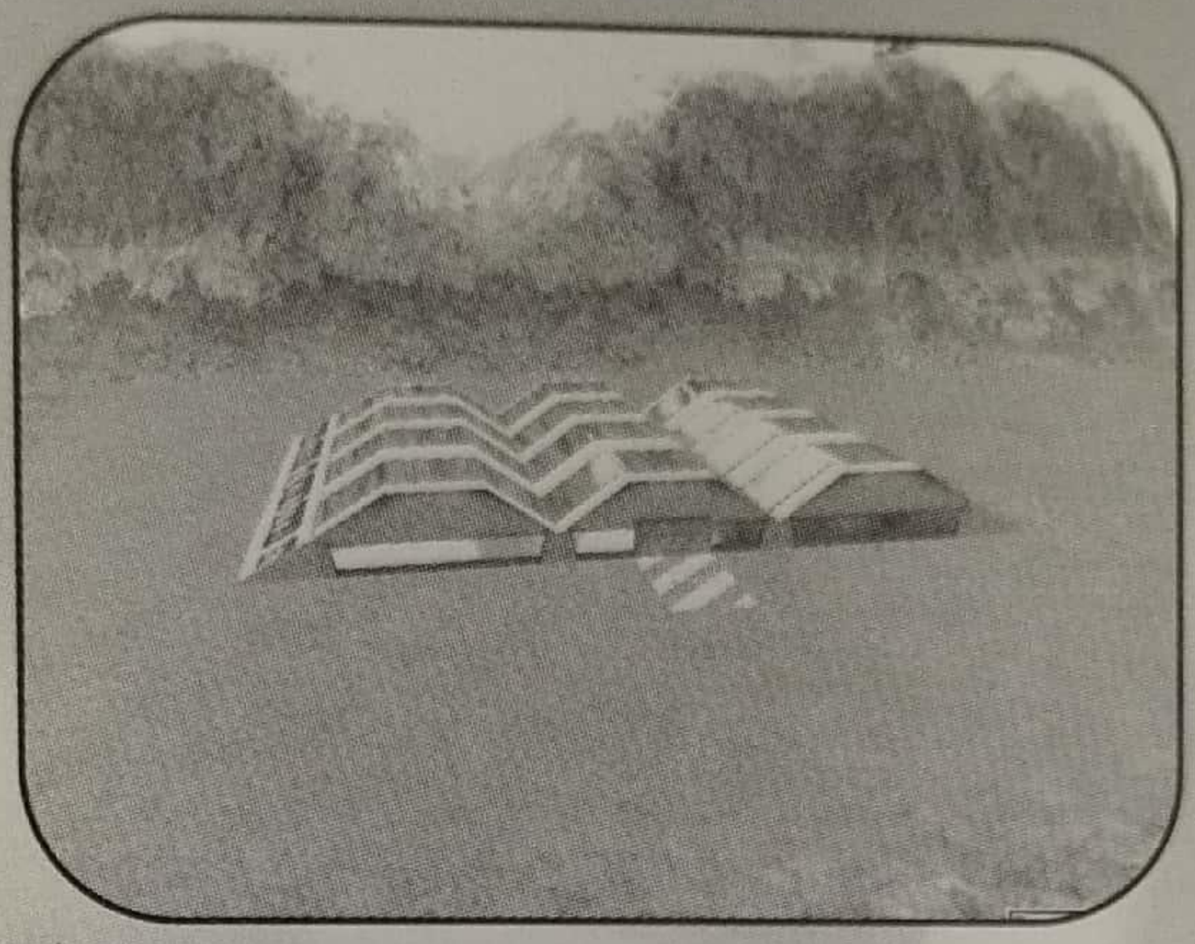
CLASSE ANDEES



Le générateur de bouclier (Shield Generator) est une petite structure solitaire qui agit comme un «booster » indépendant d'énergie. Activé, il améliore sensiblement l'efficacité du bouclier de toutes les structures dans un rayon limité, leur permettant de supporter plus longuement les attaques frontales. Cependant, les besoins en énergie d'un tel système sont énormes et bien que provoquant l'épuisement des niveaux d'énergie de la colonie, les multiples structures doivent être placées autour cette dernière pour une efficacité optimale.

FERME HYDROPONIQUE (HYDROPONICS FARM)

CLASSE TILLER



La ferme hydroponique (Hydroponics Farm) peut paraître rustique à l'époque de la nourriture synthétique, mais elle est en réalité à la pointe de la technologie coloniale. Alors que sur un vaisseau, l'énergie des synthétiseurs de nourriture est sacrifiée pour libérer l'espace requis pour le stockage et la production, l'inverse s'impose pour une colonie, où l'énergie prime mais où l'espace n'est pas un problème. La ferme est la solution. En effet, grâce à cette structure, la colonie parvient à économiser l'énergie que consommeraient ces synthétiseurs et l'affecte à d'autres systèmes. En utilisant des techniques agricoles avancées, ces installations peuvent fournir de la nourriture de base en quelques jours et du complément alimentaire en quelques mois. En plus de la production de nourriture, la ferme fournit également d'autres services importants pour la colonie. Pour l'ensemble des colons, les bienfaits de marcher parmi les plantes, et les fleurs tels qu'ils le feraient sur leur planète d'origine participent à l'équilibre psychologique général de la société. Mais l'avantage ultime que la ferme propose est son ingénieux système de filtrage de l'air qui permettent aux structures coloniales de bénéficier d'un air pur et frais à longueur de temps. Enfin, une ferme multiplie la limite d'unités de la colonie par 10

VEHICULE COLONIAUX DE LA FEDERATION

ABEILLE DE TRAVAIL (WORK BEE)

TYPE - 4

C'est l'unité de travail de la colonie. Cette navette monoplace à système anti-gravité est utilisée pour transférer des marchandises et des ressources vers des structures de fabrications et de transformations coloniales. Grâce à ces pinces magnétiques frontales, l'abeille de travail (Work Bee) est essentielle au bon fonctionnement de la colonie. Son châssis modulaire sert également de base aux abeilles cargo (Cargo Bee) et aux abeilles de construction (Construction Bee). Du fait des besoins immédiats de transferts de marchandises et des affectations, l'abeille de travail de type 4 est l'unique unité de la colonie fabriquée automatiquement lorsque le besoin s'en fait sentir.

ABEILLE DE CONSTRUCTION (CONSTRUCTION BEE)

TYPE - 9

L'abeille de construction (Construction Bee) est une adaptation du standard de l'abeille de travail. Le châssis de la navette soutient la cabine du pilote et fournit toute l'énergie nécessaire. Directement attaché derrière le pilote, le collier de construction forme un bras articulé. Des systèmes anti-gravité stabilisants supplémentaires y ont également été ajoutés. Derrière le collier de construction se trouve le magasin de construction, qui contient un nombre de panneaux préfabriqués. Lors de la construction d'une structure, ces panneaux sont amenés en position par le bras puis soudé au laser. Les abeilles de constructions sont relativement faciles à fabriquer et à gérer, même si leurs tâches peuvent parfois les obliger à quitter le périmètre de sécurité de la colonie d'où elles peuvent devenir des cibles amusantes pour les forces ennemies.

ABEILLE CARGO (CARGO BEE)

TYPE - 7

Cette variation du châssis standard de l'abeille est utilisée pour transporter des caisses de minerais et de ressources vers la colonie à partir des exploitations minières et entre les structures coloniales. Grâce à une élingue magnétique adaptée à la cabine de la navette, cette unité peut transporter deux caisses à la fois ! Cependant, elle rencontre le même problème que l'abeille de construction lorsqu'on lui demande de se déplacer hors de la zone protégée de la colonie. Ne disposant que d'un bouclier de base et d'aucune défense, leurs voyages à partir et vers des installations éloignées peuvent s'avérer périlleux.

NAVETTE COLONIALE (COLONY SHUTTLE)

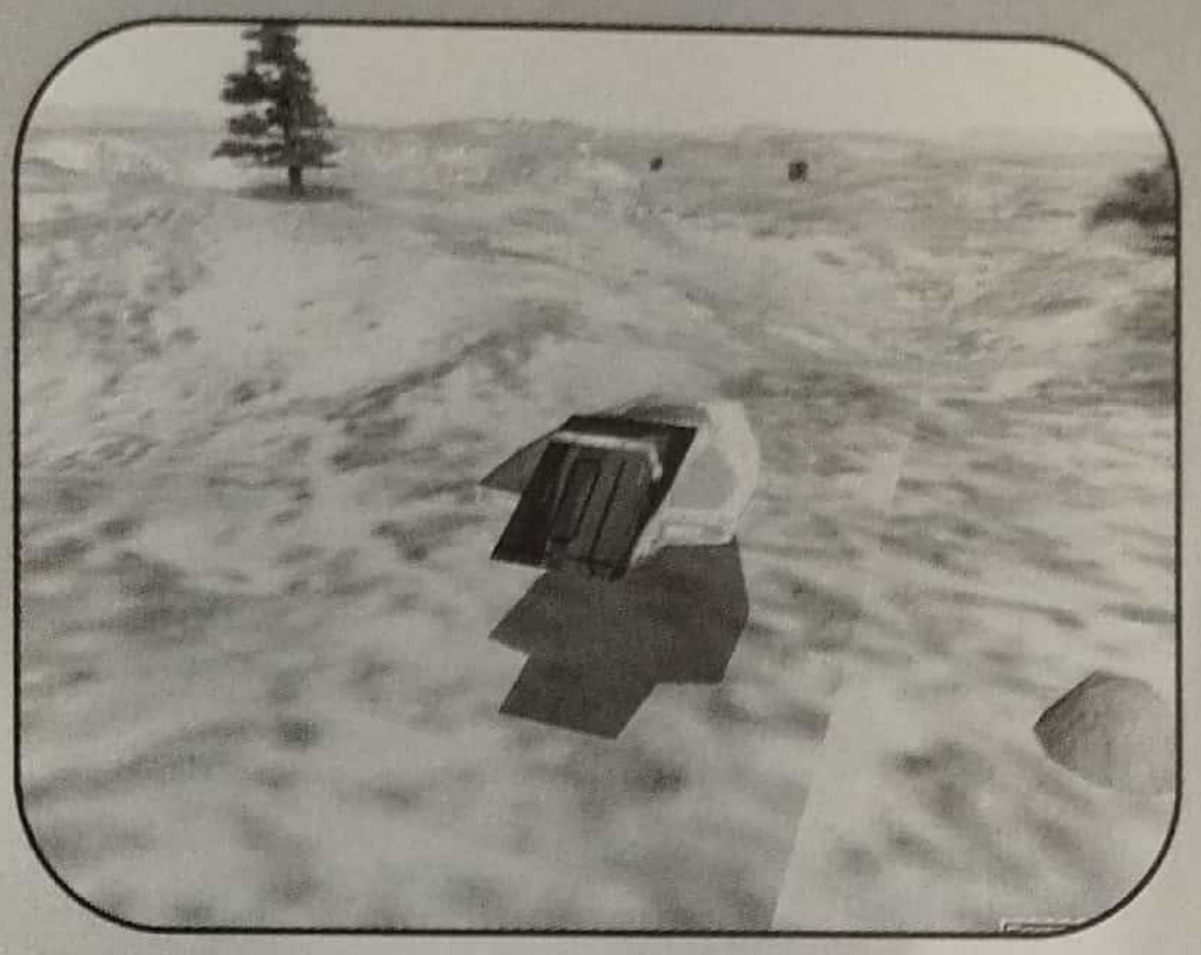
CLASSE TRIUMPH

La navette coloniale (Colony Shuttle) de classe Triumph est un développement de l'unité travaillant habituellement dans les cales sèches en orbite. Le rôle de la navette est identique à celui de ses congénères placées en orbite, bien que leurs caractéristiques les différencient sensiblement. La navette coloniale est un mode de transport de personnel destiné à transférer les ouvriers et les militaires entre les installations. Le transport de personnel à travers des zones dangereuses consomme de faibles quantités d'énergie et s'avère statistiquement plus sûr que d'autres moyens de transport. Ces deux facteurs sont importants une colonie en pleine expansion doit absolument les prendre en considération.

ECLAIREUR (SCOUT)

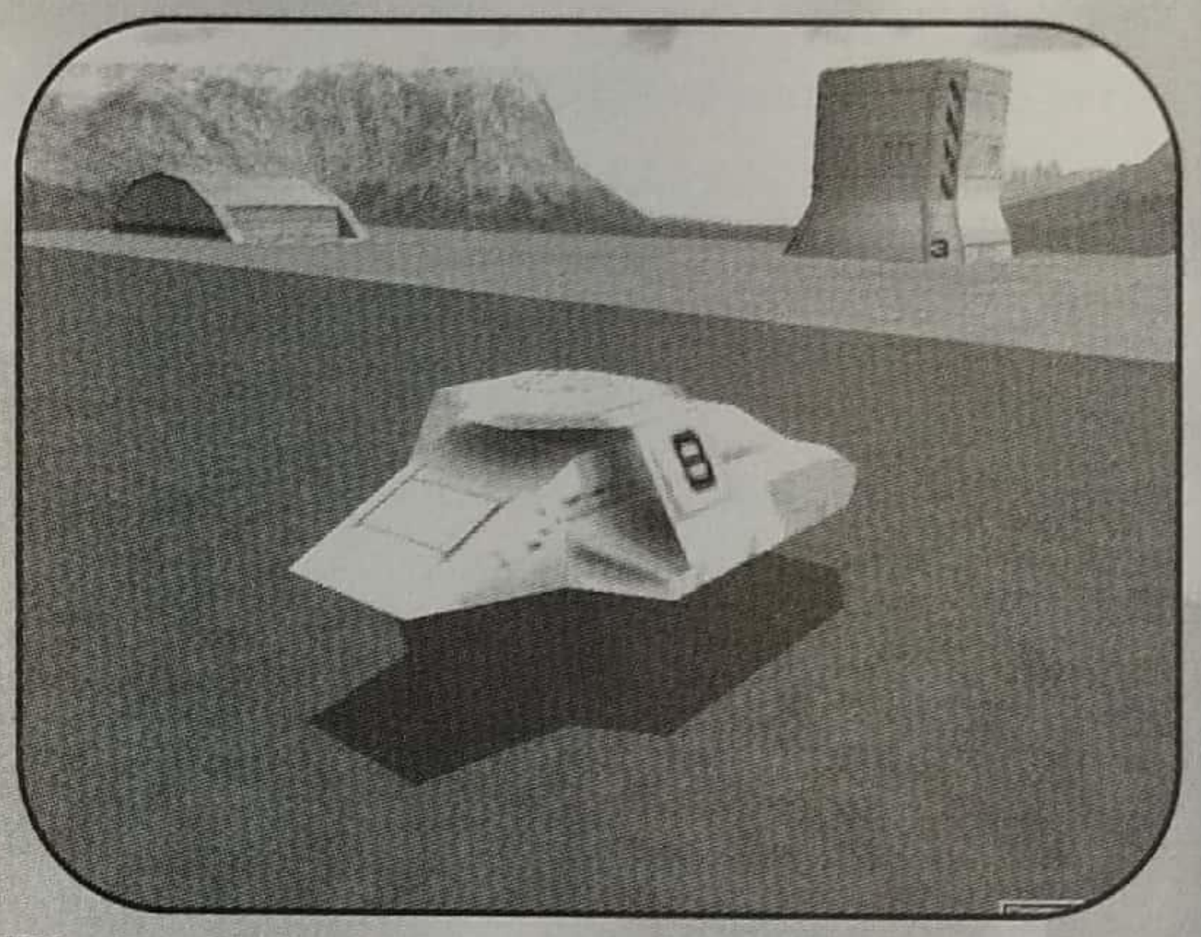
CLASSE BURKE

L'éclaireur de classe Burke est un véhicule léger de patrouille monoplace. Il est l'engin de reconnaissance par excellence pour observer les champs de bataille et explorer des terres inconnues. Doté d'un bouclier de base mais dépourvu d'armement, l'éclaireur ne peut compter que sur sa vitesse de déplacement pour échapper aux attaques. L'éclaireur peut également se montrer très utile comme renfort lors d'une étude géologique menée lorsqu'un véhicule scientifique est absent ou en mission.



VEHICULE SCIENTIFIQUE

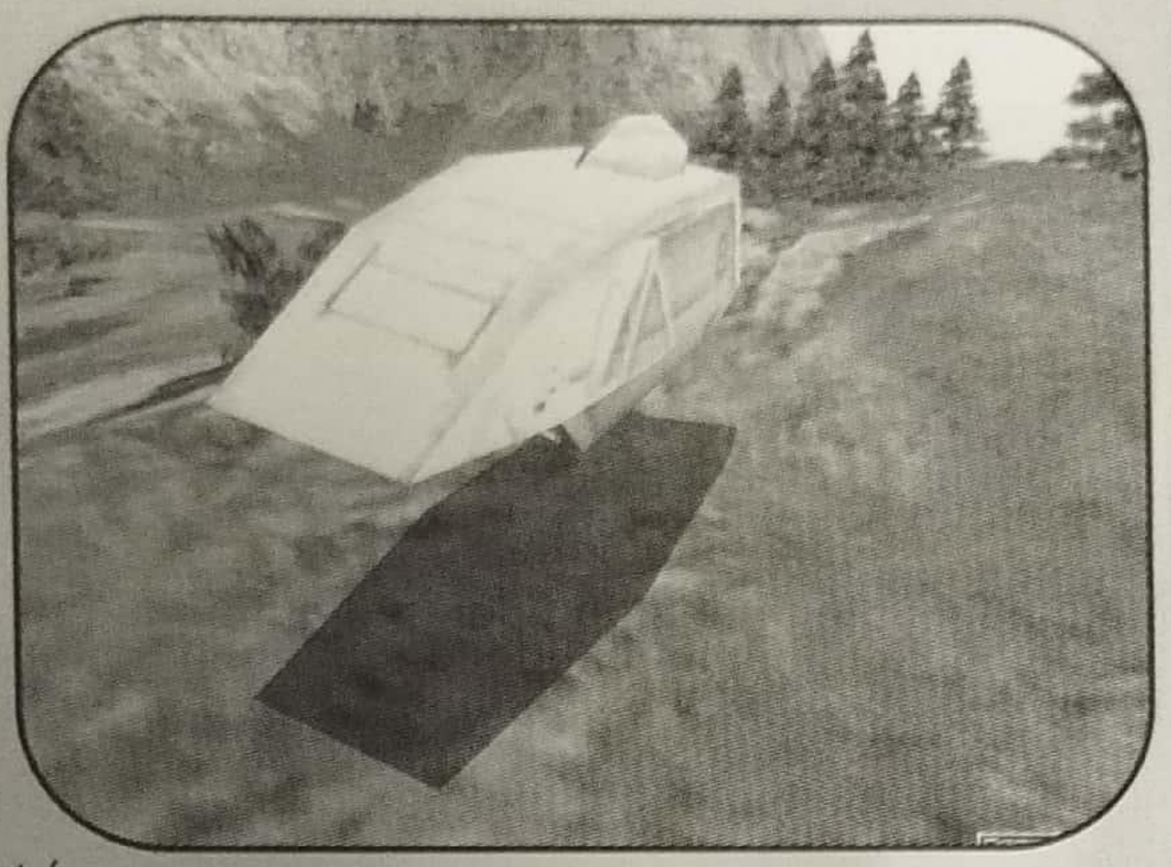
TYPE SEVRIN



La fonction essentielle d'un véhicule scientifique (Science Vehicle) est de rassembler les données et les informations pouvant être utiles à l'équipe scientifique de la colonie. Le véhicule scientifique, système mobile du Tricorder, peut effectuer des scans scientifiques, médicaux et d'ingénierie. Grâce un scanner puissant et extrêmement sensible, cette unité a une très forte capacité à localiser les différents minerais présents dans le sous-sol des mondes colonisés. Opérant généralement hors de la base principale, ce véhicule robuste possède un bouclier de bonne qualité. Mais une escorte armée est conseillée pour l'accompagner au-delà du périmètre de la colonie. L'équipage d'un véhicule scientifique est normalement limité à deux personnes : le pilote et un technicien responsable du radar et du bon fonctionnement des systèmes de bord. Un siège a cependant été ajouté dans le cas où une mission nécessiterait les compétences d'un spécialiste : un troisième membre d'équipage, un officier scientifique (Science Officer), ingénieur ou un docteur...

VEHICULE APC (ARMED PERSONNEL CARRIER VEHICULE BLINDE TRANSPORT DE TROUPES)

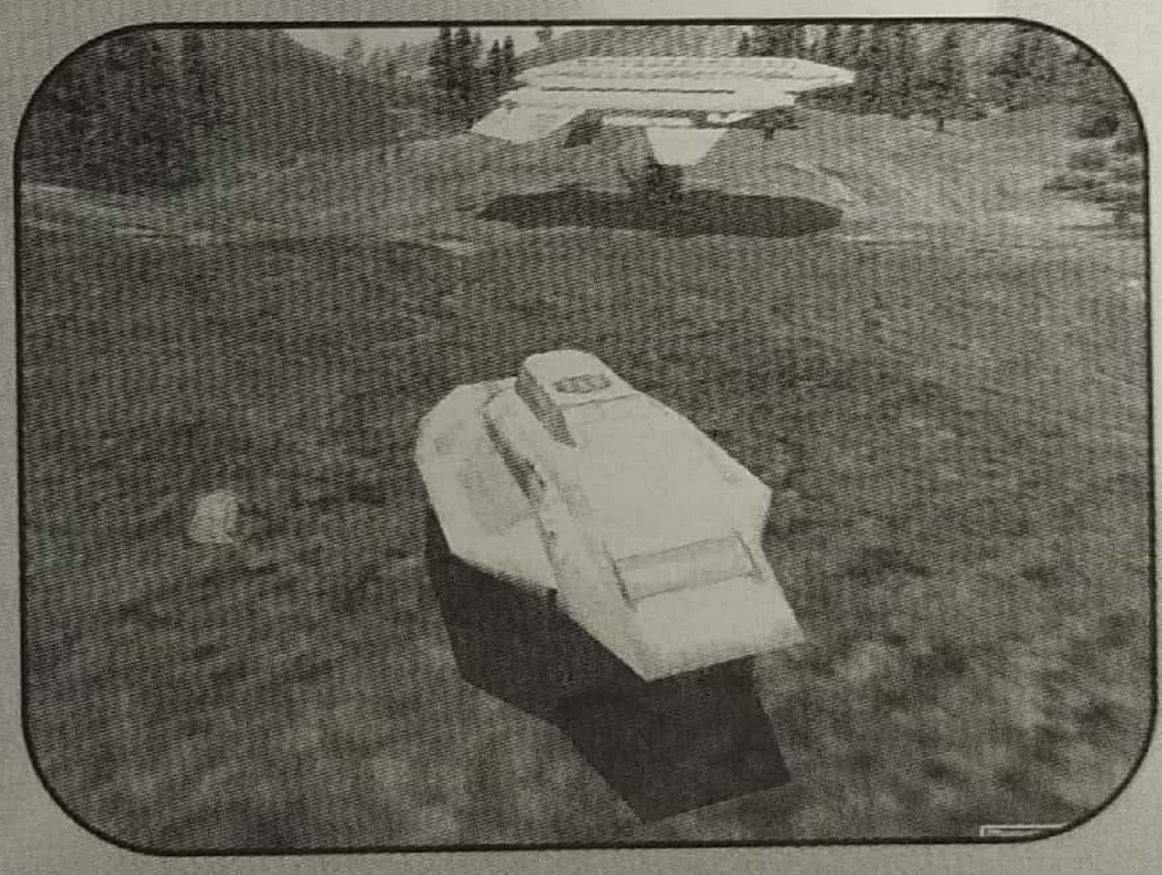
TYPE BRIGADOON



Utilisé généralement pour le transport du personnel dans des conditions extrêmes, le véhicule APC peut transporter jusqu'à 15 personnes, un pilote et un navigateur. Sa mission est de protéger ses passagers et d'assurer qu'ils arrivent à destination en bonne santé ! Cette tâche qui lui est confiée se reflète dans la conception même du véhicule. Ce dernier possède des composants modulaires qui peuvent être remplacés rapidement et sans grande difficulté, même dans des conditions extrêmes. La base du véhicule APC se compose d'un champ tracteur, et d'un châssis anti-gravité de grande taille. Sur son toit sont installés un phaseur, un bouclier et un radar. Ce système propre de défense reste très rudimentaire mais permet au véhicule APC de riposter lorsqu'il est confronté à des tirs ennemis. Ce véhicule est très utile pour traverser les lignes de défense d'une autre colonie. Les ingénieurs et forces de sécurité nécessaires à la capture de structures ennemies ne peuvent entrer dans le périmètre d'une colonie étrangère qu'en étant protégés par le résistant fuselage de l'APC. Ce dernier doit détruire les boucliers de sa cible avant d'envoyer ses troupes dans la structure alors sans défense.

TANK A PHASEURS (PHASER TANK)

TYPE VANGUARD



On retrouve le tank à phaseurs de type Vanguard dans pratiquement toutes les colonies de la Fédération. N'étant pas un substitut des phaseurs que l'on retrouve sur les vaisseaux, il rassure les colons et permet de dissuader toute tentative d'incursion hostile. Flottant à quelques mètres au-dessus du sol grâce à un système anti-gravité fiable et efficace, le tank à phaseurs peut traverser à toute vitesse la plupart des surfaces planétaires. La puissance de ses moteurs, ses boucliers épais et ses phaseurs font de lui un véhicule d'une valeur inestimable. Son système de boucliers, bien que n'étant pas le plus puissant des systèmes de défense, fait de cette unité un adversaire résistant et permettant l'exploration de régions ennemies, alors que les phaseurs représentent une force dissuasive pour les futurs agresseurs. Doté d'un Officier de sécurité (Security Officer) expérimenté, le tank à phaseurs verra ses capacités de défense augmenter de manière drastique. L'expérience de l'officier améliorera sensiblement la précision des tirs.

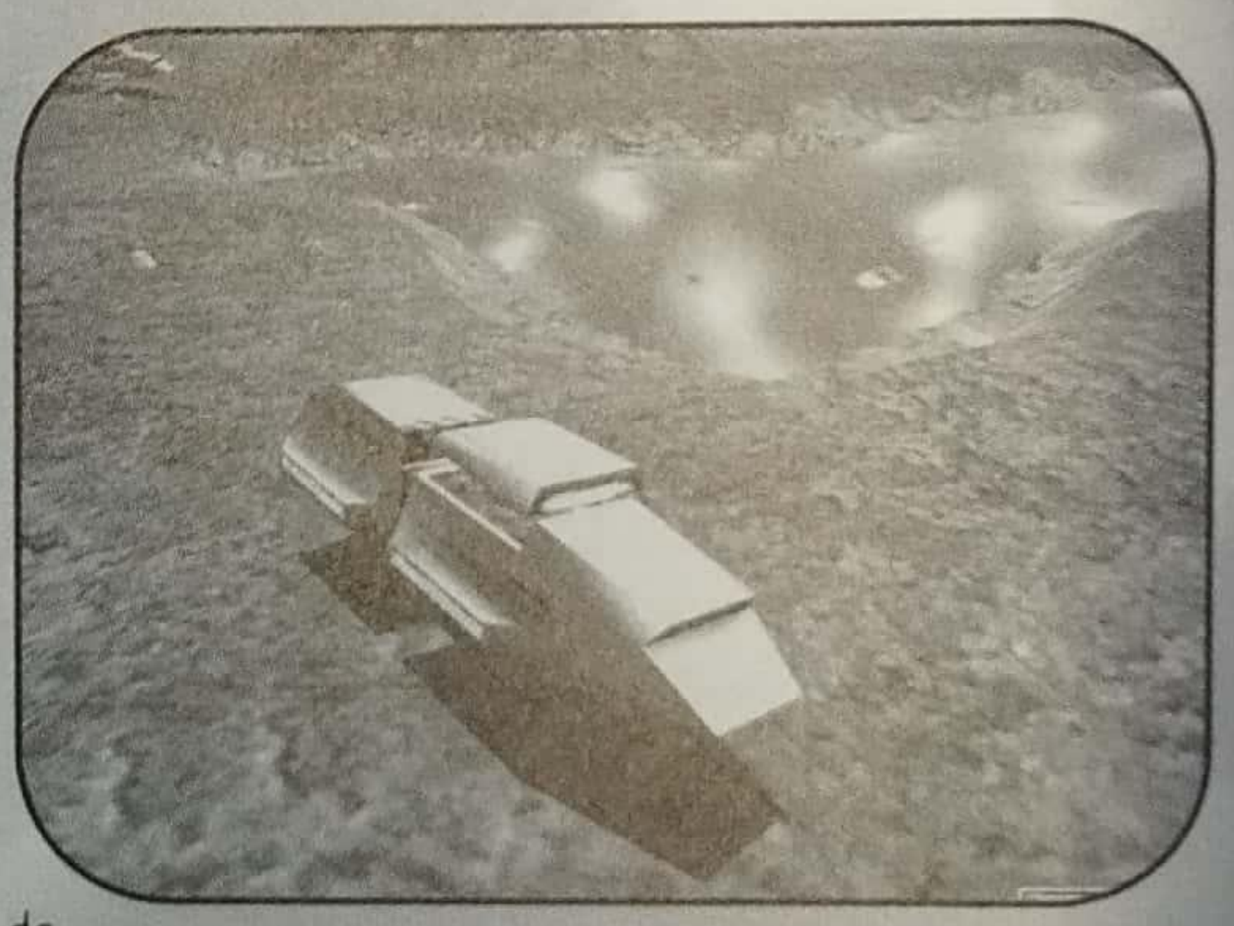
ARTILLERIE A PHOTONS (PHOTON ARTILLERY)



TYPE BRIDGER

L'unité d'artillerie à photons de type Bridger apporte une effroyable puissance de feu sur le champs de bataille. Utilisant essentiellement la même technologie que le système de défense du vaisseau, elle tire des bombes à photons de qualité supérieure. Mais contrairement à leurs soeurs en orbite, elle ne possède pas de systèmes de guidage. Ce désavantage handicape l'unité lorsqu'elle doit poursuivre et prendre pour cible des véhicules en mouvement. En revanche, contre les unités et les structures immobiles, sa puissante force de frappe fait d'elle un allié redoutable. Malheureusement, une telle puissance a un coût, et dans le cas de l'artillerie à photons, ce sont la mobilité et le taux de tir qui s'en retrouvent affectés. Pour tirer de façon efficace, cette unité doit d'abord rester immobile et orienter ses systèmes, processus lent qui rend le véhicule vulnérable. Avec sa vitesse de déplacement et de rotation peu élevée il est vulnérable face à des véhicules ennemis plus rapides et plus manœuvrables. Sa force réside dans le fait qu'il est capable d'atteindre une cible sans que celle-ci soit dans sa ligne de mire, et alignée derrière les premières équipes d'assaut, elle devient une arme redoutable.

ARTILLERIE A PHOTONS AVANCEE (ADVANCED PHOTON ARTILLERY)



TYPE BRIDGER - A

Avec l'ajout d'un second châssis à l'arrière de l'unité standard, l'artillerie à photons avancée peut augmenter sa force de frappe, diminuant par la même occasion le temps de recharge des bombes à photons et donnant également de l'espace supplémentaire pour le transport de bombes plus puissantes. Tout comme le modèle original, le lanceur avancé est un engin difficile à manier. De plus, le poids supplémentaire le rend encore plus lent à se déplacer. De ce fait, Starfleet a ordonné que pour toutes les missions se déroulant en dehors de la colonie, cette artillerie de pointe doit être accompagnée de tanks à phaseurs pour assurer une défense adéquate.

GENERATEUR DE BOUCLIERS MOBILES (MOBILE SHIELD GENERATOR)

TYPE LONDON

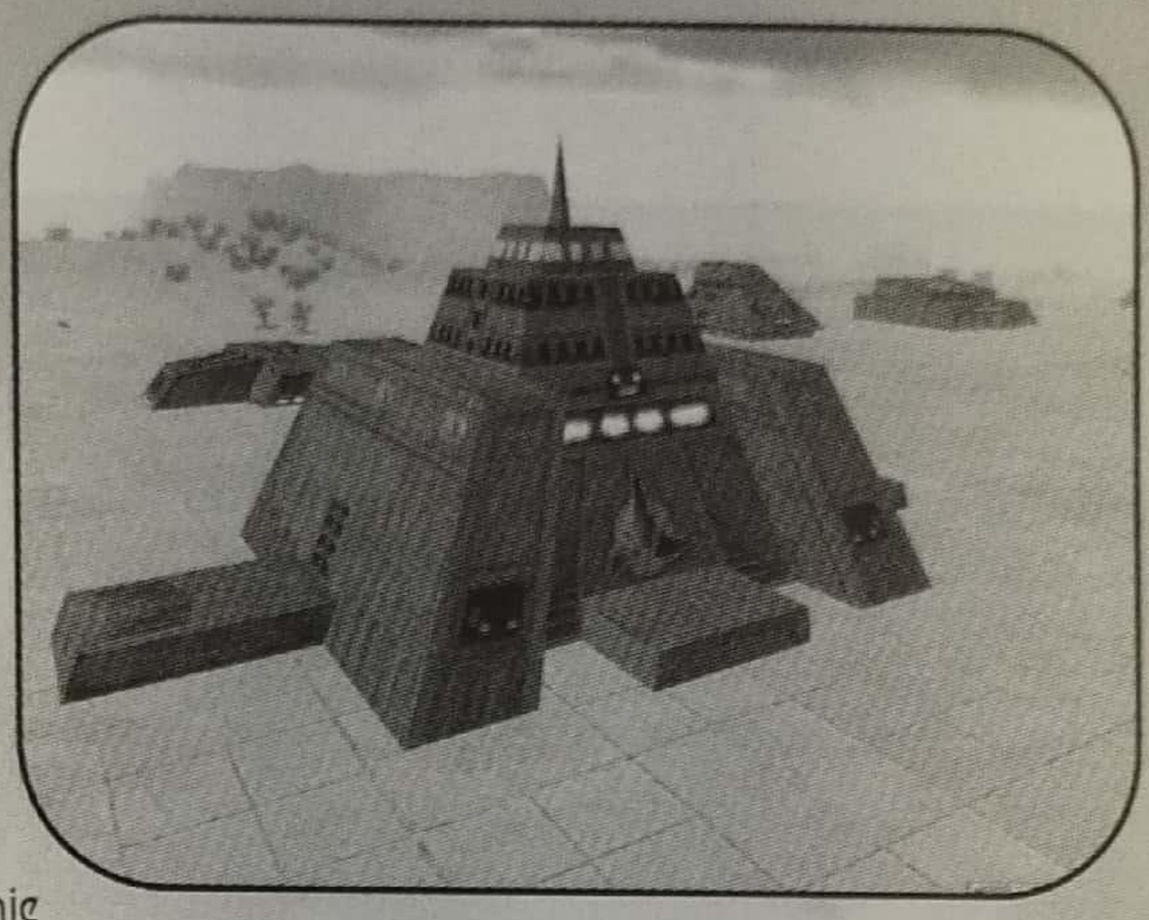
Unité très convoitée, le générateur de boucliers mobiles de type London est le produit fini d'une colonie hautement développée. Il fournit un bouclier puissant aux équipes hors de la colonie, groupes de combats et exploitations minières. La forte consommation d'énergie de ce véhicule a obligé les ingénieurs à le doter de systèmes de déplacement limités au modèle de base destinés aux unités lentes et lourdes. D'autres systèmes, tels que les détecteurs, sont également fortement handicapés par les besoins d'énergie de son bouclier.



STRUCTURES COLONIALES KLINGON

CENTRE DE LA COLONIE

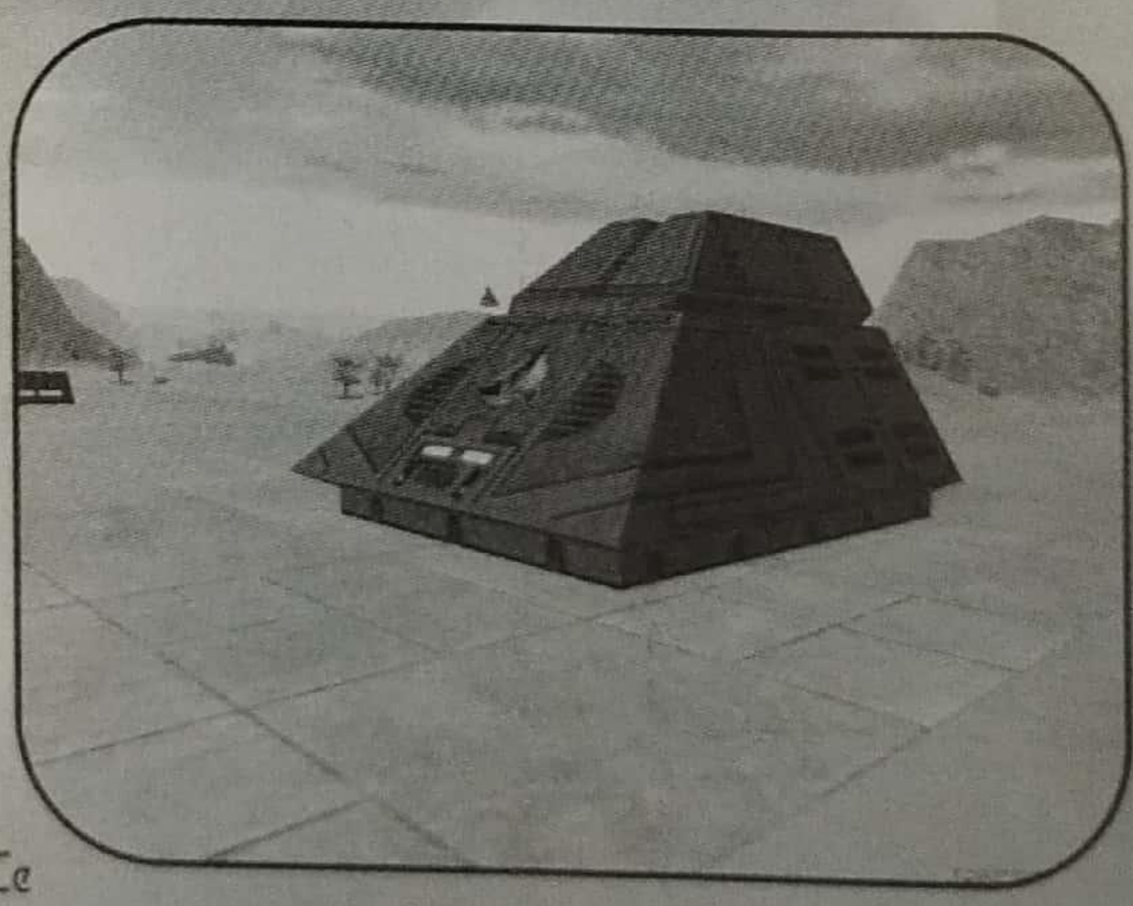
TYPE MECHAL K1



Le centre de la colonie (Colony Hub) est l'une des structures les plus importantes d'une colonie. Etant le premier bâtiment construit par les ingénieurs et la source d'énergie initiale d'une colonie naissante, le centre (Hub) est la première cible de toute attaque contre la colonie. Il doit donc être protégé par la meilleure défense possible. Car la première mission de développement du centre est de fournir tout ce dont une colonie naissante à besoin : véhicules, bâtiments, énergie etc. Sa capacité à remplir ces rôles essentiels est cependant limitée et inefficace. A mesure que la colonie se développe, le centre construit des composants que les bâtiments spécialisés tels que les générateurs d'énergie (Power Generators), les fabricants de véhicule et de bâtiments (Vehicle and Construction Yards) peuvent fabriquer. Le développement de telles installations soulage le centre de son devoir de production et lui permet de se concentrer sur le contrôle des différentes fonctions de la colonie. Ceci se retrouve dans la deuxième ou troisième étape de développement du centre, chaque étape améliorant ses performances et permettant à la colonie de développer de nouvelles structures.

BATIMENTS DE CONSTRUCTION (CONSTRUCTION YARD)

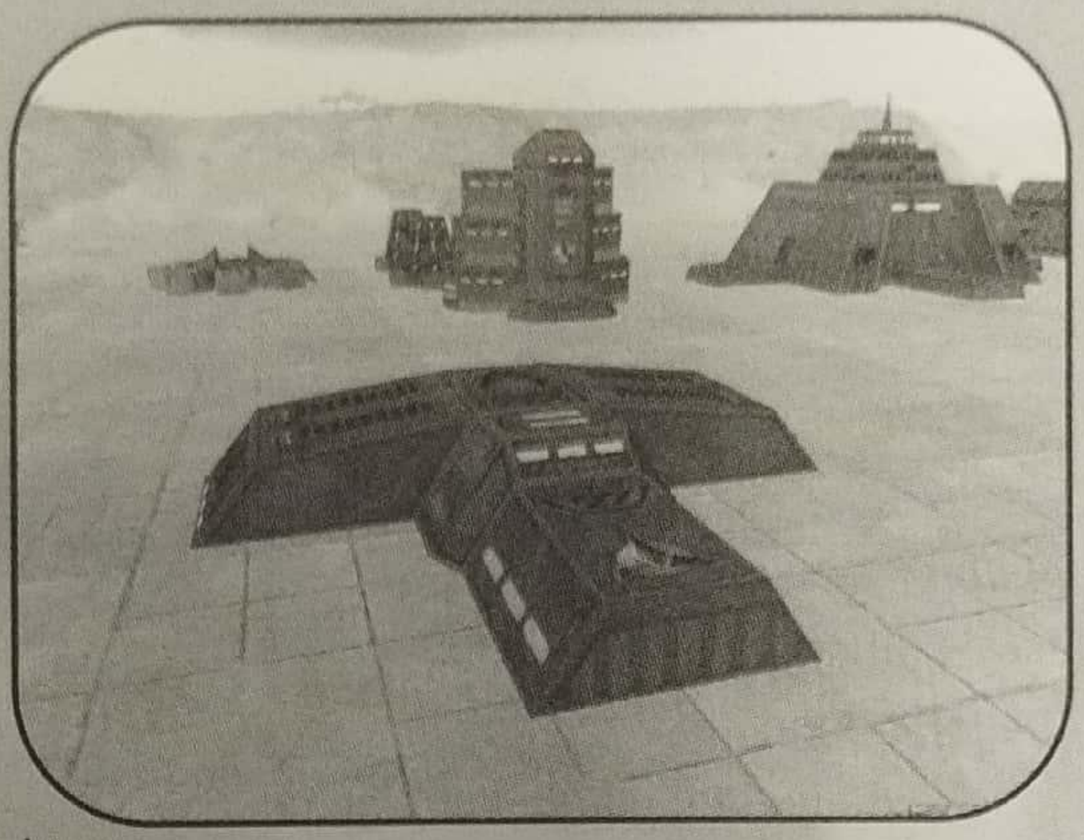
TYPE BEH'VAK



Alors que le bâtiment de construction peut ne pas être d'une belle architecture, il n'en demeure pas moins très efficace. Exemple classique d'esprit de corps Klingon, le bâtiment de construction, un gros monstre industriel, n'est toléré que parce qu'il permet à la colonie de devenir plus forte. C'est ici que les matériaux purs et traités sont transformés par la colonie et associés pour ériger de nouveaux bâtiments ou réparer ceux qui existent déjà. Ces éléments de construction sont ensuite stockés dans des magasins de construction et utilisés par les abeilles de construction (Work Bees). Ce Bâtiment est la première structure à être érigée lors de la fondation de la colonie. Durant cette première étape, il ne peut construire que des basses unités à un étage. A mesure que la colonie se développe, il en est de même pour le bâtiment de construction, qui à chaque étape de modernisation améliore le nombre et la complexité des structures que le constructeur peut produire. Les Klingons savent qu'une colonie sous-développée est une colonie faible. De plus, vivre sous la houlette d'un bâtiment de construction est un prix qu'ils sont prêts à payer.

USINES A VEHICULES

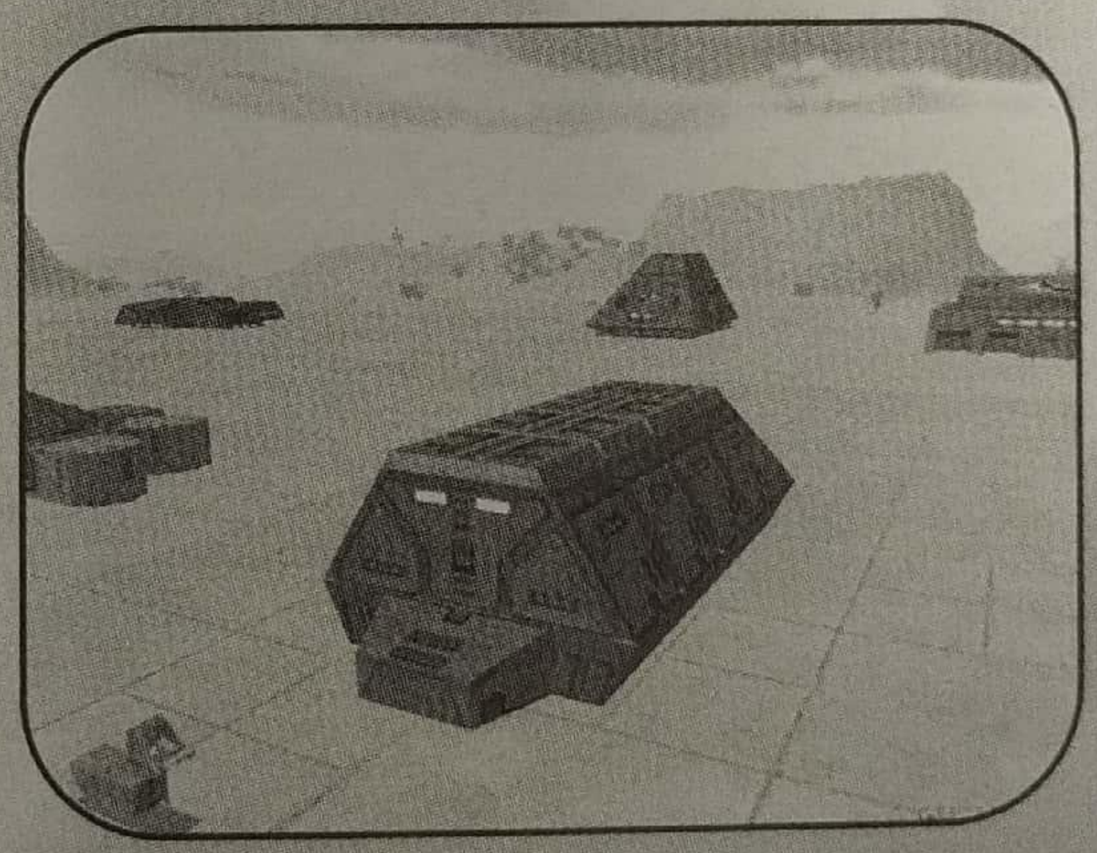
TYPE GHAST



Au cœur de toute colonie Klingon on trouve une usine à véhicules. Ce bâtiment produit des unités de travail qui donnent à colonie une raison d'exister et fournit les unités de défense pour une protection minimale. Comme de nombreuses structures coloniales Klingon, ce bâtiment est modulable et se développe avec la colonie Lors de la première étape du développement, l'établissement de la colonie, il manque cruellement de place pour construire quoi que ce soit, mis à part les engins simples nécessaires à la construction de la colonie ou au repérage général de la zone. Une fois la colonie établie, la seconde phase du développement peut commencer : étendre les zones de travail et améliorer les capacités de production. Ceci permet à l'usine de véhicules de construire des engins plus sophistiqués et de plus grande taille. Une dernière étape de développement peut également se dérouler dans les colonies les plus avancées. Ce développement donne aux ingénieurs, qui le dirigent, plus d'espace pour créer de vastes engins tels que les batteries de disrupteurs mobiles et les toutes dernières machines avec lesquelles pourra travailler. Chaque modernisation améliore également la distribution de l'énergie de l'usine, l'efficacité globale ainsi que les délais de production.

TRANSFORMATEUR DE RESSOURCES

TYPE KOTACH



Le transformateur de ressources est au cœur de l'économie coloniale Klingon. Car ce transformateur, comme son nom l'indique, transforme les matières premières des mines en matières premières. Ces produits traités sont destinés à l'export vers l'Empire Klingon et à la construction de la colonie. Le transformateur de ressources prend livraison de gaz, de liquides et de matières solides brutes et les raffinent ou les allient avec d'autres minerais. Même s'il offre de grandes qualités d'adaptation, la section de base du transformateur n'en est tout aussi efficace, car chaque raffinement demande une re-calibration systématique de ses systèmes de traitement. Afin d'accroître son efficacité, des ailes supplémentaires peuvent être construites à partir de la structure principale. Chaque aile augmente l'efficacité globale du transformateur en accélérant et améliorant la fabrication de matériaux utilisables pour la colonie.

USINE DE DILITHIUM (DILITHIUM PLANT)

MODULE DU TRANSFORMATEUR DE RESSOURCES (RESOURCE PROCESSOR UPGRADE)

Une fois construit, ce module réduit le temps requis pour la transformation du Dilithium pur en Dilithium raffiné.

USINE POLY-COMPOSITES (POLY-COMPOSITES PLANT)

MODULE DU TRANSFORMATEUR DE RESSOURCES (RESOURCE PROCESSOR UPGRADE)

Une fois construit, ce module réduit le temps requis pour la transformation de la talgonite en matériaux composites.

USINE A BETON THERMO-RESISTANT (THERMO-CONCRETE PLANT)

MODULE DU TRANSFORMATEUR DE RESSOURCES (RESOURCE PROCESSOR UPGRADE)

Une fois construit, ce module réduit le temps requis pour la transformation du silicium en matériaux thermo-béton.

USINE D'ALUMINIUM TRANSPARENT (TRANSPARENT ALUMINIUM PLANT)

MODULE DU TRANSFORMATEUR DE RESSOURCES (RESOURCE PROCESSOR UPGRADE)

Une fois construit, ce module réduit le temps requis pour la transformation de la Kelbonite en Aluminium transparent

USINE NITRIUM (NITRIUM PLANT)

MODULE DU TRANSFORMATEUR DE RESSOURCES (RESOURCE PROCESSOR UPGRADE)

Une fois construit, ce module réduit le temps requis pour la transformation de la magnésite en nitrium

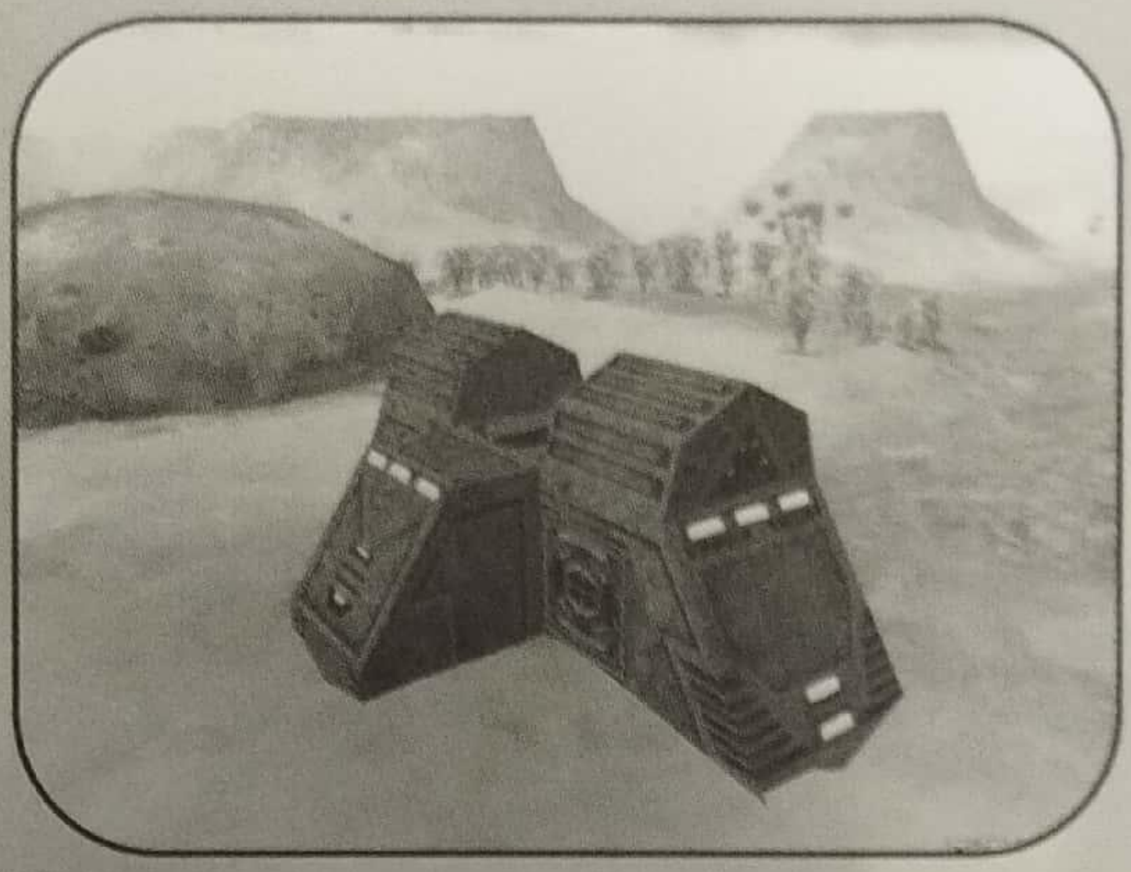
USINE DURANIUM (DURANIUM PLANT)

MODULE DU TRANSFORMATEUR DE RESSOURCES (RESOURCE PROCESSOR UPGRADE)

Une fois construit, ce module réduit le temps requis pour la transformation de la dolomie en DURANIUM.

EXPLOITATION MINIERE (MINING STATION)

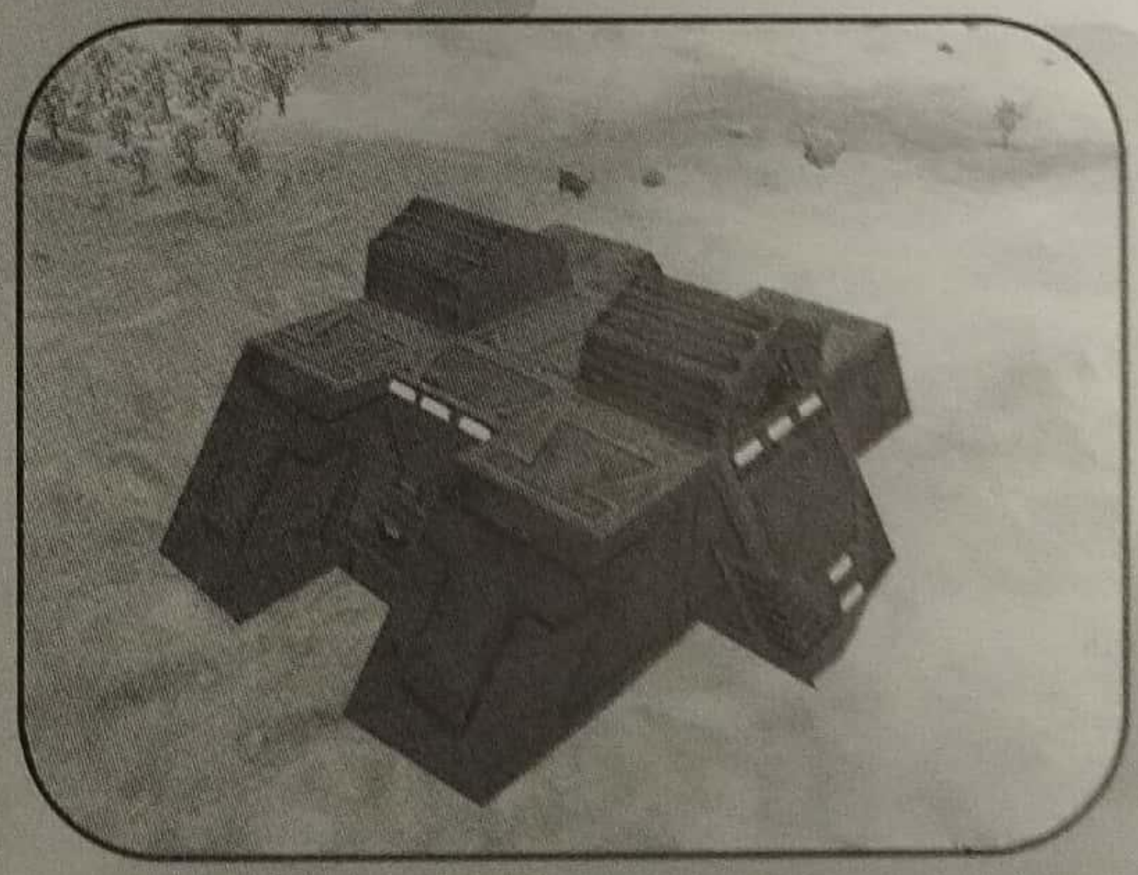
TYPE PENTHE



Le programme récent d'expansion de l'Empire Klingon est une tentative directe de satisfaire les besoins toujours croissants en matériaux des Forces de défense Klingon. Par conséquent, la localisation de la plupart des colonies Klingons a été décidée en fonction de la forte teneur en ressources minérales et non pour l'intérêt stratégique et militaire. Ce changement de politique a été rendu possible grâce à l'exploitation minière, nouveau cheval de Troie de l'Empire. Cette mine est pour l'essentiel un centre de regroupement de ressources variées provenant de matériaux souterrains, eux-mêmes issus du cœur de la planète. Les minerais présents à la surface sont passés au crible par les rayons tracteurs, tandis que les fluides sont récoltés à partir de puits souterrains et de l'atmosphère. Mine efficace mais pas à 100%, sa capacité de production complète peut subvenir aux besoins de croissance d'une jeune colonie. L'exploitation minière signifie que même les jeunes colonies sont indépendantes et ne sont plus une charge pour l'économie Klingon.

EXPLOITATION MINIERE AVANCEE (ADVANCED MINING STATION)

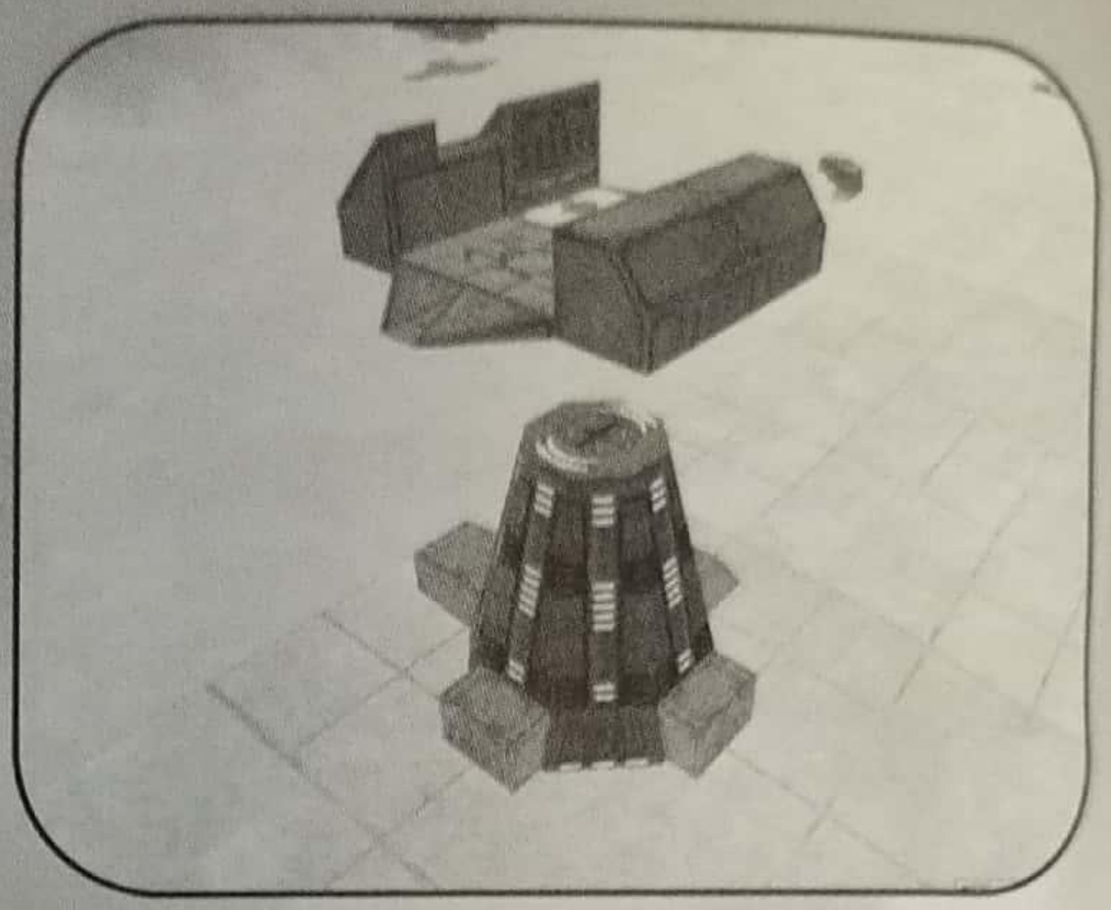
TYPE PRAXIS



Version élaborée de l'exploitation minière de base, efficace à 100 %. Elle augmente les taux d'extraction grâce à de nombreux systèmes spécialisés. Cette matrice d'énergie de plus grande taille et d'une meilleure efficacité a été développée pour fonctionner de manière ininterrompue, d'où le besoin d'une intégrité structurelle et d'un système déflecteur de qualité supérieure. Grâce à cela, la mine de pointe peut supporter de plus grandes attaques que ses prédécesseurs

GENERATEUR D'ENERGIE (POWER GENERATOR)

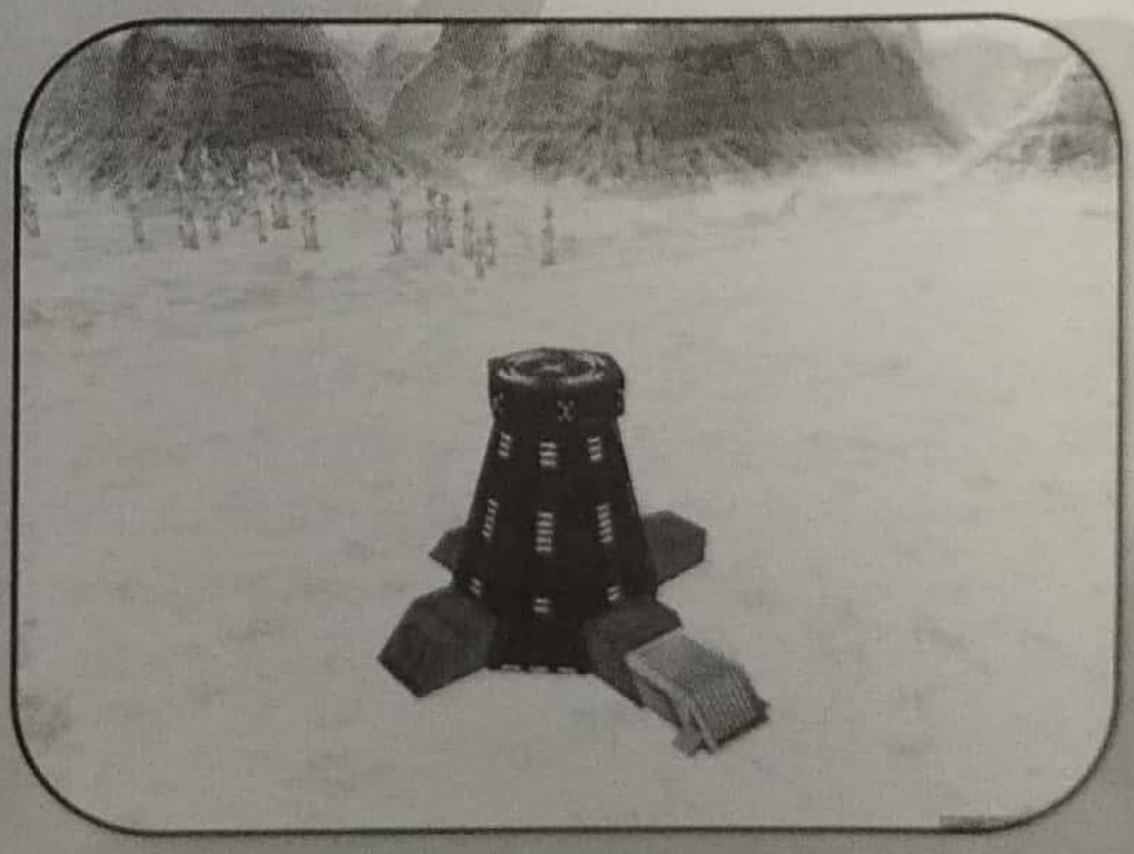
TYPE P'TRA



L'énergie est une source de vie aussi importante pour une colonie Klingon éloignée que pour une toute autre race. Le générateur d'énergie est une infrastructure importante pour la colonie, car il produit le «sang », le moyen pour les braves de se défendre lors des batailles. Sans cette énergie, les Klingons seraient considérés comme des faibles sans défenses. Ce générateur peu imposant est donc vitale. Malgré son aspect plus rudimentaire que son équivalent de la Fédération, ce générateur d'énergie est fiable et généralement bien gardé, centralisé et protégé contre toutes attaque, même des plus fortes. Son fonctionnement est beaucoup moins écologique que les générateurs d'énergie des autres races, car le métabolisme des Klingons des êtres extrêmement résistants qui n'ont guère à se soucier de leur environnement. Cependant, la constitution de cette structure est similaire à toutes les autres : systèmes de réserves d'énergie en cas d'urgence et systèmes générateurs d'énergie de secours et procédés de stockage des surplus de production.

GENERATEUR D'ENERGIE AVANCEE (ADVANCED POWER GENERATOR)

TYPE NUCHVIN



Plus la colonie s'accroît et devient complexe, plus les besoins en énergie se font ressentir. Beaucoup de systèmes et de structures de la colonie fonctionneront à un taux d'efficacité inférieur à 100% ou, tout comme les systèmes de défense de la colonie, se désactiveront tout simplement si les niveaux d'énergie ne sont pas maintenus à un niveau suffisant. Le générateur d'énergie avancé utilise un réseau de distribution et de fabrication d'énergie très efficace, permettant d'augmenter la production.

ENTREPOT (STORAGE FACILITY)

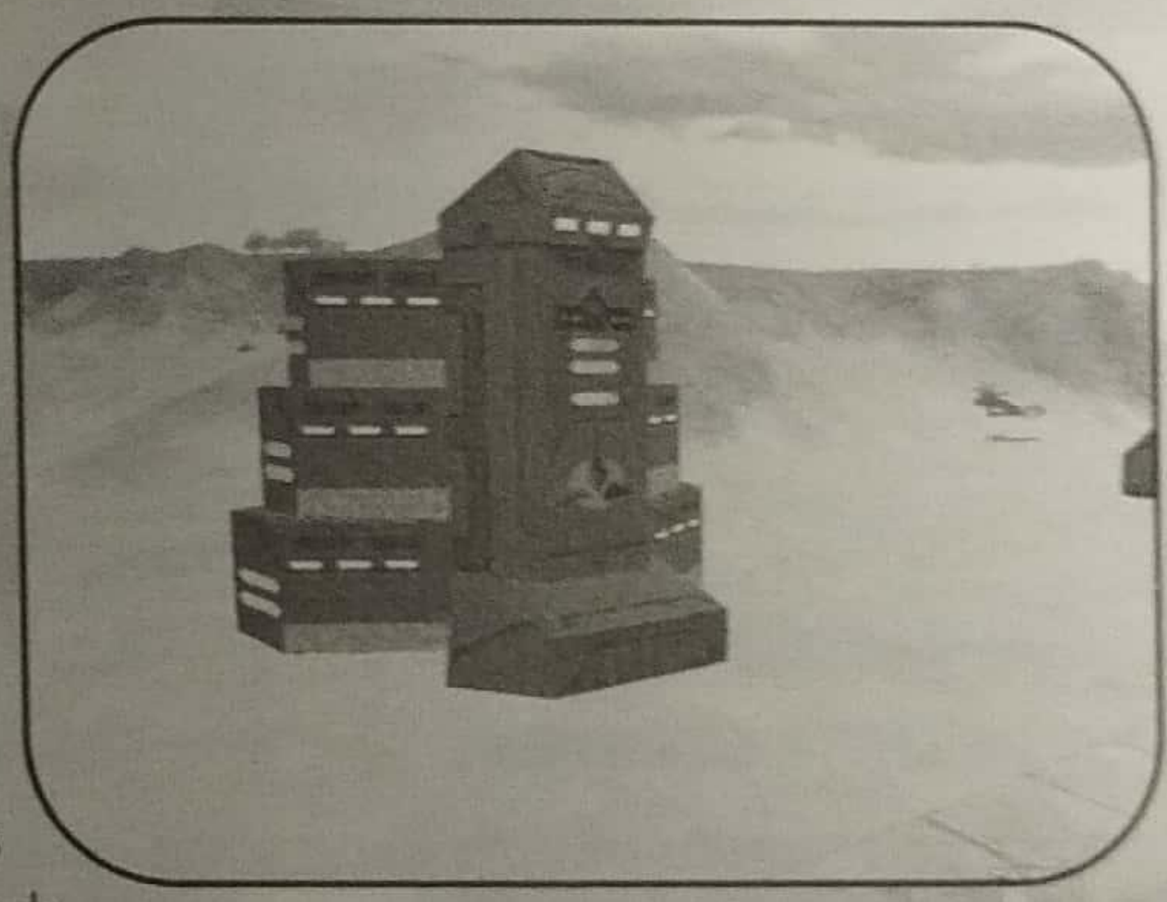
TYPE KAL'SHA



La place centrale des entrepôts reflète assez bien le fait que la société Klingon soit toujours sur le pied de guerre. Tous les matériaux sont stockés dans un endroit unique pour permettre un accès rapide, ceci au détriment des risques de contamination ou de leur vulnérabilité. L'entrepôt est une structure modulaire. C'est-à-dire qu'elle possède un centre et des ailes de stockage formant des zones de chargement et de déchargement. Le vaisseau cargo atterrit sur le toit de la zone de chargement où les caisses de marchandises sont livrées, et leur contenu est envoyé dans l'aile de stockage. Il existe trois types d'aile de stockage : pour les minerais purs, les matériaux transformés et les denrées alimentaires (eau, nourriture).

STATION SCIENTIFIQUE (SCIENCE STATION)

TYPE RAMSHA



Toutes les avancées scientifiques des Klingons sont dues à la guerre, et pour les colons Klingons cet esprit vital d'innovation s'incarne dans la station scientifique. Même s'il ne possède aucune capacité de défense, ce centre est perçu comme l'une des structures les plus importantes de la colonie, car sa construction est synonyme de capacité à fabriquer les matériaux requis pour la construction et le développement de systèmes et d'unités coloniales de moyenne ou de haute qualité. A sa naissance, la station est une structure unique, puis elle s'ajoute à d'autres modules en fonction des besoins de la colonie. La tour centrale héberge l'ordinateur central et quelques laboratoires à vocation générale. Ces installations suffisent pour effectuer des recherches de base dans la plupart des disciplines, mais lorsque des études dans des domaines particuliers sont effectuées, ces installations deviennent rapidement insuffisantes.

LABORATOIRE DE DETECTION (SENSOR LAB)

MODULE DE LA STATION SCIENTIFIQUE

Equipé la station scientifique avec ce module permet à la colonie de développer le véhicule scientifique de type Stak'at.

CENTRE DE LA CAVALERIE (TROOPER CENTER)

MODULE DE LA STATION SCIENTIFIQUE

Equipé la station scientifique avec ce module permet le développement de la navette coloniale.

ACCUMULATEUR (SHIELD BUFFER)

MODULE DE LA STATION SCIENTIFIQUE

Equipé la station scientifique avec ce module permet à la colonie de développer le générateur d'énergie de type Chor.

MATRICE POUR DISRUPTEUR (DISRUPTOR MATRIX)

MODULE DE LA STATION SCIENTIFIQUE

Equipé la station scientifique avec ce module permet à la colonie de développer le tank à disrupteur de type Ja'Vak

.

SYSTEMES RADARS (TRACKING SYSTEMS)

MODULE DE LA STATION SCIENTIFIQUE

Equipé la station scientifique avec ce module permet à la colonie de développer la tourelle à disrupteur de type Pach'Yah

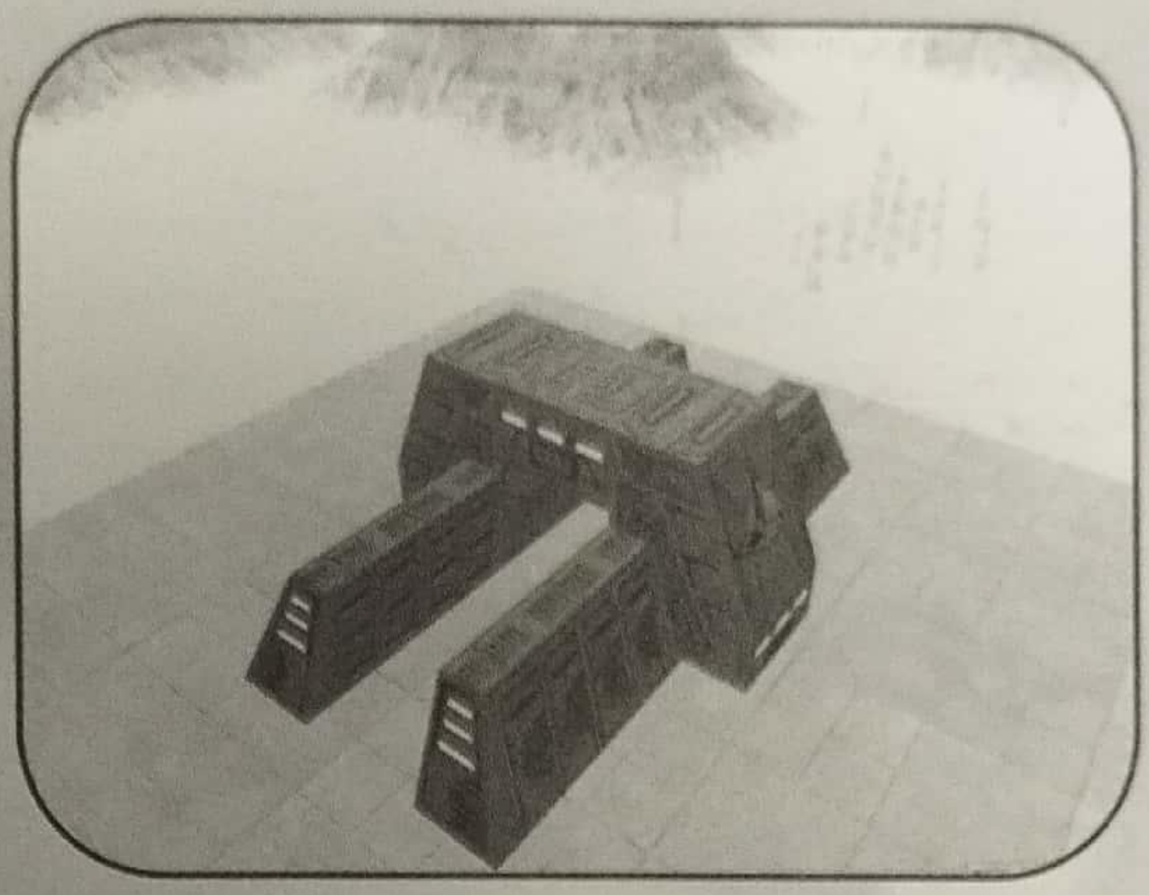
ARMES SPECIALES

MODULE DE LA STATION SCIENTIFIQUE

Equipé la station scientifique avec ce module permet à la colonie de développer la batterie à disrupteur de type Kang et le prototype de tank furtif de type So'mA.

INFIRMERIE (SICKBAY)

TYPE DOKVAT



L'infirmerie Klingon est un bâtiment austère et purement fonctionnel, qui pour beaucoup d'étrangers semble anachronique. Après tout, de quelle nécessité serait un hôpital dans une société qui souhaite que ses membres blessés commettent le Hegh'bat (suicide rituel) plutôt que de demander de l'aide médicale ? Une telle vue des choses ignore la vraie nature de la médecine Klingon. Car même si les guerriers mortellement blessés doivent commettre le Hegh'bat, les blessés légers doivent être soignés afin d'être prêt pour le prochain combat. De plus, la vaccination contre les épidémies xénobiologiques permet d'éviter la mort à de nombreux guerriers et leur permet d'avoir les armes pour riposter. Si des membres sont cassés lors d'exercices, il faut les soigner car l'exercice peut être recommencé et l'erreur commise sera corrigée. Les mineurs blessés lors de chutes de pierres ont besoin d'être soignés s'ils doivent retourner au fond de la mine et remplir les objectifs de production. Un tel traitement n'est pas pris à la légère mais l'honneur de l'Empire est en jeu et certains sacrifices doivent être faits.

Les quatres modules se greffant au bâtiment central permettent aux unités supplémentaires d'être dotées de plus de personnel colonial, augmentant par la même occasion la limite d'unités de la colonie. L'infirmerie est le lieu d'affectation de l'officier médical de la colonie, qui rendra la structure plus efficace une fois muté.

MODULE 1

MODULE DE L'INFIRMERIE (SICKBAY UPGRADE)

Construire le premier module de l'infirmerie multiplie la limite d'unités de la colonie par 5.

MODULE 2

MODULE DE L'INFIRMERIE (SICKBAY UPGRADE)

Construire le second module de l'infirmerie multiplie la limite d'unités de la colonie par 5.

MODULE 3

MODULE DE L'INFIRMERIE (SICKBAY UPGRADE)

Construire le troisième module de l'infirmerie multiplie la limite d'unités de la colonie par 5.

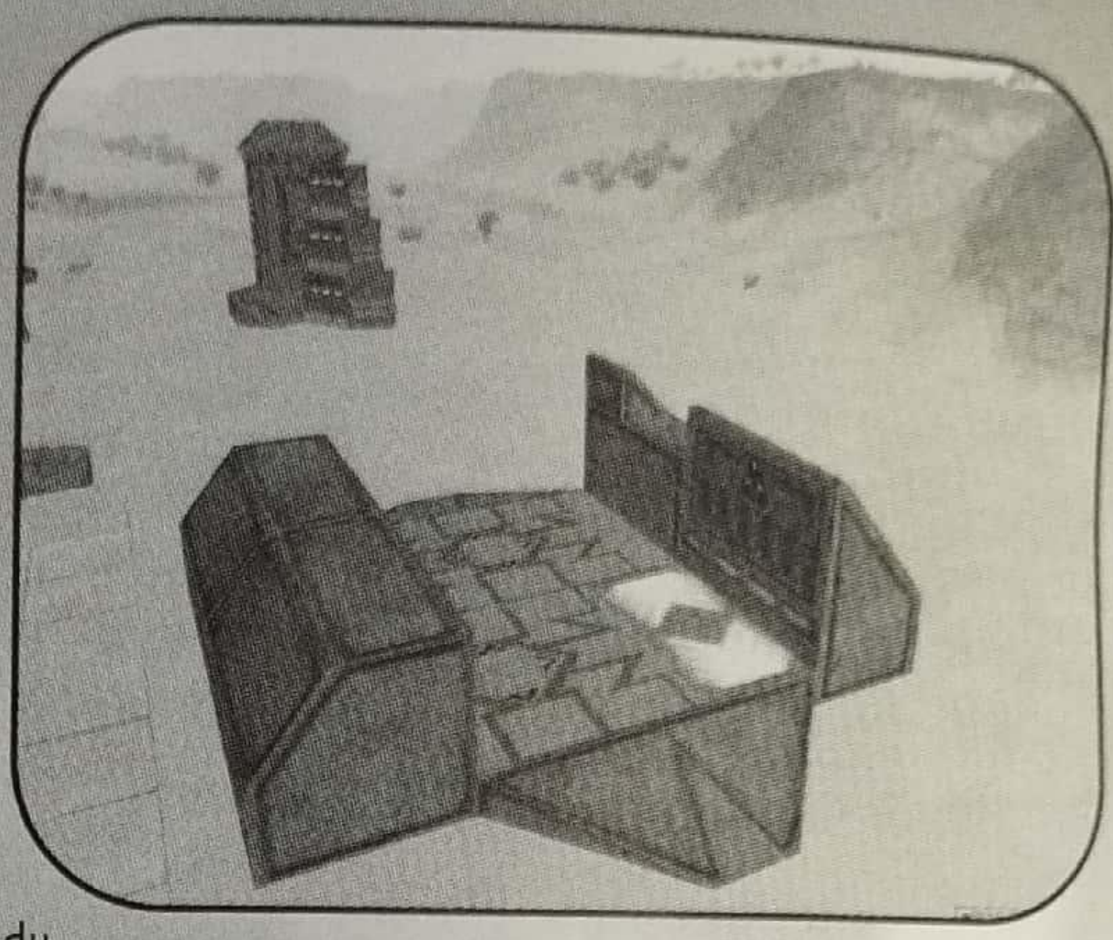
MODULE 4

MODULE DE L'INFIRMERIE (SICKBAY UPGRADE)

Construire le quatrième module de l'infirmerie multiplie la limite d'unités de la colonie par 5.

PLOT DE TELEPORTATION (TRANSPORTER PAD)

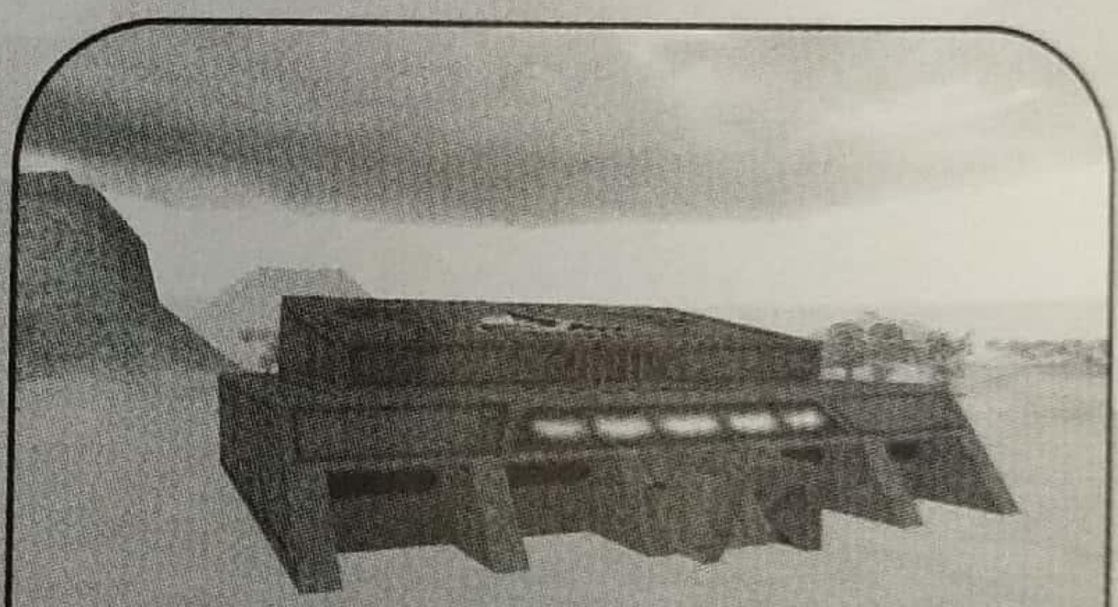
TYPE HOCTAL



Le plot de téléportation d'une colonie est une porte vers la galaxie. De plus, les transporteurs cargo permettent de transporter en toute sécurité les marchandises provenant des vaisseaux vers les colonies. Les colonies naissantes refusent souvent les livraisons dangereuses provenant d'autres parties de l'Empire. Cette dette est honorée lorsque que la colonie atteint une maturité certaine et commence à exporter des matériaux, de la marchandise et de l'équipement vers l'Empire. A mesure que la colonie s'étend, le besoin de plus de colons doit être satisfait en téléportant vers la colonie du personnel qui fera fonctionner la colonie à un niveau optimal.

MAISON COLONIALE (COLONIAL HOUSE)

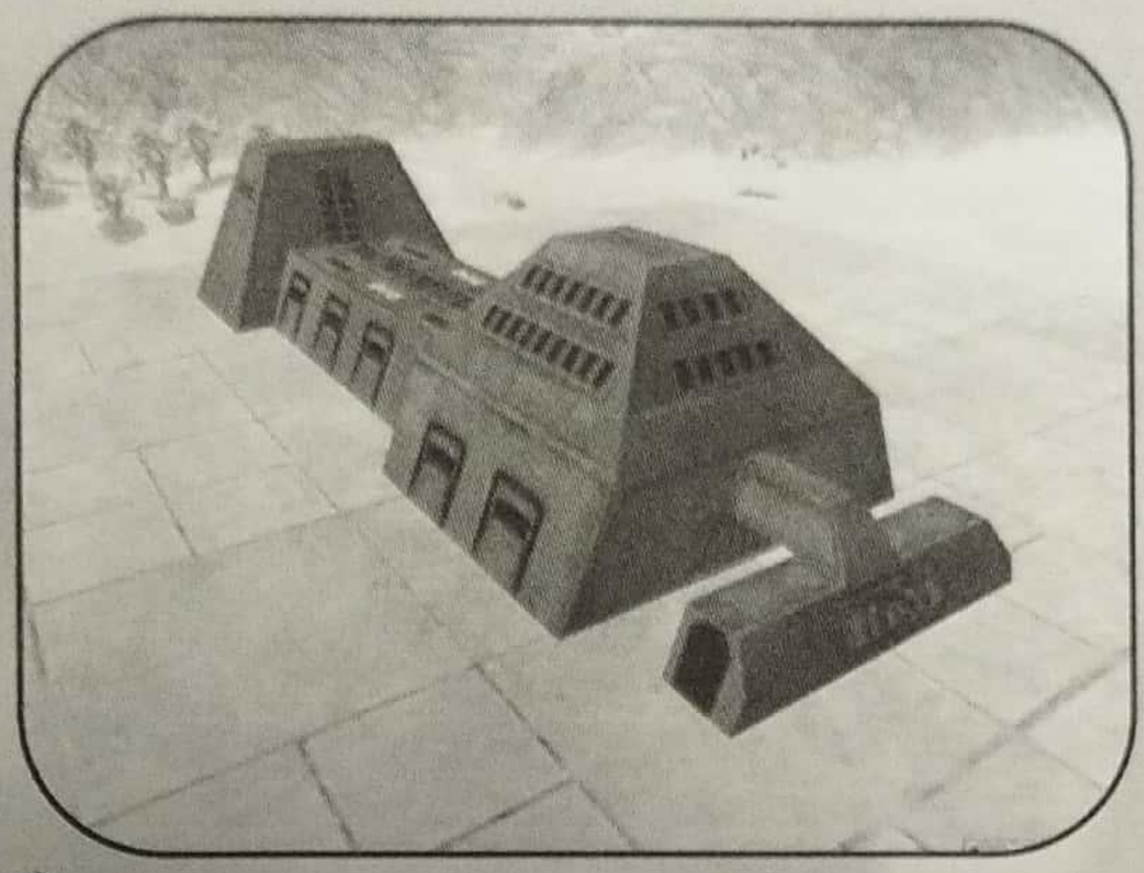
TYPE K'TEMOK



Cette maison joue le rôle de pilier familial de la société Klingon. Elle n'est pas une zone d'habitation générale, mais plutôt un assemblage de structures internes formant des maisons individuelles destinées à loger les familles. Les officiers en poste dans des colonies éloignées considèrent ces foyers comme récompense de leur loyauté envers l'Empire mais également envers leur famille. La maison coloniale est aussi un lieu d'entraînement au combat auquel les guerriers et officiers s'exercent durant leur temps de loisirs. Le système de protection de cette structure est évidemment l'un des meilleurs de la colonie, car il y est généralement placé au centre, afin que les structures périphériques servent de bouclier lors d'une attaque. Ajouter une maison coloniale à votre colonie augmentera votre capacité d'unités.

ARSENAL (ARSENAL)

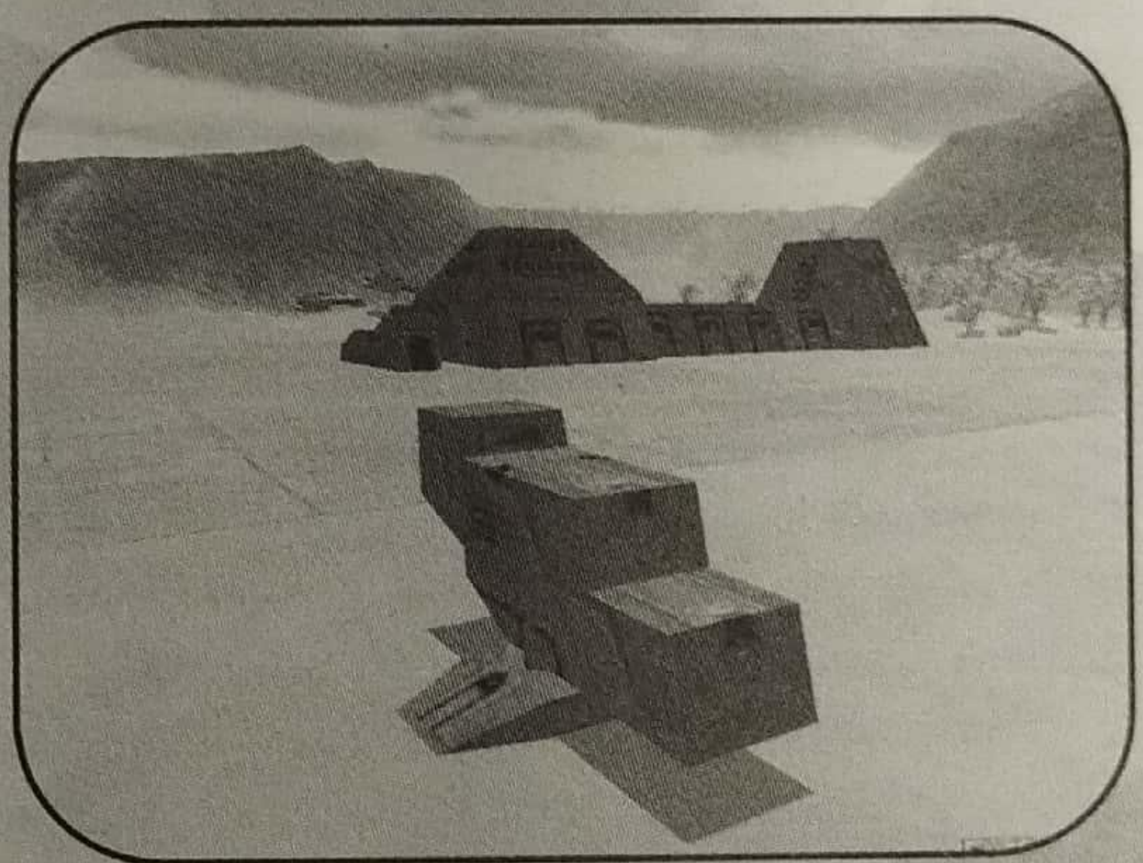
TYPE GRINKET



L'Arsenal Klingon est représenté par un entrepôt et une usine de production de bombes à photons. Une fois opérationnelle, elle approvisionne l'artillerie à photons de type Koloth et la tourelle à photons de type Yo'Cha. La nature monolithique de l'Arsenal reflète l'importance que peut avoir l'armement dans la société Klingon et la vulnérabilité de ce genre d'installation. Une fois sa construction est achevée, les installations de production de l'Arsenal permettent à la colonie de se défendre. La vulnérabilité de cette installation provient du fait que les bombes à photons qu'elle produit sont fabriquées à partir de matériaux dangereux, tels que l'antimatière. Une telle installation devient par conséquent une cible de choix lors d'une attaque. Si l'Arsenal est détruit, les stocks d'antimatière et de bombes exploseront avec une intensité effroyable.

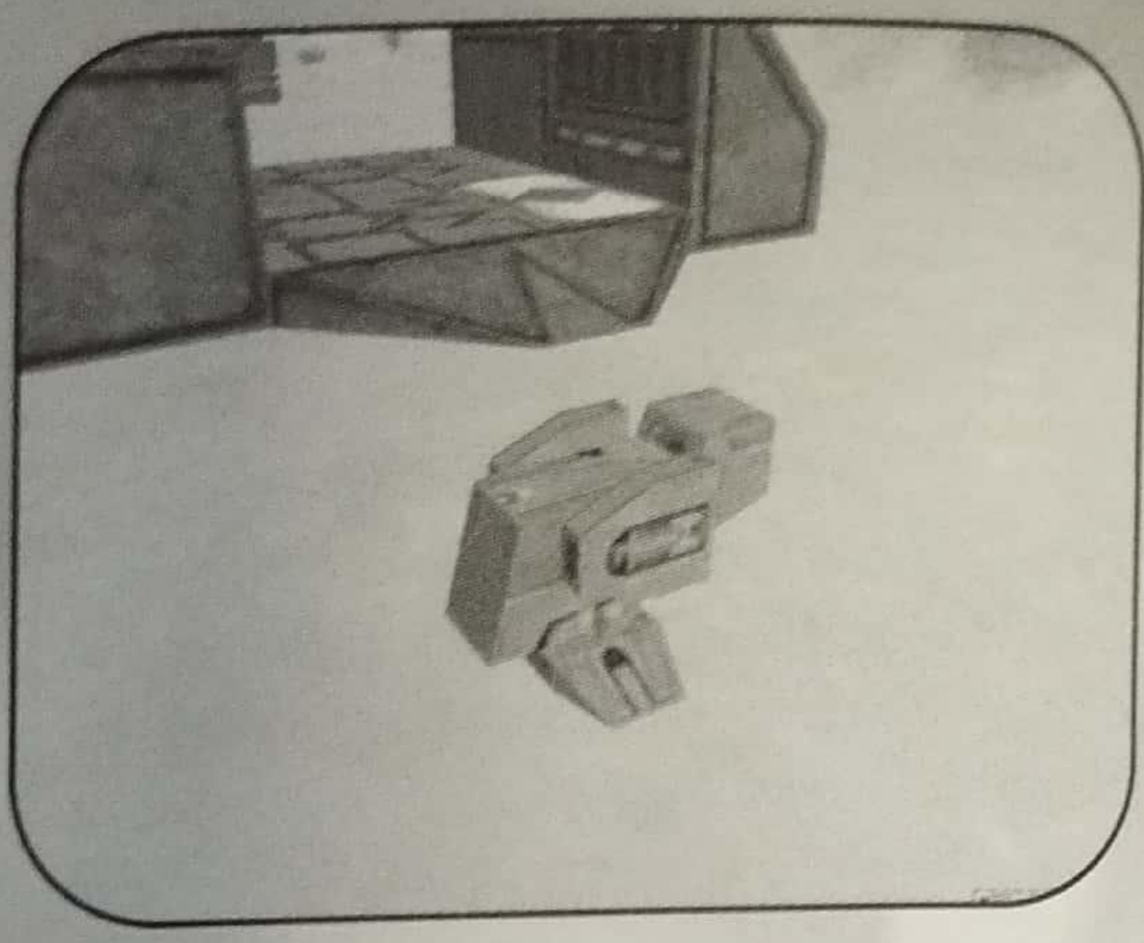
TOURELLE A DISRUPTEUR (DISRUPTOR TURRET)

TYPE PACH'YAH



La tourelle à disrupteur de type Pach'Yah est un système de défense du périmètre de la colonie. Cette tour à disrupteur lourdement armée est montée sur une base pivotant à 360° lui donnant accès à un vaste champ de tir. Ce système à disrupteur tire son énergie de réservoirs approvisionnés par le centre (Hub) et le réseau d'énergie de la colonie. Cette énergie fait d'elle une arme dotée d'une puissance de feu impressionnante capable de dissuader ou de détruire tout véhicule ennemi se trouvant dans sa ligne de mire. Cependant, ses besoins élevés en énergie peuvent provoquer la désactivation des tourelles si les niveaux d'énergie de la colonie sont trop bas.

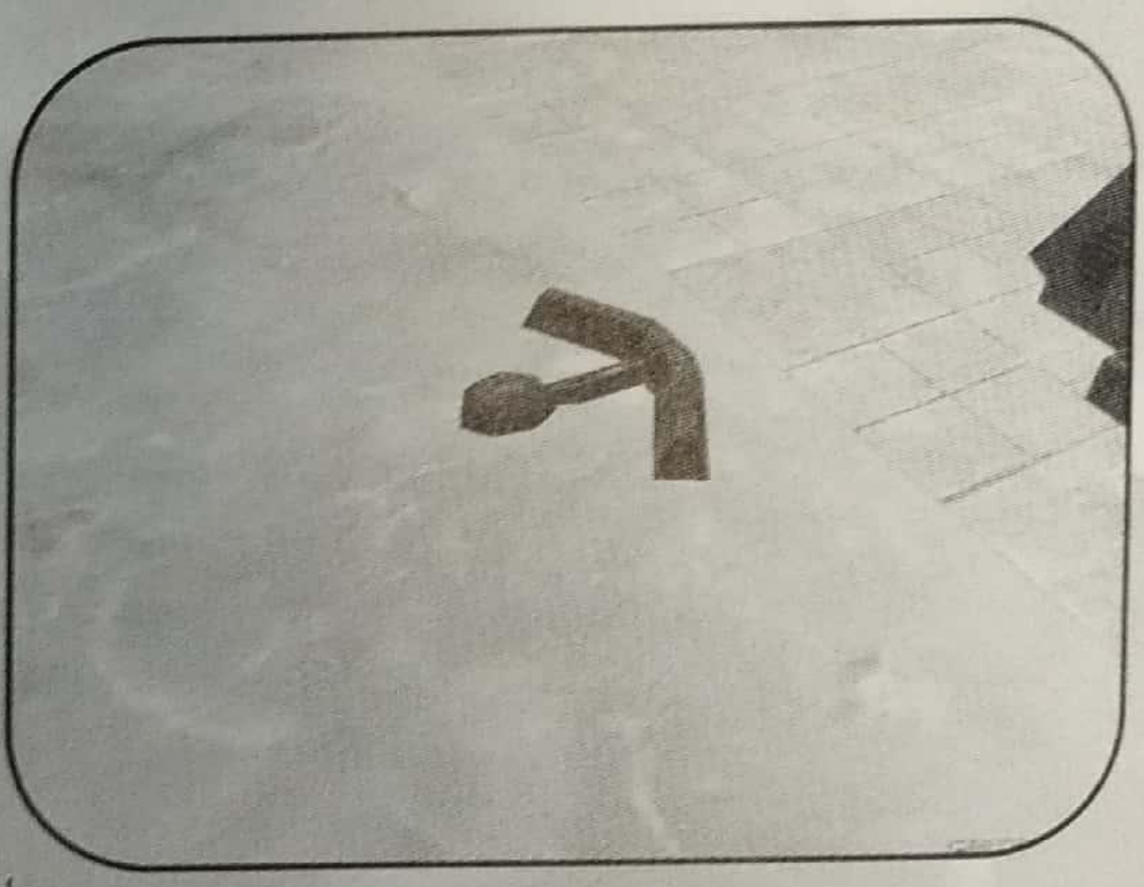
TOURELLE A PHOTONS (PHOTON TURRET)



TYPE YO'CHA

Le lanceur à photons est une variante de la tourelle à disrupteur. Il tire des bombes à photons auto-alimentées, semblables à celles utilisées par l'artillerie mobile. Ces projectiles puissants sont néanmoins lents et coûteux à fabriquer. Par conséquent, la colonie doit se doter auparavant d'un réseau d'Arsenal et de mortier. Un tel système consommateur d'énergie ainsi que d'autres structures de défenses peuvent représenter une charge considérable pour la colonie, et peuvent même entraîner la désactivation de certaines structures si la gestion de l'énergie est mal effectuée.

GENERATEUR DE BOUCLIER (SHIELD GENERATOR)

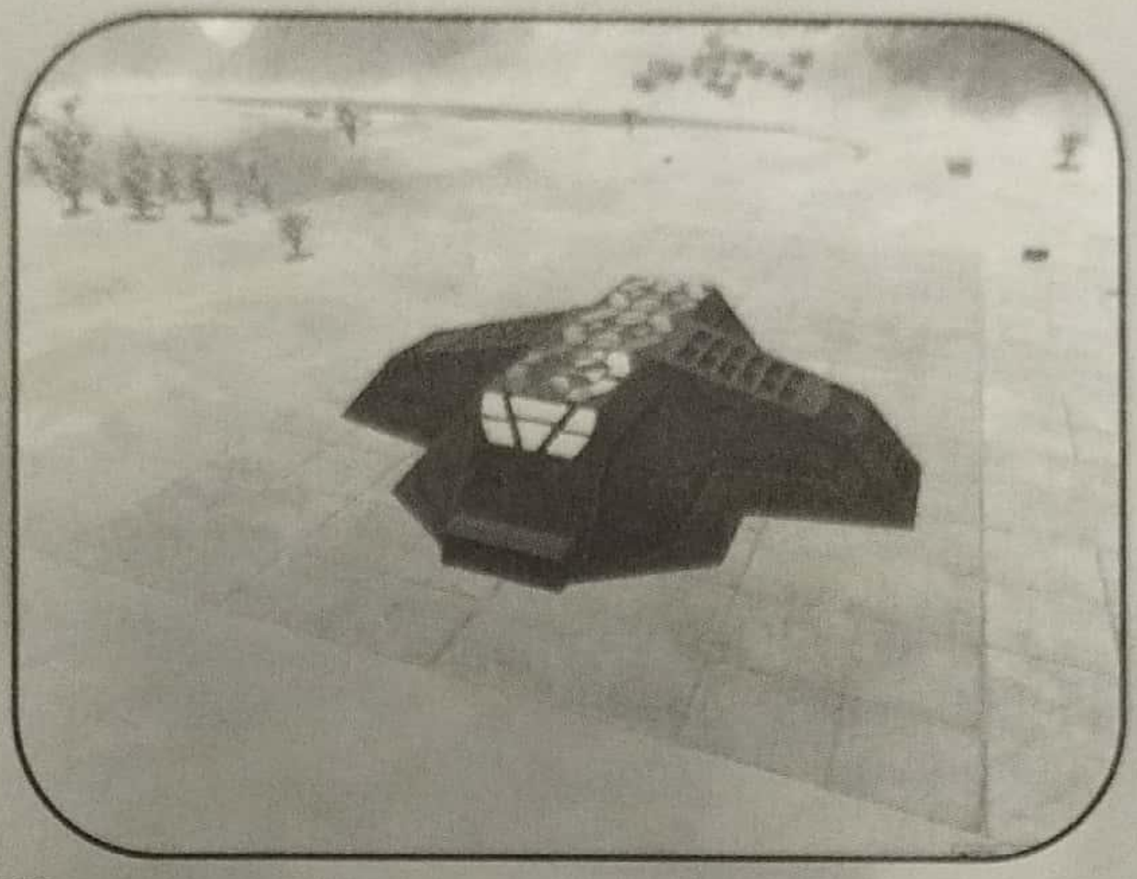


TYPE CHOR

Le générateur de bouclier joue un rôle crucial dans la croissance de la colonie. Cette unité monolithique augmente la puissance du bouclier et le niveau de recharge de n'importe quelle structure ou unité présente dans un certain rayon. Le générateur de bouclier laisse au commandant de la colonie un certain temps de réflexion lors d'une attaque, puisque les niveaux supérieurs de protection de ces derniers réduisent la menace qui pèse sur la colonie. Le besoin de placer des systèmes de défense mobiles, tels que les tanks disrupteur (Disruptor Tanks), autour des structures clé de la colonie se fait moins important, les libérant par la même occasion pour d'autres missions. Mais le coût d'un tel système de défense, « emprunté » à la technologie romulienne et consommant une grande partie des réserves d'énergie de la colonie, est considérable

ENCLOS A BETAIL (LIVESTOCK FARM)

TYPE M'OCH



Aucune colonie ne peut survivre sans nourriture et la colonie des Klingons n'est pas une exception. L'enclos à bétail est une source de nourriture centralisée qui, malgré son aspect et ses menus inhabituels, est un lien vital de la chaîne alimentaire. Sur le toit en aluminium transparent du bâtiment, une surface destinée à la culture végétale, pour nourrir le bétail (et non les Klingons qui ne sont pas végétariens). Cet emplacement est l'endroit idéal pour faire pousser les épices qui seront utilisés plus tard dans la nourriture sont cultivés en même temps que les animaux nécessaires à un régime Klingon équilibré. Sa source principale d'énergie provient du soleil (il doit donc y avoir un soleil fournissant de la chaleur et de la lumière), bien que cette gigantesque serre puisse être réaménagée afin qu'elle reçoive de la lumière et de la chaleur de l'intérieur à partir du réseau d'énergie de la colonie, si cela est nécessaire. Les animaux favoris des Klingons, allant des Gagh aux grands troupeaux de Targs, partagent cette même zone. Cependant, la fonction principale de la ferme est de remplacer le système de synthèse, réduisant ainsi les besoins en énergie de la colonie. L'autre avantage de la ferme est de multiplier la capacité d'unités de la colonie par 10, tout comme les modules d'infirmerie.

VEHICULE COLONIAUX KLINGON

ABEILLE DE TRAVAIL (WORK BEE)

TYPE B6

L'abeille de travail est un engin fonctionnel civil qui joue un rôle crucial dans l'expansion de l'Empire, mais qui n'en tire aucune gloire. C'est un outil qui a été construit dans un but d'efficacité optimale. L'exemple évident de ce but est sa cabine très étroite. Elle est, par conséquent, petite, agile et relativement puissante, ce qui fait d'elle un élément vital de la colonie. Son grappin magnétique monté à l'avant lui permet de déplacer des containers vers et à partir de structures coloniales variées. Son châssis lui permet également de s'adapter à d'autres tâches.

Cette abeille est la seule navette dont la construction ne requiert pas un ordre direct de fabrication. Elle sera automatiquement construite lors de la construction d'une structure coloniale.

NAVETTE DE CONSTRUCTION (CONSTRUCTION BEE)

TYPE B12

Cette navette dotée d'un bras très maniable et d'une trémie effectue les dures tâches d'assemblage des panneaux fabriqués par le Bâtiment de construction afin de créer de nouvelles structures. Petite et très maniable, elle est capable de riposter lors d'attaques qui surviendraient hors des limites de protection du centre de la colonie. Mais contrairement à l'éclaireur, les ouvriers devant piloter cet engin sont peu acclamés, car ils sont souvent considérés comme des Klingons qui ont été déshonorés ou condamnés pour avoir commis le pire des crimes à leurs yeux, celui de la lâcheté !

ABEILLE CARGO (CARGO BEE)

TYPE B7

Cette navette utilise un grappin monté à l'arrière destiné à déplacer les différentes caisses de marchandises entre les colonies et les mines éloignées. Contrairement à sa petite sœur de la Fédération, la navette cargo Klingon ne peut transporter qu'une seule caisse à la fois, omission des concepteurs de la navette qui ont mal évalué le besoin d'espace pour les caisses. Par conséquent le système de transfert et de livraison des marchandises des colonies Klingons est un peu défaillant, bien que le commandant de la colonie se refuse catégoriquement à l'avouer.

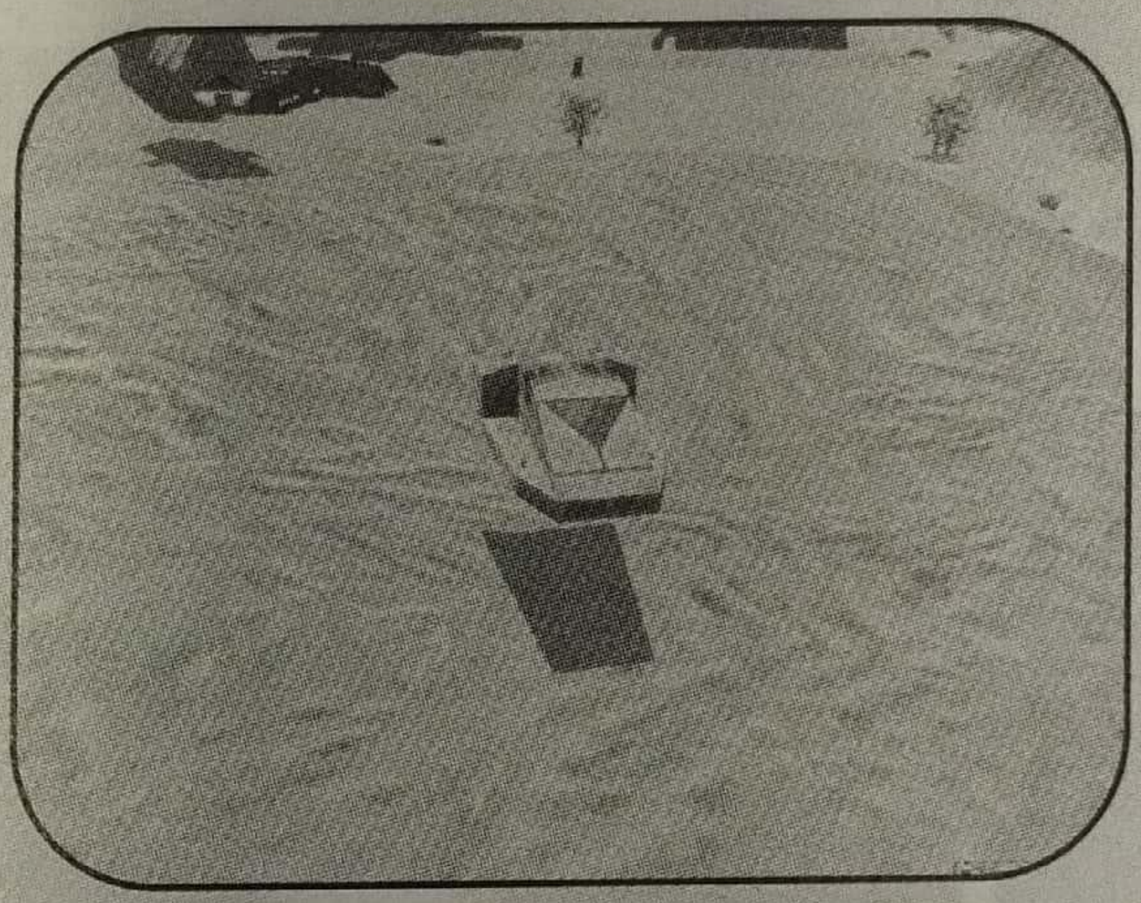
NAVETTE COLONIALE (COLONY SHUTTLE)

TYPE KANU

Peu de guerriers Klingons utilisent la navette coloniale, car celle-ci est moins prestigieuse qu'un transporteur à turbocompresseur. C'est un véhicule pratique qui effectue la tâche ingrate de transporter des ouvriers et du personnel entre les installations de la colonie. Le fait qu'il soit un véhicule fiable remplissant sa mission en toute sécurité et ce pour un coût minimal n'est en aucun un argument allant en sa faveur. Malgré ce mépris de la part des colons, les navettes sont plus fréquemment utilisées que les systèmes de transport intra-coloniaux. Les dirigeants des opérations coloniales affirment que ceci est dû au coût en énergie des transporteurs, mais en réalité la raison est que les systèmes de transport de bases utilisés dans la colonie ne sont fiables qu'à 82%. Une superstition Klingon dit que ceux qui disparaissent lors de la matérialisation deviennent des fantômes errants, et que ceux qui ont été matérialisés de nouveau au-delà de la rivière noire doivent se battre quel que soit l'état dans lequel ils ont été rematérialisés. La plupart d'entre eux déclareront ne pas croire en de telles croyances primitives, mais même le plus brave des guerriers attendra la prochaine navette coloniale plutôt que de mettre le pied sur un plot de téléportation de la colonie.

ECLAIREUR (SCOUT)

TYPE KAHLIN



Etant une machine militaire importante pour les Klingons, l'éclaireur est le seul véhicule dépourvu d'armes. Et ce manque n'est pas une omission, mais un choix délibéré. Car dans un bataillon, l'éclaireur doit localiser et identifier les ressources minérales. L'une des premières raisons de ce désarmement était due à la taille du radar qui utilisait tellement d'énergie et prenait tellement de place qu'il était tout simplement impossible de fixer un système de défense au châssis. Malgré des innovations technologiques (qui ont réduit la taille des armes et des systèmes radar), l'éclaireur demeure toujours désarmé. Il est le véhicule dans lequel les jeunes pilotes prouvent leur courage lors d'attaques et dans lesquels la plupart des officiers ont servi. Ce manque d'armes fait que le pilote doit se fier à ses camarades (test exemplaire d'honneur) alors qu'il subit de plein fouet les attaques ennemies. Cette attitude suicidaire des pilotes des éclaireurs a rendu héroïque plus d'un colon Klingons.

VEHICULE SCIENTIFIQUE (SCIENCE VEHICLE)

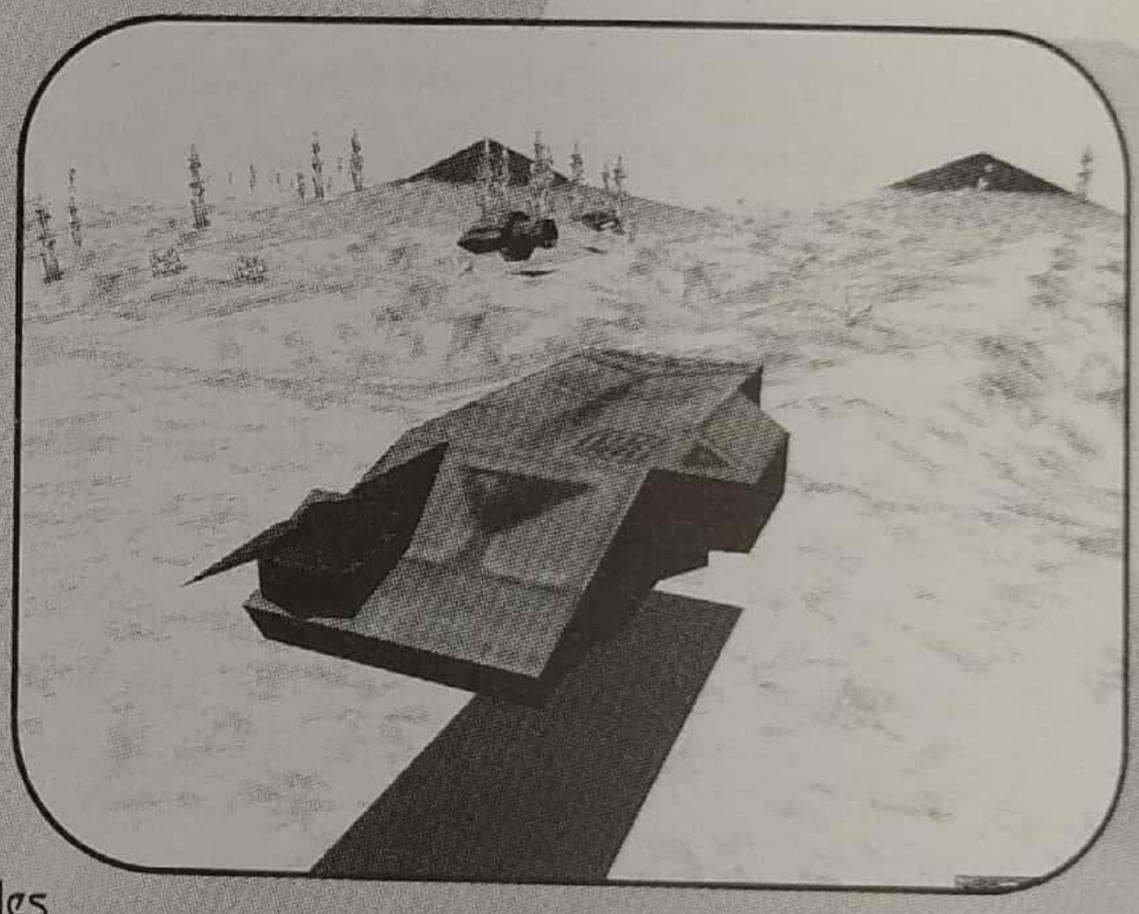
TYPE STAK'AT



Malgré leur aspect guerrier et agressif, les Klingons ont autant besoin de récolter des informations scientifiques que la Fédération. A cette fin, ils utilisent un petit véhicule scientifique à trois places équipé d'appareils scientifiques et de systèmes de pointe. Bizarrement, il ne possède aucune arme et ne se fie qu'à son radar lorsqu'il n'est plus sous l'escorte d'un peloton de tank disrupteur. Le gigantesque anneau placé au milieu du fuselage représente le scanner principal, tandis que l'équipage se trouve dans un laboratoire mobile situé à l'avant du véhicule déchiffrant les informations réunies par le scanner. Cependant, cette tâche est rendue difficile et dangereuse car les boucliers standards Klingons sont beaucoup moins puissants que ceux de la fédération. Pour un Klingon, l'honneur de piloter ou de faire partie de l'équipage d'un véhicule scientifique et la menace de devoir combattre sans arme fait de ce poste l'un des plus respectés de l'Empire. Vu les dangers encourus par l'équipage, même un technicien non-combattant est considéré comme un héros s'il survit plus de quelques jours à bord d'un tel véhicule !

TRANSPORTEUR DU PERSONNEL ARME (ARMED PERSONNEL CARRIER)

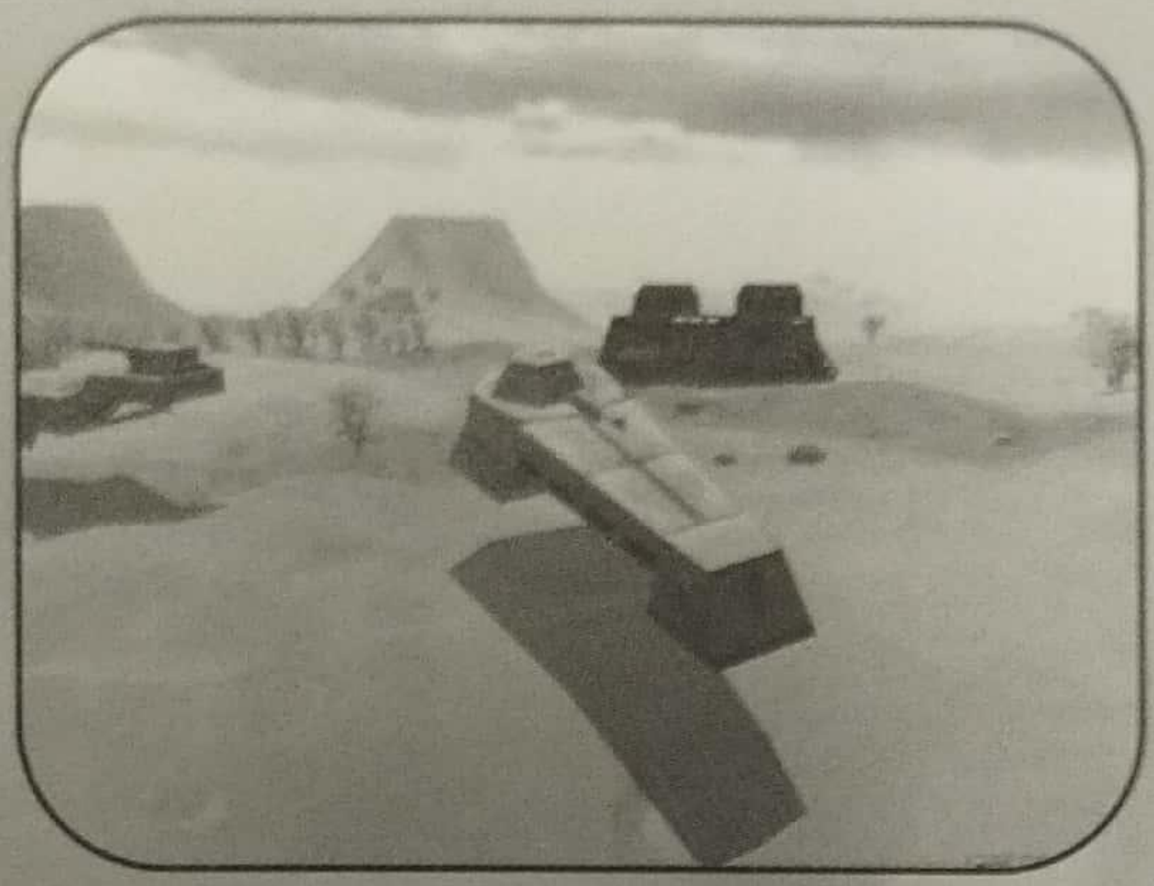
TYPE K'SAL



La première mission du transporteur du personnel armé de type K'Sal est de permettre aux guerriers d'entrer dans les installations coloniales ennemies et d'en prendre le contrôle. Ce transporteur reste une unité agile et efficace même lorsqu'il est trop chargé, car il a été solidement conçu par les ingénieurs militaires Klingons. Ce rôle de transporteur de troupes l'a doté d'un système d'armement et de radars performants, plus une tourelle à disrupteur montée à l'avant lors d'attaques ennemies. Mais son armement possède un champ de tir limité qui l'oblige à passer en commandes manuelles s'il veut attaquer. C'est pourquoi, son bouclier est très puissant. Mourir dans le ventre d'un transporteur refuse aux guerriers pilotes l'accès au Sto-Vo-Kor, paradis Klingon des hommes d'honneur. Le transporteur se doit de transporter les officiers et les guerriers en toute sécurité vers une destination où ils pourront mourir avec honneur.

TANK DISRUPTEUR (DISRUPTOR TANK)

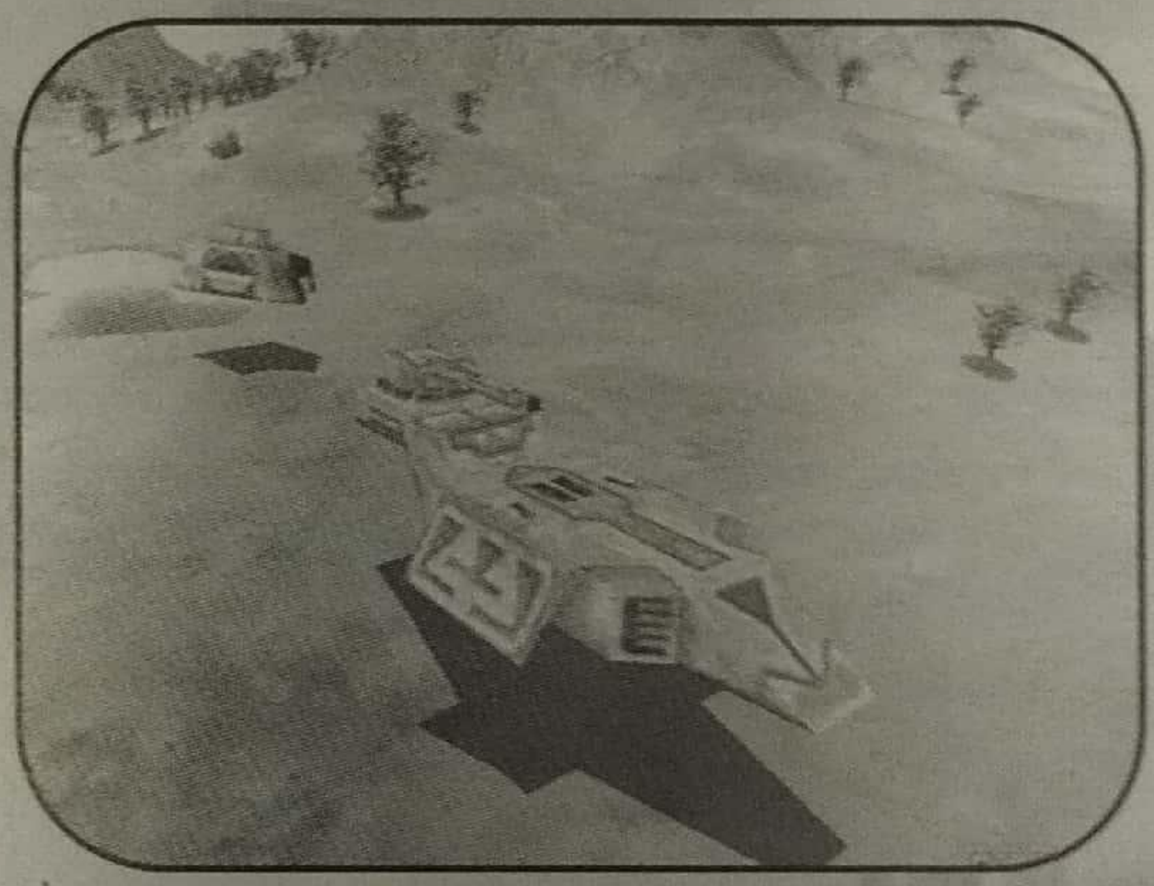
TYPE JA'VAK



Produit de l'isolation pré-organienne des Klingons, le tank disrupteur de type ja'VaK a été conçu pour apporter le plus de force de frappe possible sur le champ de bataille. Son manque d'esthétisme ne le rend pas moins efficace et facile à fabriquer. La majeure partie de son châssis est occupée par un générateur installé à l'arrière, alimentant en énergie la tourelle à disrupteur du toit, les déflecteurs et les systèmes anti-gravité. La cabine du pilote situé à l'avant de l'appareil est prévue pour un conducteur et un tireur. Cependant, le plus grand avantage du tank est sa résistance. En effet, il peut évoluer à un niveau remarquable et ce même dans des conditions planétaires dangereuses. Tout cela fait de lui l'une des unités les plus visibles des bataillons Klingons.

ARTILLERIE A PHOTONS (PHOTON ARTILLERY)

TYPE KOLOTH

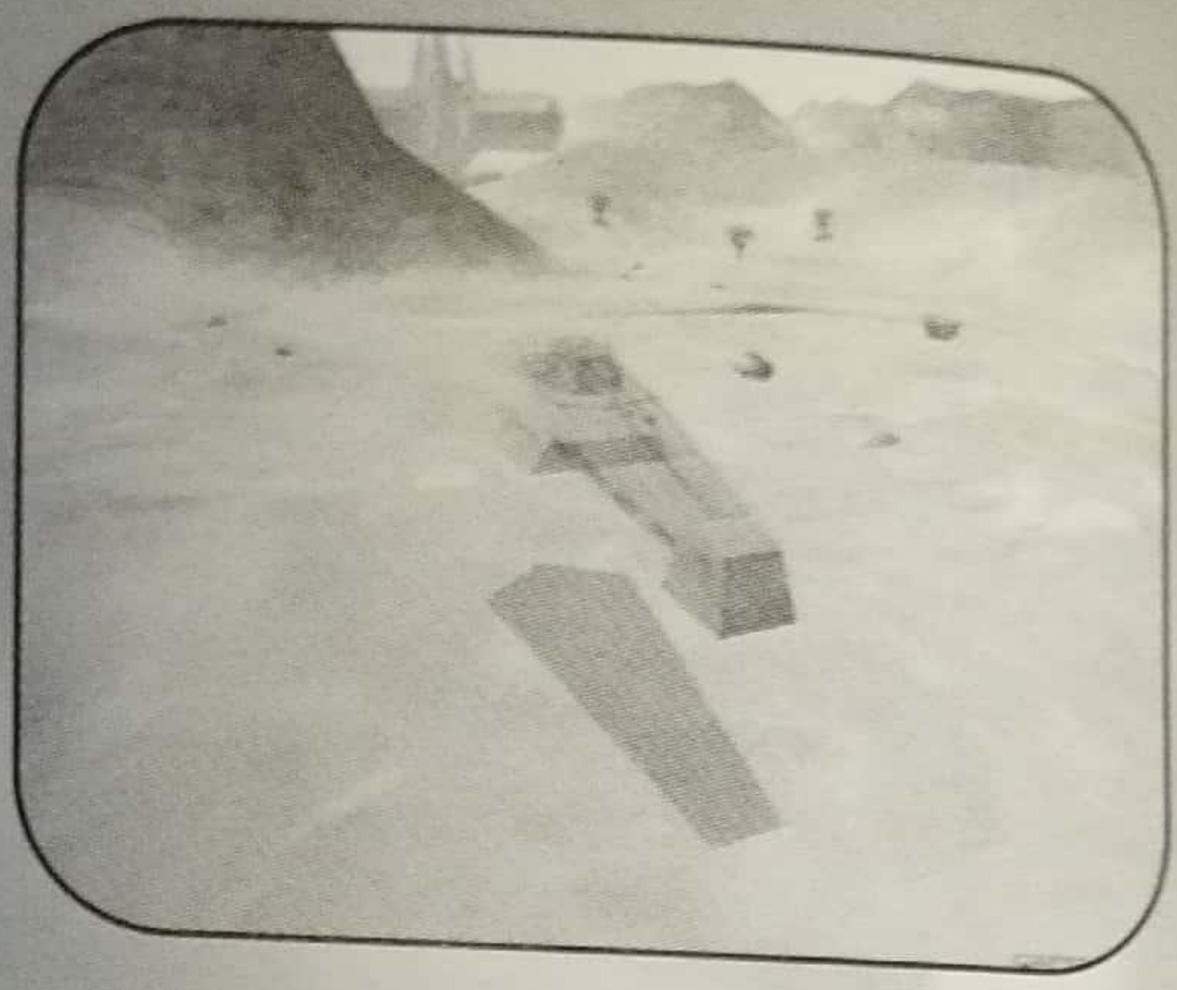


Deuxième système de défense (après le tank disrupteur) pour les bataillons Klingons, l'artillerie à photons tire des bombes à photons sur de longues distances. Mélange explosif de l'artillerie mobile et de tanks tueurs, elle n'est pas destinée à des attaques en première ligne à cause de sa lenteur à répliquer et ses faibles systèmes de propulsion. Les tacticiens Klingons la place à l'arrière d'un groupe d'attaque, lui permettant ainsi de lancer une attaque afin d'anéantir les boucliers et les autres systèmes de défense d'une colonie. La désuétude de son système de ciblage l'oblige à s'immobiliser avant de tirer, ce qui la rend plus vulnérable face à des unités plus petites et plus rapides. Face à ce genre d'engin, l'Artillerie est totalement inefficace. Elle a donc besoin d'un groupe de renforts lors d'attaques rapprochées.

TANK FURTIF (CLOAKED TANK)

TYPE SO'MA

Ce tank est un prototype qui a été récemment testé sur le terrain dans des colonies éloignées. Son coût et la technologie qu'il utilise ne le rendent disponible qu'aux colonies bien établies qui peuvent se permettre de développer un tel système. Son état de tank expérimental est caractérisé par le fait qu'il est composé d'un mélange de régulateurs qui n'apparaissent qu'en pleine bataille. Bien sûr, le but de créer une telle unité est son système furtif, qui le rend invisible sur le champ de bataille, mais également sur les radars ennemis.



BATTERIE DISRUPTEUR (DISRUPTOR BATTERY)

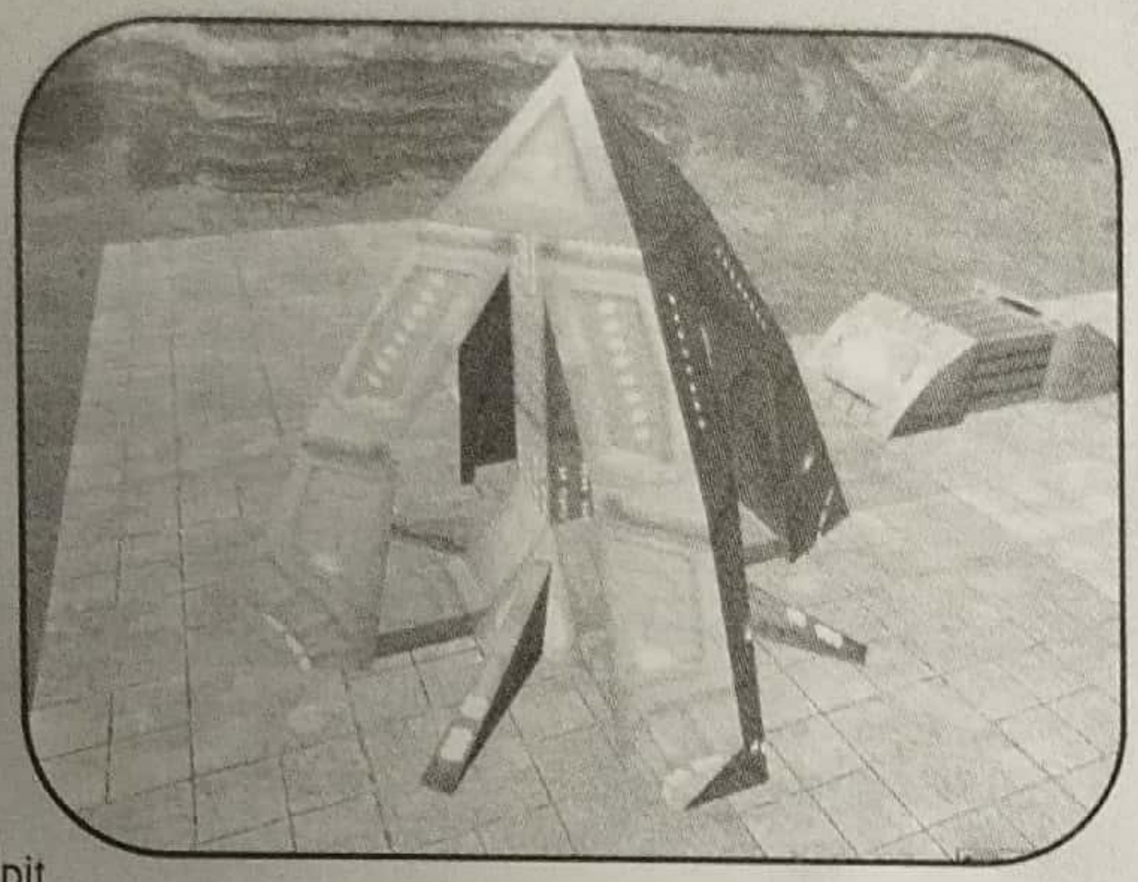
TYPE KANG

Cette batterie est peut-être la plus pure expression de la croyance Klingon, selon laquelle tout problème peut être réglé avec une arme de forte puissance ! Ce système, à la base un système que l'on retrouve sur les vaisseaux, est monté sur un énorme réacteur à Dilithium et sur un système anti-gravité. Ses générateurs peuvent générer d'énormes quantités d'énergies nécessaires à son arme principale : une arme capable de détruire les boucliers de toutes les structures d'une colonie ennemie en seulement quelques tirs. Cette arme est néanmoins très coûteuse et les sacrifices en énergie rendent la batterie à disrupteur moins mobile. Cependant, son rôle n'est pas de se battre en première ligne, car ce véhicule est utilisé comme renfort lors d'attaques et non comme initiateur de celles-ci. La tactique Klingon habituelle consiste à bombarder le bouclier principal ennemi avec la batterie pendant que les tanks disrupteur déferlent sur les défenses coloniales.

STRUCTURES COLONIALES ROMULIENNES

CENTRE DE LA COLONIE (COLONY HUB)

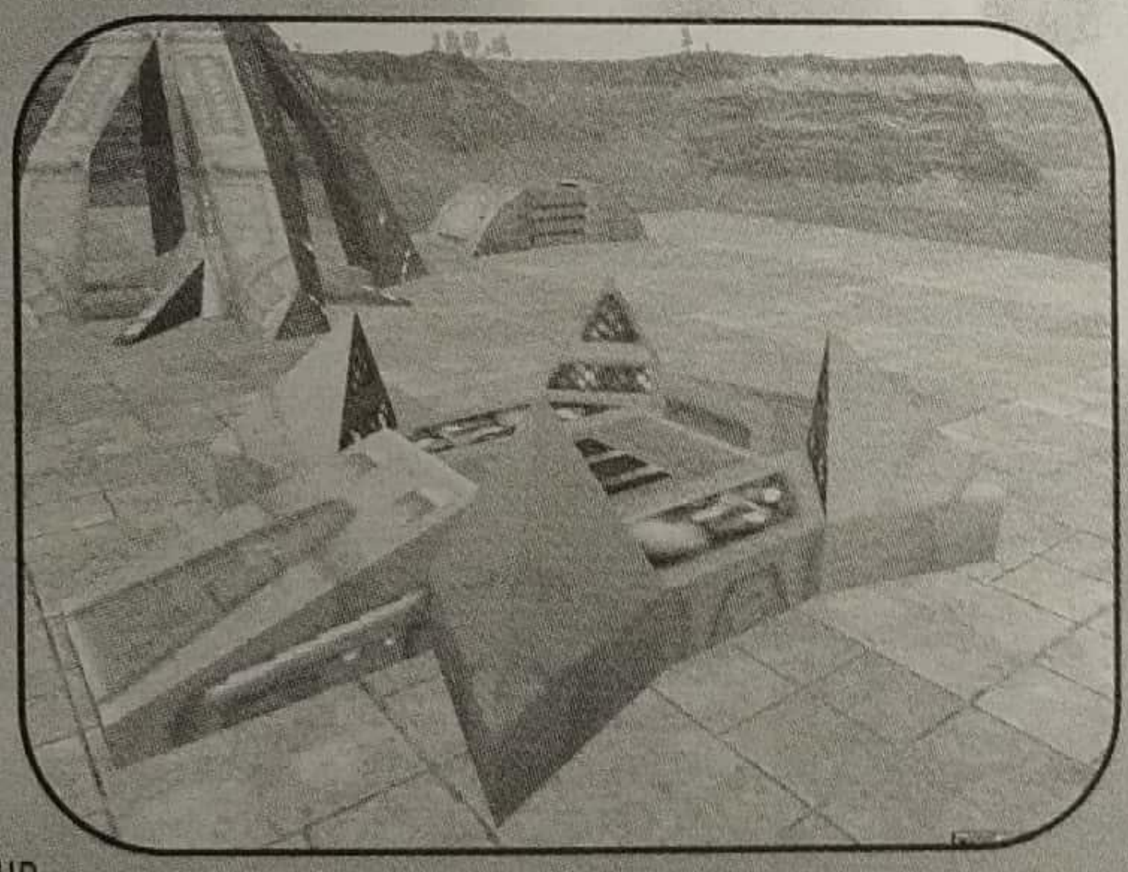
TYPE FORUM



Ce centre est à la fois un bâtiment fonctionnel et un symbole. Son rôle de centre de coordination au niveau colonial est le même que celui sur le pont d'un vaisseau. Bien qu'il soit symbole de fierté et d'une certaine maîtrise des installations coloniales, sa première mission est plus importante que celles de ses homologues de la Fédération ou Klingon. Les tours pyramidales inclinées sont infiniment complexes à construire et le coût des matériaux sont élevés. La structure du centre témoigne de la volonté des Romuliens à vouloir s'installer pour de bon. Mais en dépit de toute sa splendeur, il demeure un bâtiment de travail. Il est capable de générer une certaine quantité d'énergie pour alimenter une colonie naissante, jusqu'à ce qu'un générateur soit construit. Lors de la deuxième phase de développement une tour interne est ajoutée. Celle-ci lui permet d'acquérir plus de puissance, un bouclier plus puissant et un système informatique qui se connecte directement au centre principal (salle en forme pyramidale). Il atteint sa forme complète, lors de la troisième étape de modernisation. Une base est alors ajoutée à la tour.

BATIMENT DE CONSTRUCTION (CONSTRUCTION YARD)

TYPE GAMMA

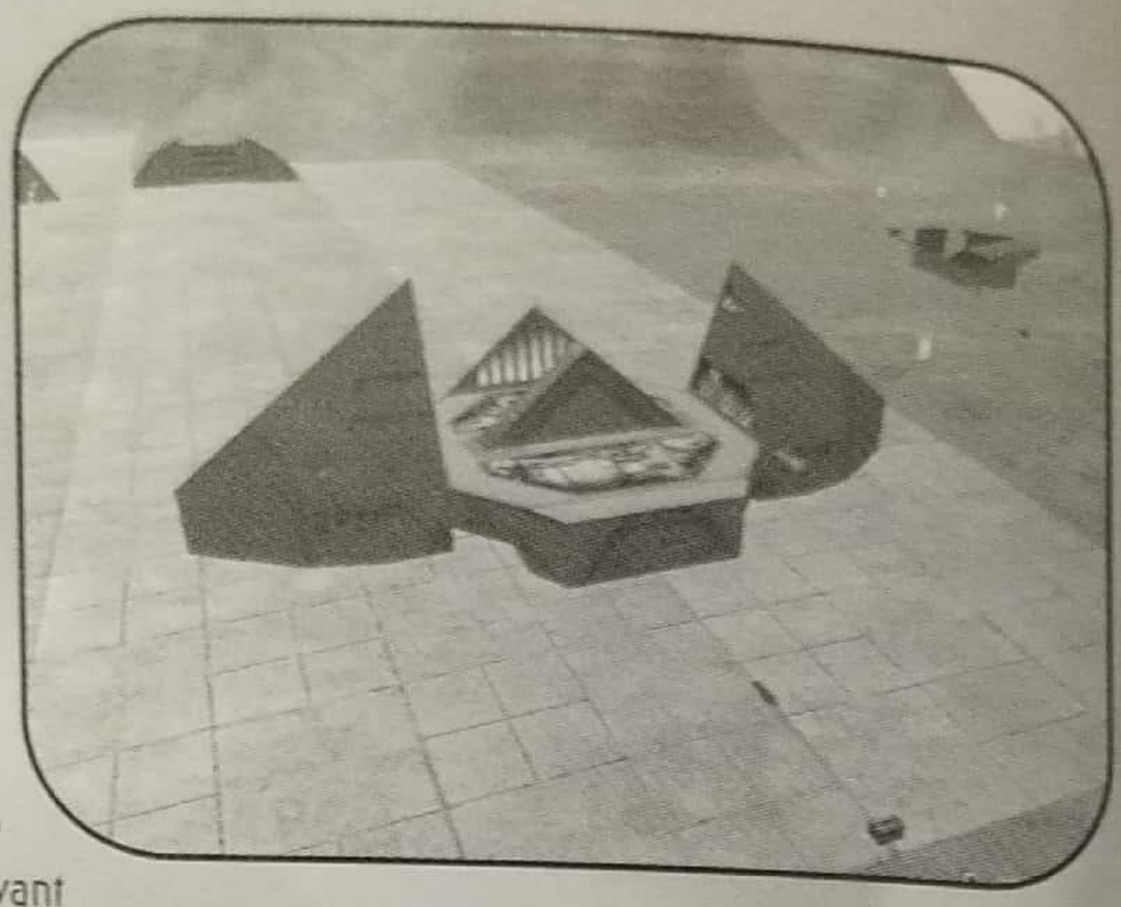


Le bâtiment de construction romulien est un bon exemple d'ingénierie modulaire. L'édifice se compose d'une série de cellules qui travaillent indépendamment mais dans un but commun. Chacune des quatre tours pyramidales s'occupe d'une catégorie de ressources (minerais, métaux, fluides et substances dangereuses) préparée pour des zones de construction dans la colonie qui, elle-même, s'occupe de la fabrication de bâtiments et de leurs systèmes internes. Dans cet édifice, les ordinateurs et les sols sont construits par des fabricants spécialisés. Aucune unité ne fabrique un bâtiment dans sa totalité et personne ne sait à quoi servira le bâtiment qu'ils construisent. Une telle approche réduit considérablement les besoins en formation, les risques d'insécurité et les avantages de la production de masse.

Le travail de toutes ces unités est coordonné pour produire les magasins utilisés par les abeilles de construction pour les autres constructions. Géré d'une façon très autoritaire, le bâtiment de construction peut être efficace, particulièrement avec l'ajout d'ailes spécialisées qui apportent de nouvelles connaissances en matière de construction à la colonie, permettant ainsi la construction de structures de pointe supplémentaires.

USINE A VEHICULES (VEHICULE YARD)

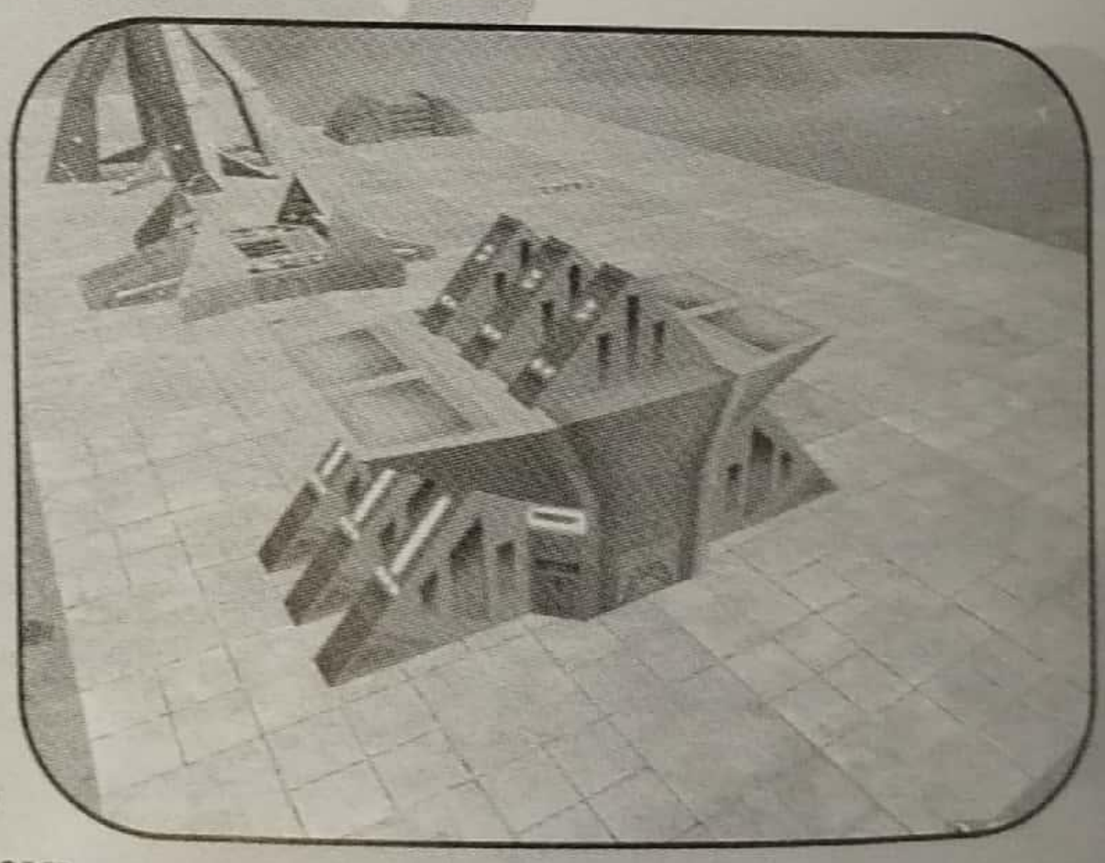
TYPE BETA



L'usine à véhicule est le bâtiment le plus dangereux de toute la colonie romulienne. Des pressions politiques et pratiques exigent qu'une telle unité de fabrication soit en fonction le plus tôt possible. Par conséquent, la sécurité passe après la productivité. La première étape de développement, le hall de production de véhicules importants, fait toujours partie des premiers projets de construction de la colonie. Afin de maintenir une flexibilité tactique, cette unité à usages multiples a été conçue pour la production de tous les appareils romuliens. Mais ceci limite le nombre de véhicules pouvant être produit. La productivité de l'usine à véhicule peut être améliorée grâce à l'ajout de deux ailes. Ces ailes reproduisent les systèmes de production présents dans le hall principal et lui permettent de produire des appareils plus complexes. Les défauts de l'usine (gros consommateur d'énergie et installations dangereuses) sont bien connus mais ne semblent pas empêcher les commandants de colonies d'exiger plus de productivité, repoussant les limites de leurs ouvriers et de la sécurité.

TRANSFORMATEUR DE RESSOURCES (RESOURCE PROCESSOR)

TYPE ETA



Le transformateur de ressources romulien est un immeuble peu esthétique. La première étape de construction est coûteuse et fort intensive. Il doit toujours être construit lorsque la colonie manque de mains d'œuvre et de matériels. La première étape du transformateur est une étape vitale dans le développement d'une colonie, car cette installation transforme les matériaux purs en produits traités utilisables. Cette structure est une véritable mine d'or. En effet, elle peut traiter la plupart des matériaux à un rendement élevé et génère peu de pertes. Afin d'améliorer sa productivité, la colonie se doit de construire des ailes pour ce transformateur. Elles ne peuvent dépasser le nombre de six. Cependant, des études récentes ont révélé des défauts dans la conception générale du transformateur. Il semble qu'aucun incident n'ait été rapporté sur le traitement de grandes quantités de matériaux fissibles dans les raffineries spécialisées alors que le deutérium était traité dans le hall central. Fort heureusement, on ne peut aujourd'hui déplorer que deux incidents de ce genre.

USINE DE DILITHIUM (DILITHIUM PLANT)

MODULE DU TRANSFORMATEUR DE RESSOURCES (RESOURCE PROCESSOR UPGRADE)

Une fois construit, ce module réduit le temps requis de transformation du Dilithium pur en Dilithium raffiné.

USINE POLY-COMPOSITES (POLY-COMPOSITES PLANT)

MODULE DU TRANSFORMATEUR DE RESSOURCES (RESOURCE PROCESSOR UPGRADE)

Une fois construit, ce module réduit le temps requis pour la transformation de la talgonite en matériaux poly-composites.

USINE A BETON THERMO-RESISTANT (THERMO-CONCRETE PLANT)

MODULE DU TRANSFORMATEUR DE RESSOURCES (RESOURCE PROCESSOR UPGRADE)

Une fois construit, ce module réduit le temps requis pour la transformation du silicium en matériaux béton thermorésistant.

USINE D'ALUMINIUM TRANSPARENT (TRANSPARENT ALUMINUM PLANT)

MODULE DU TRANSFORMATEUR DE RESSOURCES (RESOURCE PROCESSOR UPGRADE)

Une fois construit, ce module réduit le temps requis pour la transformation de la Kelbonite en Aluminium transparent

USINE NITRIUM (NITRIUM PLANT)

MODULE DU TRANSFORMATEUR DE RESSOURCES (RESOURCE PROCESSOR UPGRADE)

Une fois construit, ce module réduit le temps requis pour la transformation de la magnésite en nitrium

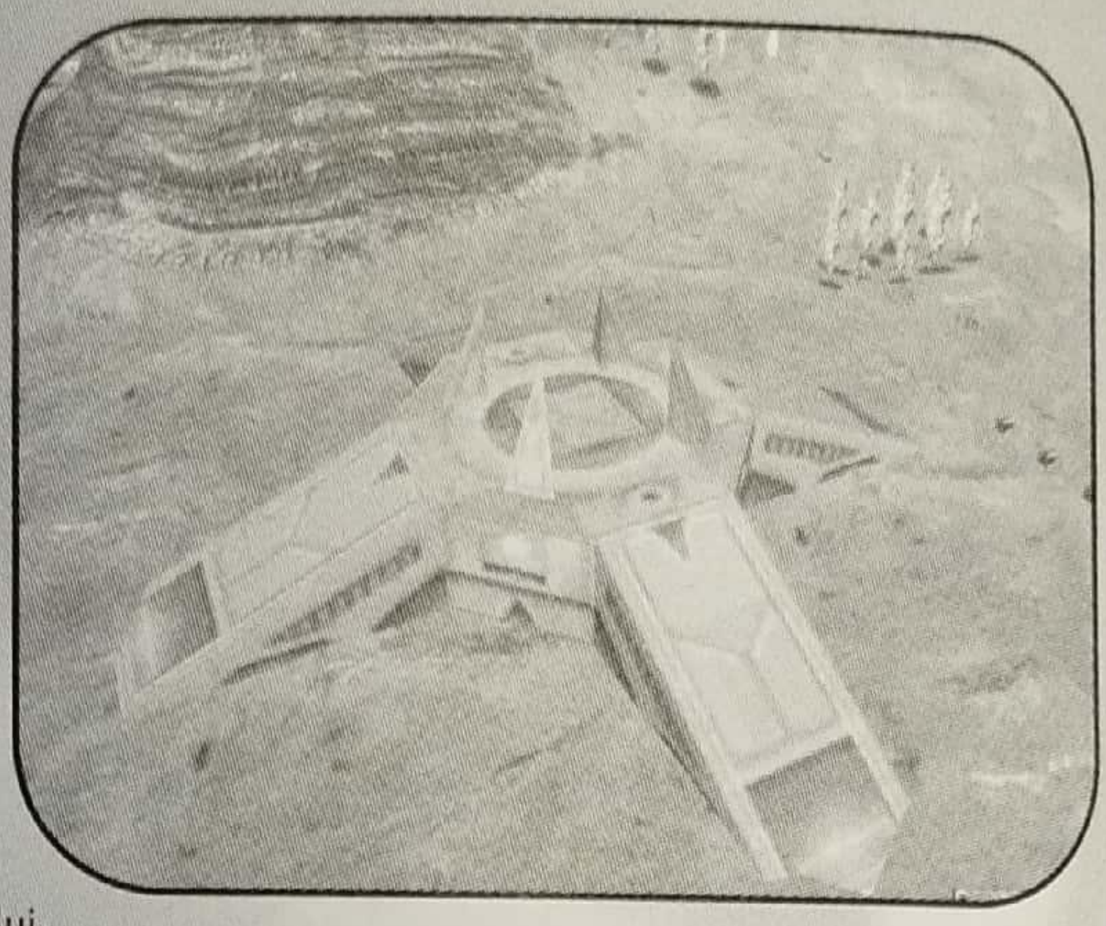
USINE DURANIUM (DURANIUM PLANT)

MODULE DU TRANSFORMATEUR DE RESSOURCES (RESOURCE PROCESSOR UPGRADE)

Une fois construit, ce module réduit le temps requis pour la transformation de la dolomie en DURANIUM.

EXPLOITATION MINIERE (MINING STATION)

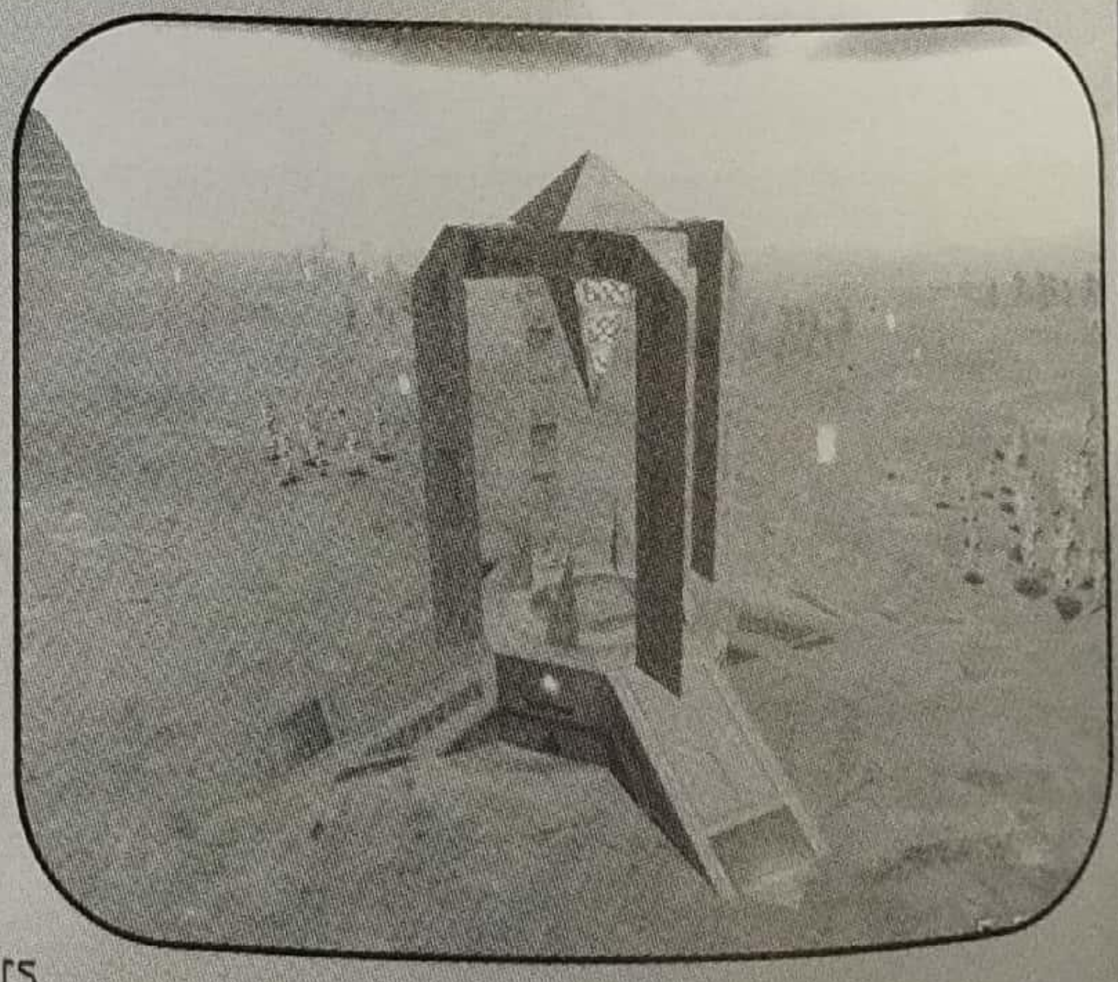
TYPE EPSILON



Bien que l'exploitation minière romulienne soit à la fois une merveille technologique, elle nuit fortement à l'environnement. Son rôle est de récolter des ressources (minerais, gaz, cristaux, etc.) pour la colonie et l'Empire. En tant que telle, la mine est jugée sur sa productivité et non sur ses méthodes d'extraction de minerais. N'ayant aucune conscience écologique, la science romulienne a développé un système de récupération des minerais terriblement efficace, qui à l'aide d'un puits principal utilise un petit générateur de Dilithium auto-alimenté par les cristaux purs qu'il extrait lui-même. Ce système est donc facile à gérer, mais sur le long terme il s'avère inefficace et extrêmement polluant pour l'environnement. Le puits principal utilise cette énergie pour générer des champs disrupteurs et tracteurs qui retournent la surface de la planète en faisant ressortir ses minerais. Mais l'utilisation par la mine de tels procédés consommateurs d'énergie a un coût. Les hautes fréquences ainsi générées brouilleraient les signaux des transporteurs. Les champs tracteurs agitent également les failles tectoniques et les résidus d'antiprotons produits par les disrupteurs empoisonnent la faune et la flore locale en modifiant son patrimoine génétique.

EXPLOITATION MINIERE AVANCEE (ADVANCED MINING STATION)

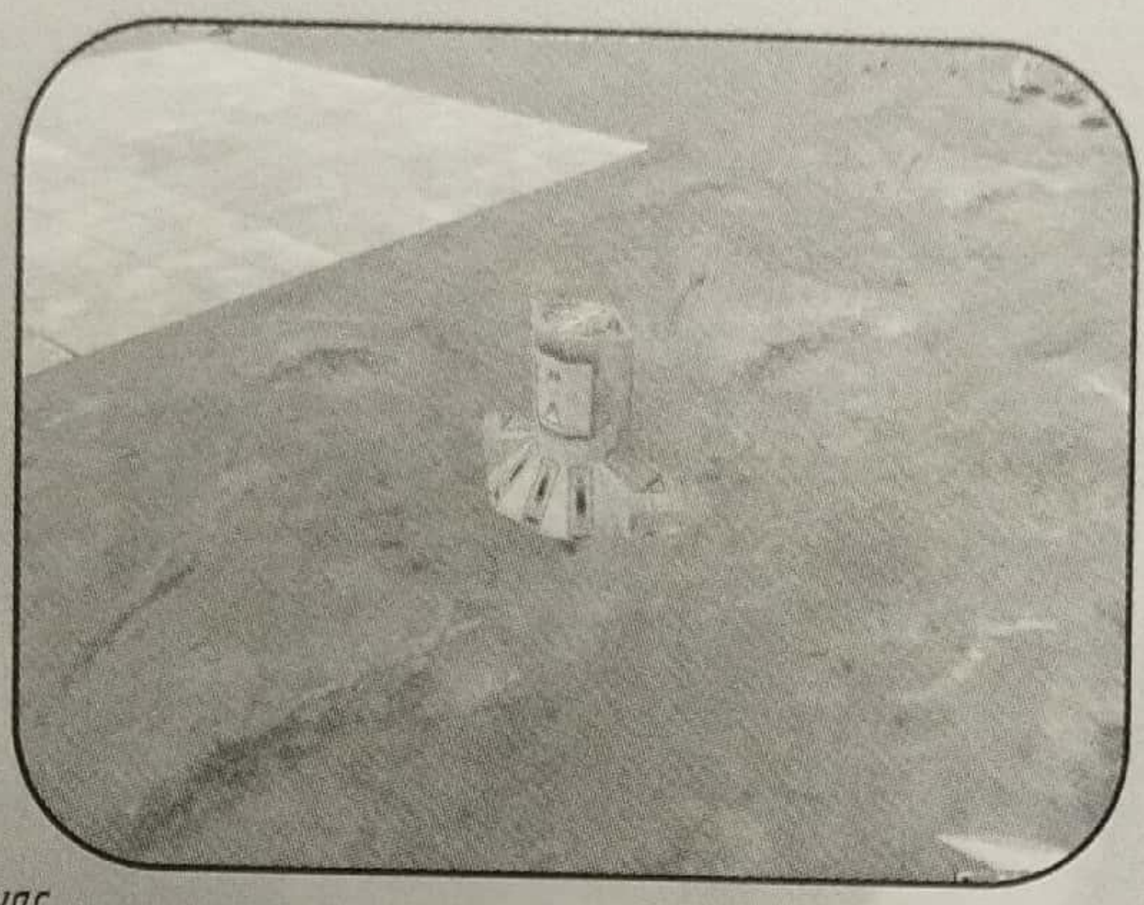
TYPE EPSILON CETA



Cette mine est une variation de la structure de base qui a récemment été mise en service lors d'opérations romuliennes d'extraction de minerais. Elle possède quatre transformateurs de minerais qui viennent s'ajouter au puits principal. Chacun de ces transformateurs contient des générateurs d'énergie supplémentaires, un équipement de forage disrupteur et des modulateurs de champs tracteurs qui permettent de ne se concentrer que sur un minerai particulier. Au-dessus des quatre colonnes de traitement, un énorme amplificateur d'énergie approvisionne tous les générateurs disrupteurs et tracteurs. Grâce à tous ces avantages, l'exploitation minière de base est l'une des plus grandes structures de la colonie, rivalisant en taille avec le centre (Hub) de la colonie.

GENERATEUR D'ENERGIE (POWER GENERATOR)

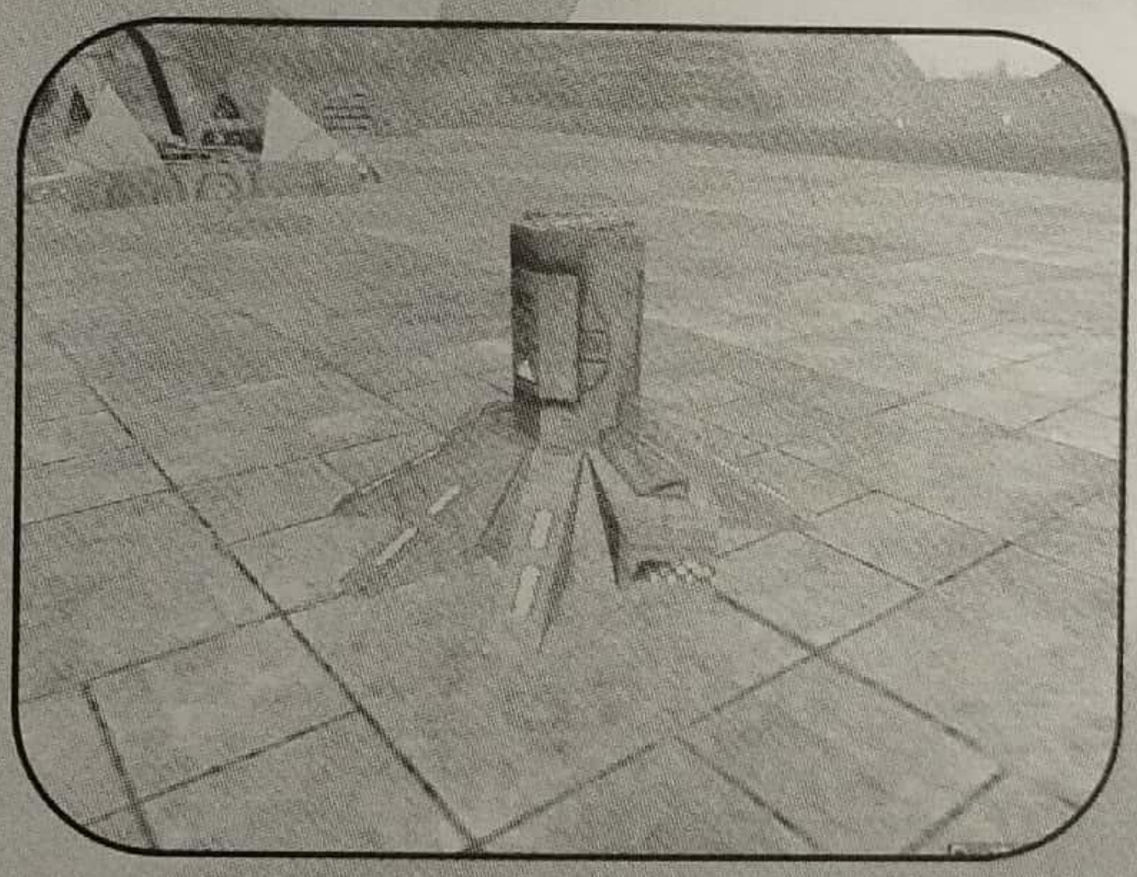
TYPE IOTA



Le générateur d'énergie romulien peut paraître, au premier abord, quelque peu inélégant pour une structure romulienne. Mais cela est essentiellement dû à l'énergie qui est contenue dans cette structure. Il utilise une technique de génération expérimentale qui reproduit artificiellement les forces irrégulières trouvées dans une singularité de quantum. Une telle technologie est sans doute très puissante (peut-être l'égale de celle des vaisseaux spatiaux), mais elle est tout aussi dangereuse. Le compartiment principal contient plusieurs champs de confinement s'imbriquant les uns avec les autres et tous équivalents au système déflecteur des vaisseaux spatiaux. Ces champs gravitationnels intenses créent non seulement un trou noir microscopique, mais ils l'entretiennent et le stabilisent également pendant que les siphons d'énergie situés à la base de la structure y déversent les particules gravitons présents dans de vastes réservoirs et qui circulent autour de la singularité.

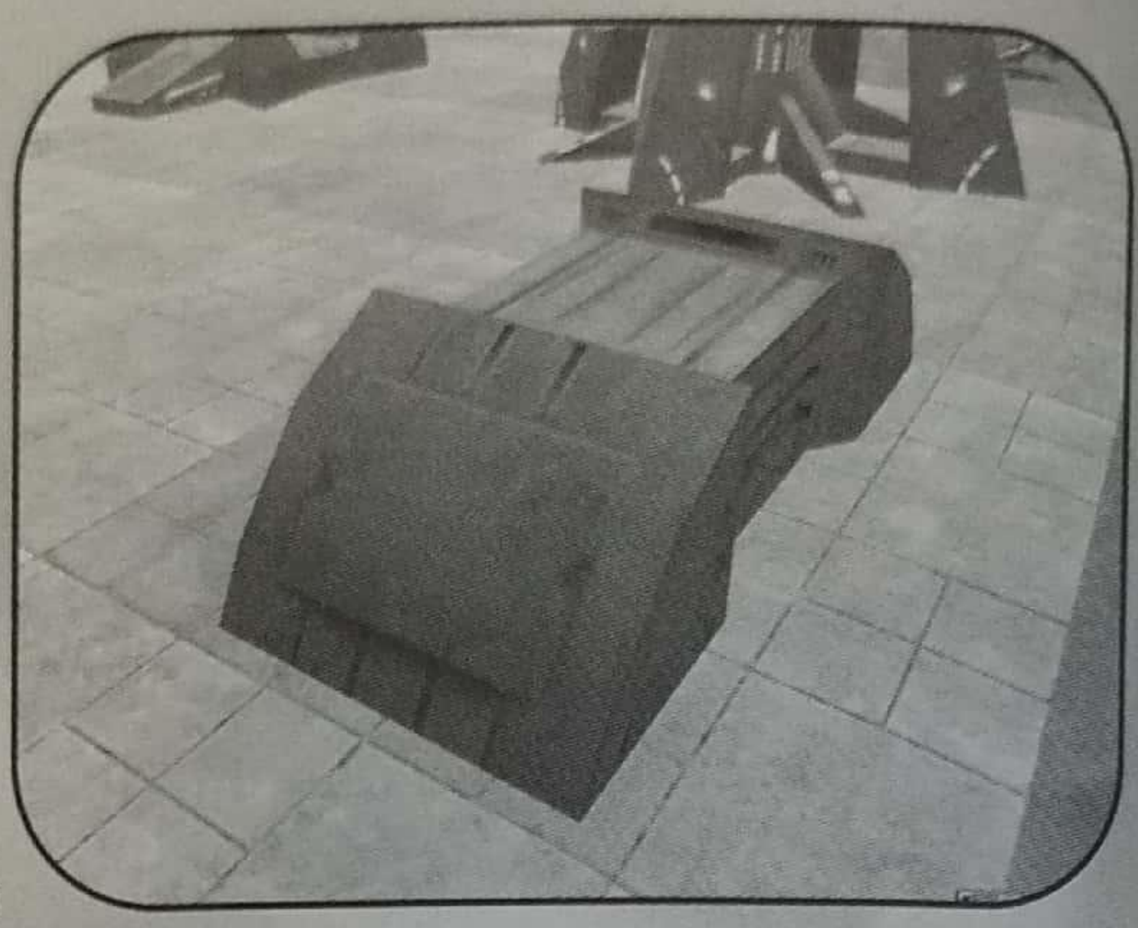
GENERATEUR D'ENERGIE AVANCE (ADVANCED POWER GENERATOR)

TYPE IOTA NEO



Ce générateur s'adapte à la structure existante et apporte des générateurs de champs de refroidissement supplémentaires autour de la base de l'unité. Ils permettent aux champs de confinement d'être encore plus concentrés pour augmenter le flux de gravitons et les niveaux de production d'énergie. Le besoin d'une telle structure avancée n'est évident que lorsque le développement de la colonie cause la désactivation de structures clé telles que les systèmes de défense.

ENTREPOT (STORAGE FACILITY)

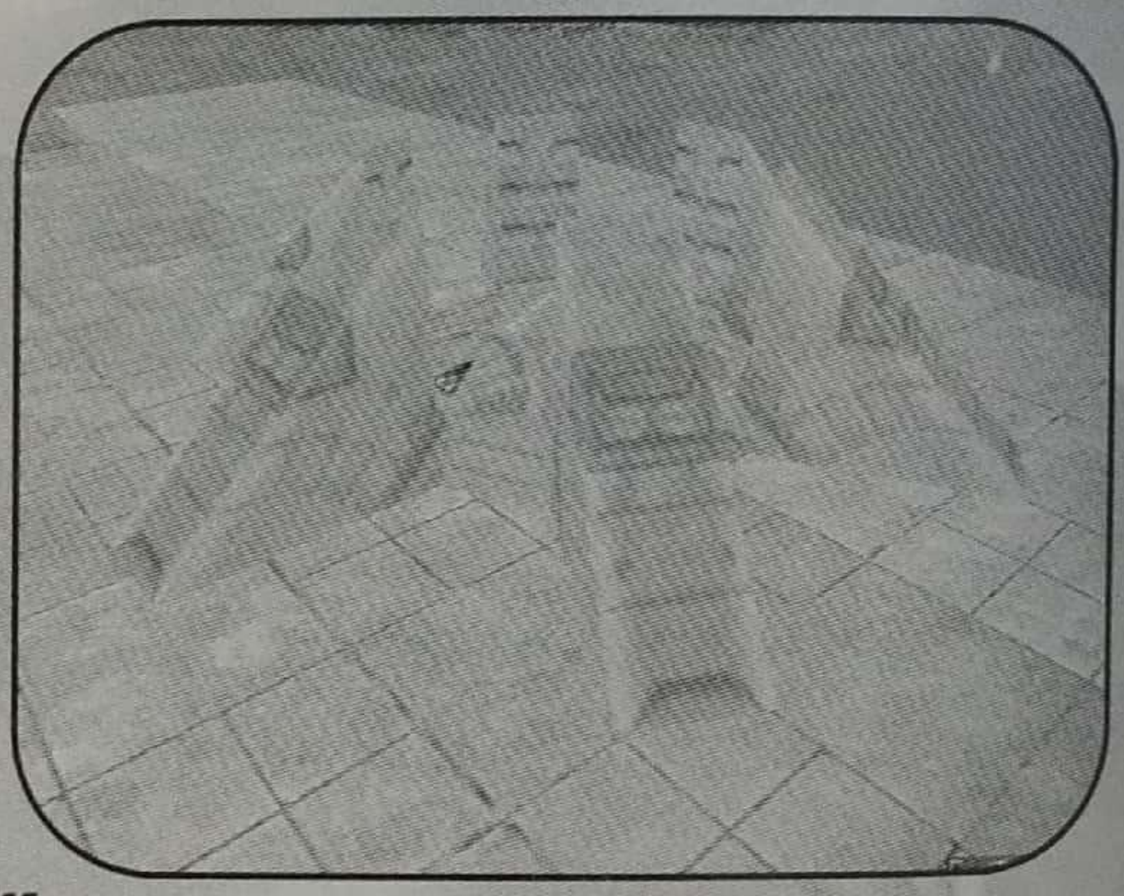


TYPE OLA

Cet entrepôt utilise un système d'empilement simple et très efficace qui permet de charger et de décharger les marchandises rapidement. Les matériaux transformés provenant des minerais sont transportés par des abeilles cargo qui utilisent un code de référence précisant leur contenu exact et qui les stockent en fonction de leurs contenus.

Ce code de référence permet aux ouvriers de cette installation de garder la trace de toutes les ressources contenues dans la structure, ce qui est un bon moyen pour approvisionner la demande de la colonie et fait gagner un temps précieux lors de la vérification des stocks.

STATION SCIENTIFIQUE (SCIENCE STATION)



TYPE XI

Cette station est le centre névralgique de la colonie romulienne. C'est ici que tous les tricordeurs, scanners ainsi que toutes les données informatiques sont réunies, référencées et analysées. Les membres du personnel affectés à la station doivent effectuer de nombreuses tâches. Ils doivent analyser les champs miniers, développer des techniques de production spécifiques à la planète et découvrir tous les secrets que possède chaque nouveau monde. Le dôme central abrite les principaux centres informatiques, des bibliothèques, des laboratoires généraux, des salles de séminaires et des postes de travail. Ces installations permettent aux scientifiques romuliens d'effectuer des recherches dans presque tous les domaines. A la pointe de la technologie, ces installations sont malgré tout limitées et certaines recherches pour des projets complexes peuvent avancer très lentement. L'efficacité de la station peut être améliorée grâce à la construction de six laboratoires spécialisés supplémentaires, qui fourniront à la colonie la capacité de développer de nouveaux systèmes pouvant être, par la suite, fabriqués par l'usine à véhicule ou par le Bâtiment de construction.

LABORATOIRE DE DETECTION (SENSOR LAB)

MODULE DE LA STATION SCIENTIFIQUE

Equipé la station scientifique avec ce module permet à la colonie de développer le véhicule scientifique de type Talvath.

DISRUPTEUR (DISRUPTOR MATRIX)

MODULE DE LA STATION SCIENTIFIQUE

Equipé la station scientifique avec ce module permet à la colonie de développer le tank de type DragonFire.

ACCUMULATEUR (SHIELD BUFFER)

MODULE DE LA STATION SCIENTIFIQUE

Equipé la station scientifique avec ce module permet à la colonie de développer le générateur d'énergie de type Omicron.

MODULE DE DEFENSE (DEFENSE NET)

MODULE DE LA STATION SCIENTIFIQUE

Equipé la station scientifique avec ce module permet à la colonie de développer la tourelle à disrupteur de type VenomThorn.

RESEAU DE SECURITE (SECURITY NET)

MODULE DE LA STATION SCIENTIFIQUE

Equipé la station scientifique avec ce module permet à la colonie de développer la tourelle à photons de type Firethorn.

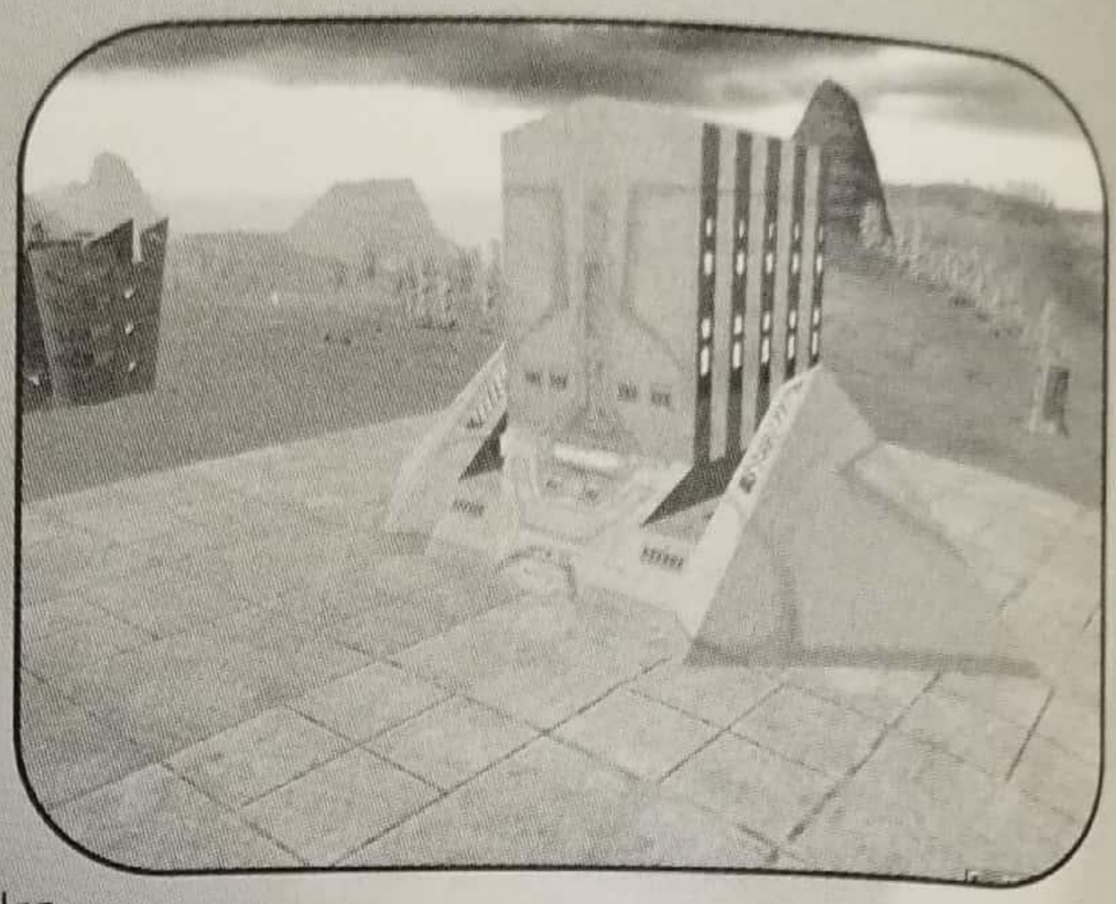
LABORATOIRE D'ENERGIE (ENERGY LAB)

MODULE DE LA STATION SCIENTIFIQUE

Equipé la station scientifique avec ce module permet à la colonie de développer le véhicule APC furtif de type ShadowVeil et le tank furtif de type DragonWraith.

HOPITAL (UTILITY HOSPITAL)

TYPE CALDA



Pour beaucoup d'observateurs, cet hôpital ressemble plus à un atelier pour véhicules qu'à un hôpital traditionnel. Il est le lieu où l'on soigne les blessures et l'on réduit les fractures, mais il n'est en aucun cas prévu pour la convalescence. Le principe des romuliens est qu'un blessé ne participe plus à l'effort colonial, le devoir de l'hôpital est de le soigner pour qu'il puisse retourner rapidement au travail. Cette structure abrite donc toutes les installations médicales et se contente de donner des traitements et des soins rapides qui ne sont pas toujours éthiquement corrects. Les cinq modules construits au-dessus de cette structure permettent d'affecter plus de personnel à cette unité, augmentant ainsi la limite d'unité.

MODULE 1

MODULE DE L'HOPITAL (UTILITY HOSPITAL UPGRADE)

Construire le premier module de l'infirmerie augmente la limite d'unités de la colonie de 5.

MODULE 2

MODULE DE L'HOPITAL (UTILITY HOSPITAL UPGRADE)

Construire le second module de l'infirmerie augmente la limite d'unités de la colonie de 5.

MODULE 3

MODULE DE L'HOPITAL (UTILITY HOSPITAL UPGRADE)

Construire le troisième module de l'infirmerie augmente la limite d'unités de la colonie de 5.

MODULE 4

MODULE DE L'HOPITAL (UTILITY HOSPITAL UPGRADE)

Construire le quatrième module de l'infirmerie augmente la limite d'unités de la colonie de 5.

MODULE 5

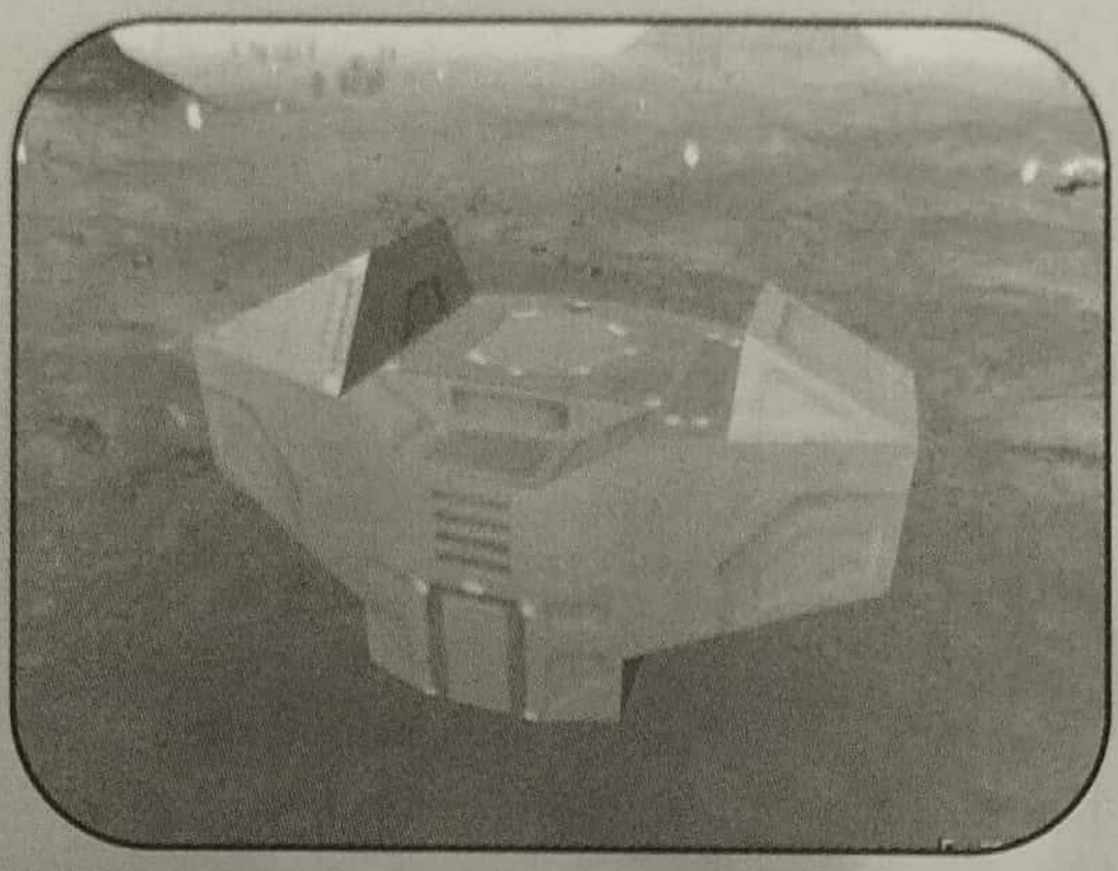
MODULE DE L'HOPITAL (UTILITY HOSPITAL UPGRADE)

Construire le cinquième module de l'infirmerie augmente la limite d'unités de la colonie de 5.

PLOT DE TELEPORTATION (TRANSPORTER PAD)

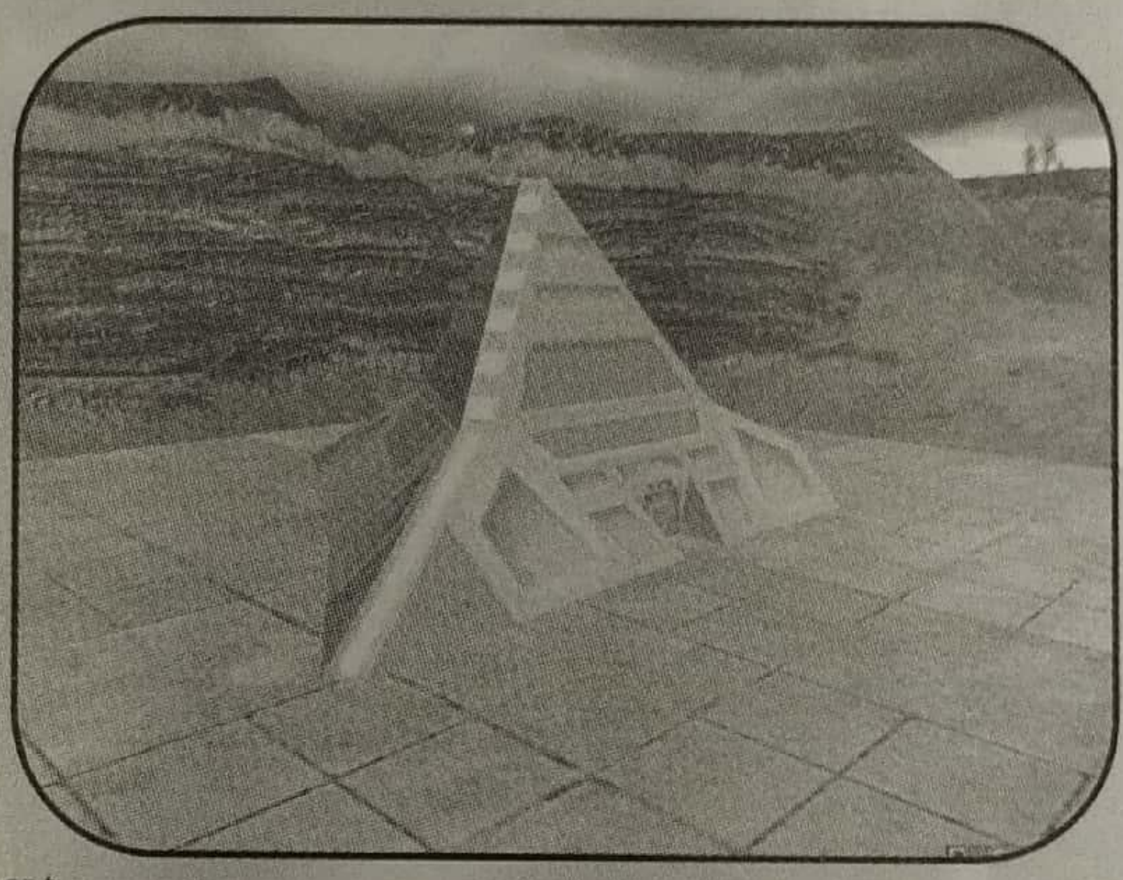
TYPE DELTA

Le plot de téléportation est un lien entre la colonie romulienne et le reste de l'Empire Romulien. Cette structure fournit à la colonie des installations d'import-export et un système de transport en orbite pour les futurs colons devant travailler dans les nouvelles structures de la colonie.



HABITATIONS (RESIDENCY)

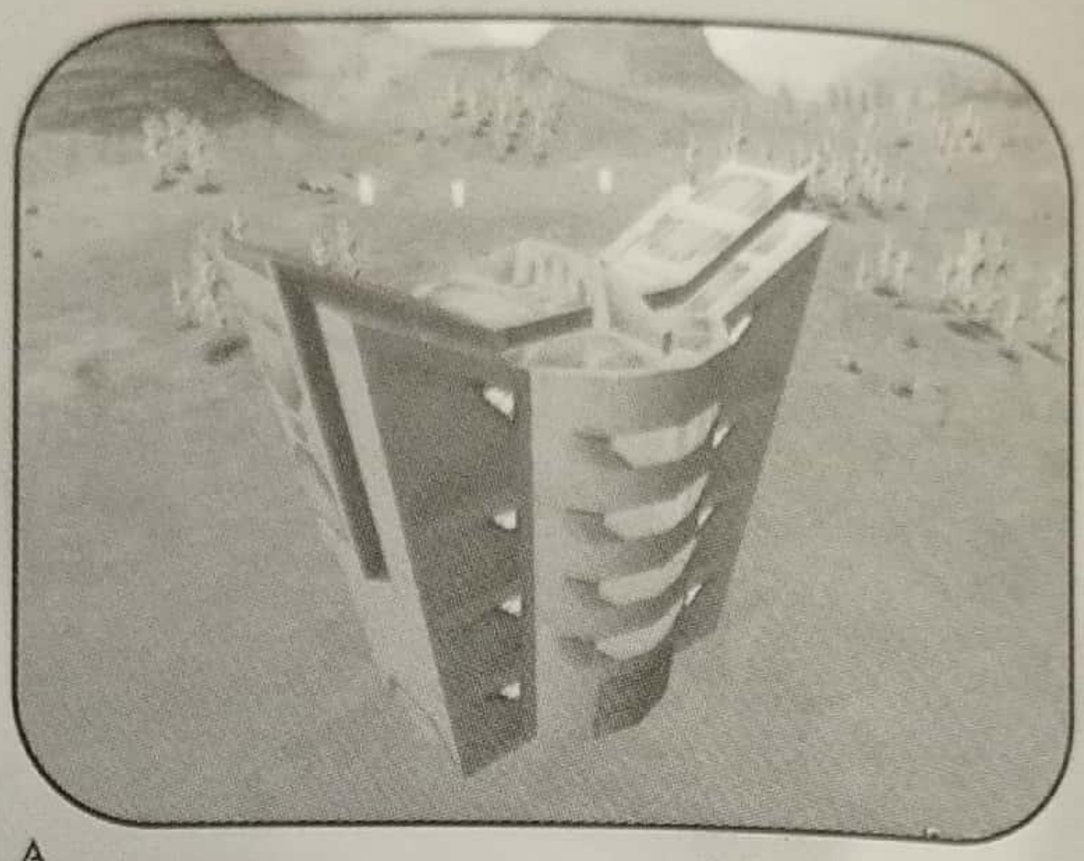
TYPE INSULAE



Les habitations abritent la majorité des quartiers des colons romuliens. En outre, les officiers les plus gradés logent dans les suites du centre principal de la colonie (Hub) et les garnisons de sécurité résident dans le centre de sécurité. En tant que telles, elles contiennent tous les équipements (dortoirs, cuisines, salles de détente) nécessaires à la création de colons utiles et en pleine forme. Cependant, il existe deux dynamiques sociales dans les colonies romuliennes : la ferveur politique et le crime. En effet, certains romuliens se portent volontaires pour la vie coloniale car ils la considèrent comme un fabuleux tremplin politique. Ces romuliens qui pourrissent le système ou qui montrent des tendances criminelles sont envoyés vers les colonies pour y être rééduqués. Finalement, les habitations sont une source constante de tensions et de malaises. De plus, ajouter une résidence à votre colonie augmentera de la capacité totale d'unités.

BUREAU DE SECURITE (SECURITY BUREAU)

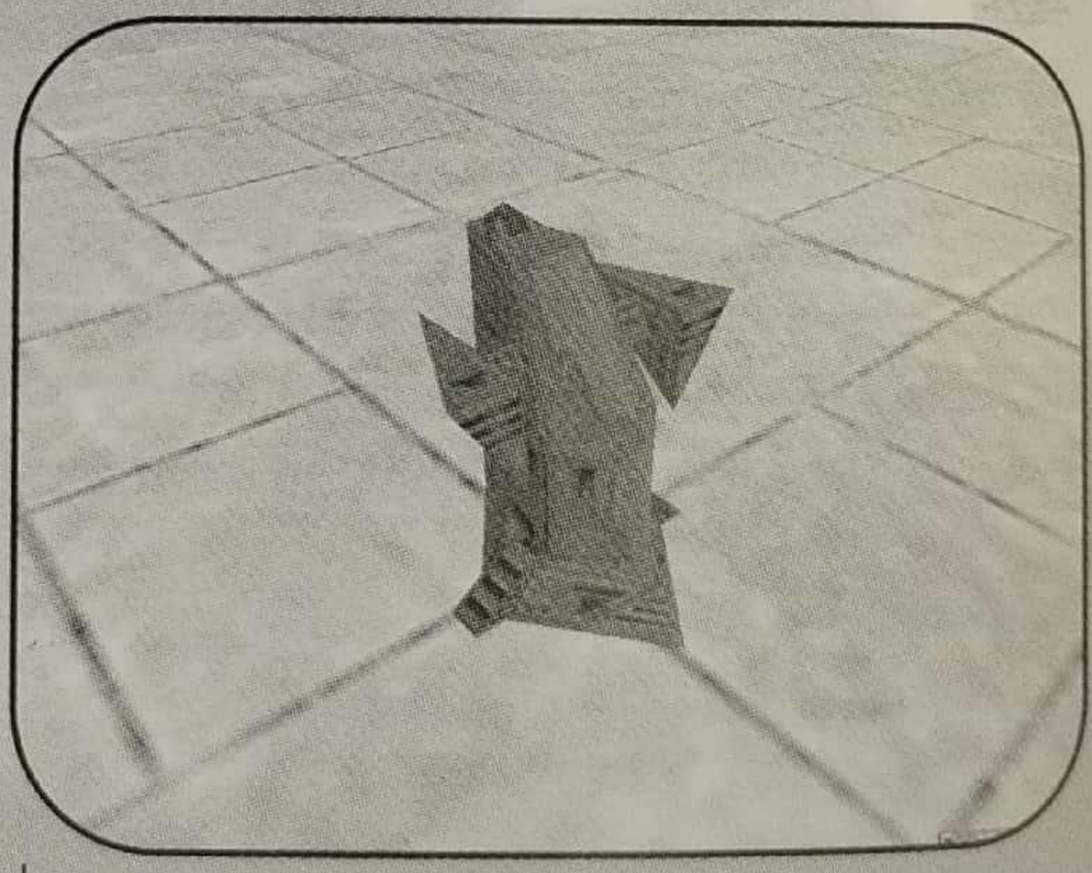
TYPE BASILICA



Le bureau de sécurité est la structure la moins appréciée de toute la colonie, mais aucun romulien ne l'avouera. Car bien qu'elle soit destinée à servir et à entraîner le personnel de sécurité, elle possède une facette cachée. Son personnel n'est pas simplement chargé de la protection de la colonie contre les ennemis, mais il doit également mettre fin à tout début de sédition prenant place à l'intérieur de la colonie. Sa structure en forme de tour offre aux officiers du bureau une vue panoramique de la colonie et sert à rappeler aux colons que leur gouvernement veillera toujours sur eux. A l'intérieur de l'édifice, les premiers étages abritent les éléments fonctionnels de la station : armurerie, salle d'entraînement, gymnases, salles de conférences, postes de travail et cellules. Les étages supérieurs sont réservés aux officiers de la sécurité et à tout un équipement de radars spécialisés, capables dit-on d'entendre le moindre mot prononcé dans la colonie ! Ces radars sont supposés améliorer l'ancien système défectueux, mais la question que tous les colons se posent est pourquoi de tels radars ne font pas partie du système d'origine ? Il existe d'autres spéculations quant à de nombreux témoignages de marques de Tal Shiar retrouvées sur de l'équipement informatique livré lors de la modernisation du bâtiment. Quelle que soit la vérité qui se cache derrière les murs du bureau de sécurité, le fait est, que depuis son introduction comme structure standard de la colonie, les émeutes et les insurrections ont diminué de 86% !

TOURELLE A DISRUPTEUR (DISRUPTOR TURRET)

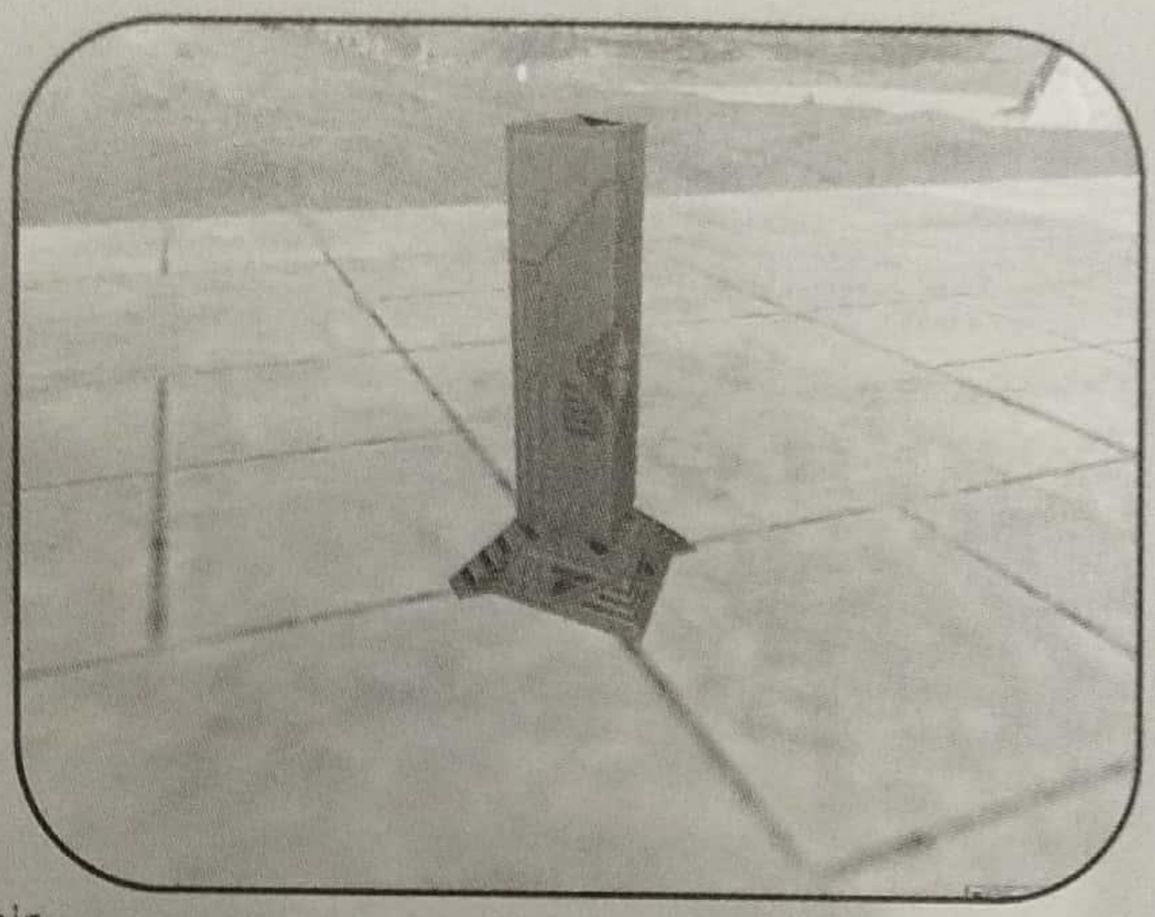
TYPE VENOMTHORN



Cette tourelle est un élément essentiel du système de défense de la colonie romulienne, que la menace soit interne ou externe à la colonie. Ses applications de défense externes font partie des plus virulentes. Positionnées tout autour du périmètre de la colonie, elles sont intégrées à un réseau de défense dirigé par les ordinateurs tactiques du bureau de sécurité. Elles sont directement alimentées en énergie par le réseau principal de la colonie. Sa puissance de tir est exceptionnelle, cependant des factions de dissidents romuliens ont déclaré que la tourelle est en fait un outil de répression actif. Leurs déclarations les plus crédibles concernent le système de radar et les générateurs d'énergie surpuissants. En effet, ils considèrent que tous ces radars vrombissant n'ont pas besoin de systèmes indépendants. Et bien que leur but soit la surveillance sous couverture, les déclarations des dissidents concernant les procédés de contrôle de l'esprit et les «champs Tantalus » sont considérés comme étant fantasques. De la même manière, la capacité de rotation de la tourelle à 360° peut être perçue comme une nécessité tactique, mais également comme une menace pour les colons. Le fait qui ne peut être ignoré est pourquoi un système de défense supposé être destiné à combattre des attaques ennemies possède une telle capacité de tir relativement basse et un réseau de radar de courte portée si puissant.

TOURELLE A PHOTONS (PHOTON TURRET)

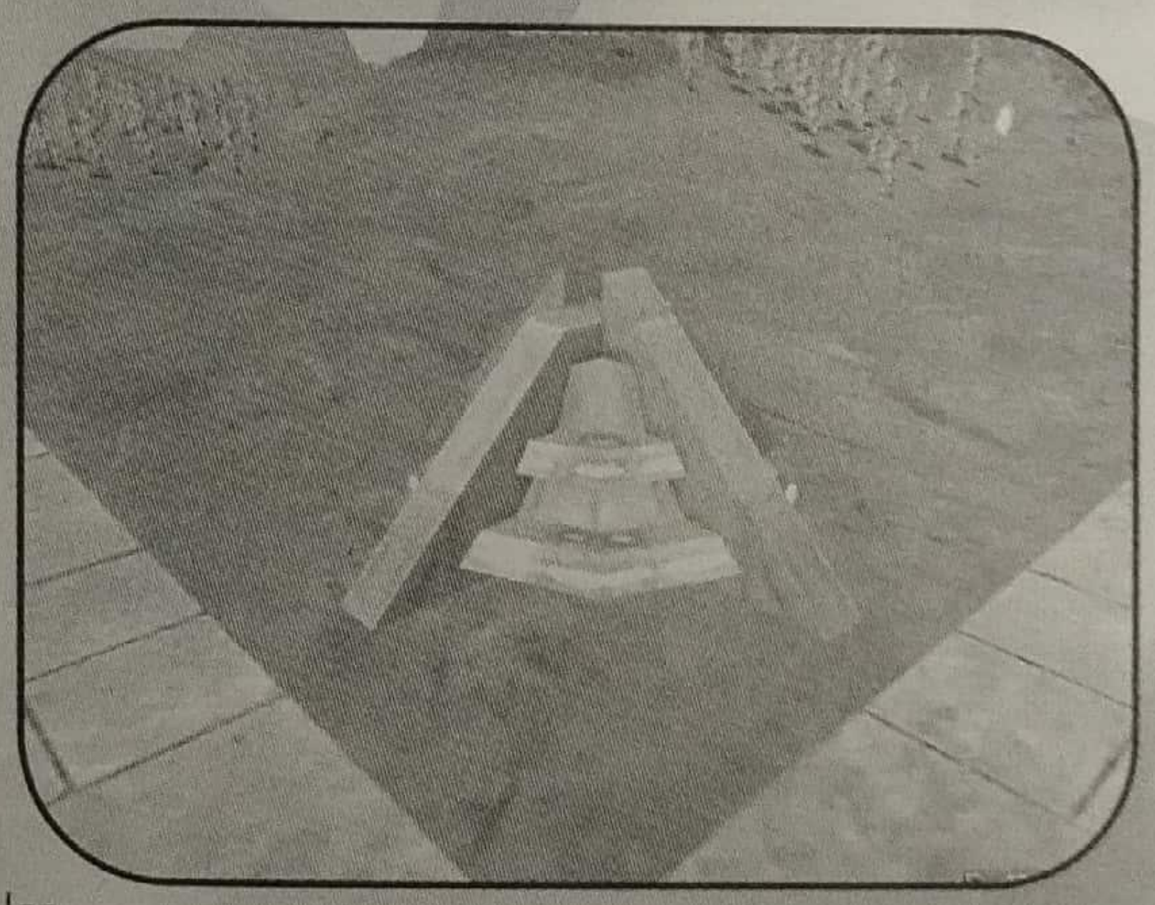
TYPE FIRETHORN



Cette tourelle a un aspect beaucoup trop gracieux pour être une arme. De loin, ces tours rotatives apparaissent presque comme des ornements ressemblant à des obélisques animés. Mais la puissance destructrice de ces structures se révèle à l'ouverture située à mi-chemin de la partie avant de la tour. La production de bombes à photons des romuliens, utilisées lors d'opérations coloniales, est plus importante que celle des autres races, ce qui leur permet de tirer moins de bombes mais de faire plus de ravages. Ces systèmes de défenses se trouvent comme d'habitude dans chaque coin de la colonie.
Leur excellente portée de tir les rend capable de frapper n'importe quel ennemi qui s'approcherait. Cependant, les quantités d'énergie qu'elle consomme affaiblissent de nombreuses structures habituellement alimentées en énergie. Finalement, la tourelle a photons a été surnommée «le tueur de l'espoir » par les colons romuliens. Ce surnom lui a été donné lors de l'invasion d'Octat III, quand trois tourelles de ce type ont bombardé la ville de Temen pendant 63 jours en représailles des attaques livrées contre le peuple romulien.

GENERATEUR DE BOUCLIERS (SHIELD GENERATOR)

TYPE OMICRON



Ce générateur de bouclier est un bon exemple de la technologie romulienne. C'est une machine de pointe délicate qui peut fonctionner à plein rendement durant de longues périodes. Ce régime brutal est destiné à s'assurer à ce que le système soit un modèle réduit de première qualité, car s'il tombe en panne, c'est toute la colonie qui se retrouve en danger. Le déflecteur se trouve dans l'anneau de génération inférieur, alors que le petit anneau supérieur agit en tant que stabilisateur de la production du système de boucliers. Finalement, sa consommation en énergie est beaucoup plus faible que les générateurs de la Fédération ou Klingons, bien qu'il demeure l'une des structures les plus consommatrices d'énergie de la colonie.

INSTALLATION BIOLOGIQUE (BIOLOGY FACILITY)

TYPE KAPPA

Cette installation est la maison des horreurs technologiques. La solution romulienne pour remédier aux problèmes d'approvisionnement en nourriture communs à toute colonie naissante est d'avoir recours à la science. Chaque installation contient tous les systèmes scientifiques capables de porter à maturité des échantillons d'ADN en huit semaines. Elle utilise la technique du clonage, de la manipulation génétique et la mutation radioactive sélective permettant de fabriquer animaux et végétaux. Ce procédé est très encouragé car la création de membres ou de semences augmentent la production par tête. Les animaux et les semences clonés sont également assujettis à un traitement de vieillissement rapide pour qu'ils atteignent leur maturité le plus rapidement possible. Une telle accélération du vieillissement est nécessaire pour éviter le développement de tumeurs si caractéristiques de telles techniques. Cette installation remplit bien sa mission et fournit rapidement de la nourriture. Mais elle reflète également les extrêmes vers lesquels les romuliens peuvent se diriger pour réussir. Une fois construite, les synthétiseurs de nourriture ne seront plus nécessaires à la colonie, ce qui réduira les besoins en énergie de la colonie. Dernier avantage de cette installation, elle permet à la colonie d'augmenter sa limite d'unité par 10, tout comme les modules d'infirmerie.

VEHICULES COLONIAUX ROMULIENS

ABEILLE DE TRAVAIL (WORKING BEE)

TYPE VELITES

L'empire romulien doit énormément à ses oiseaux de guerre et à ses tanks furtifs, mais il doit encore plus au abeilles de travail qui les ont construit. Cette navette est composée d'une cabine avant et d'un générateur d'énergie placé à l'arrière. Sous sa forme de base, la navette est équipée d'une élingue magnétique située sous la cabine, utilisée pour le transport de différentes marchandises et minerais à l'intérieur et à l'extérieur des bâtiments. Elle est l'unique unité qui n'est pas construite d'après un ordre direct, car elle se construit automatiquement dès que la construction d'une structure coloniale est commencée.

NAVETTE DE CONSTRUCTION (CONSTRUCTION BEE)

TYPE HASTATI

Cette abeille, semblable à l'abeille de travail, possède un accessoire qui se compose d'un magasin de matériaux de construction et d'un tapis de livraison servant à positionner les panneaux de construction. Ces panneaux sont ensuite fixés avec les lasers à soudure de la navette. Malgré sa configuration, l'abeille de construction romulienne est élégante et évolue avec une grâce extraordinaire. D'ailleurs, les services secrets de Starfleet pensent que cette navette joue en secret, un rôle militaire, mais ses suppositions sont non fondées.

NAVETTE CARGO (CARGO BEE)

TYPE TRIARII

Cette navette, dérivée du modèle de type Velites, transporte des containers grâce à un attelage monté à l'arrière. Cette méthode de transport permet de charger et de décharger les containers avec rapidité et précision exceptionnelle. Cependant, cette navette est dépourvue de système de défense, ce qui rend dangereux ses déplacements vers les mines lorsqu'ils ont à traverser des territoires ennemis.

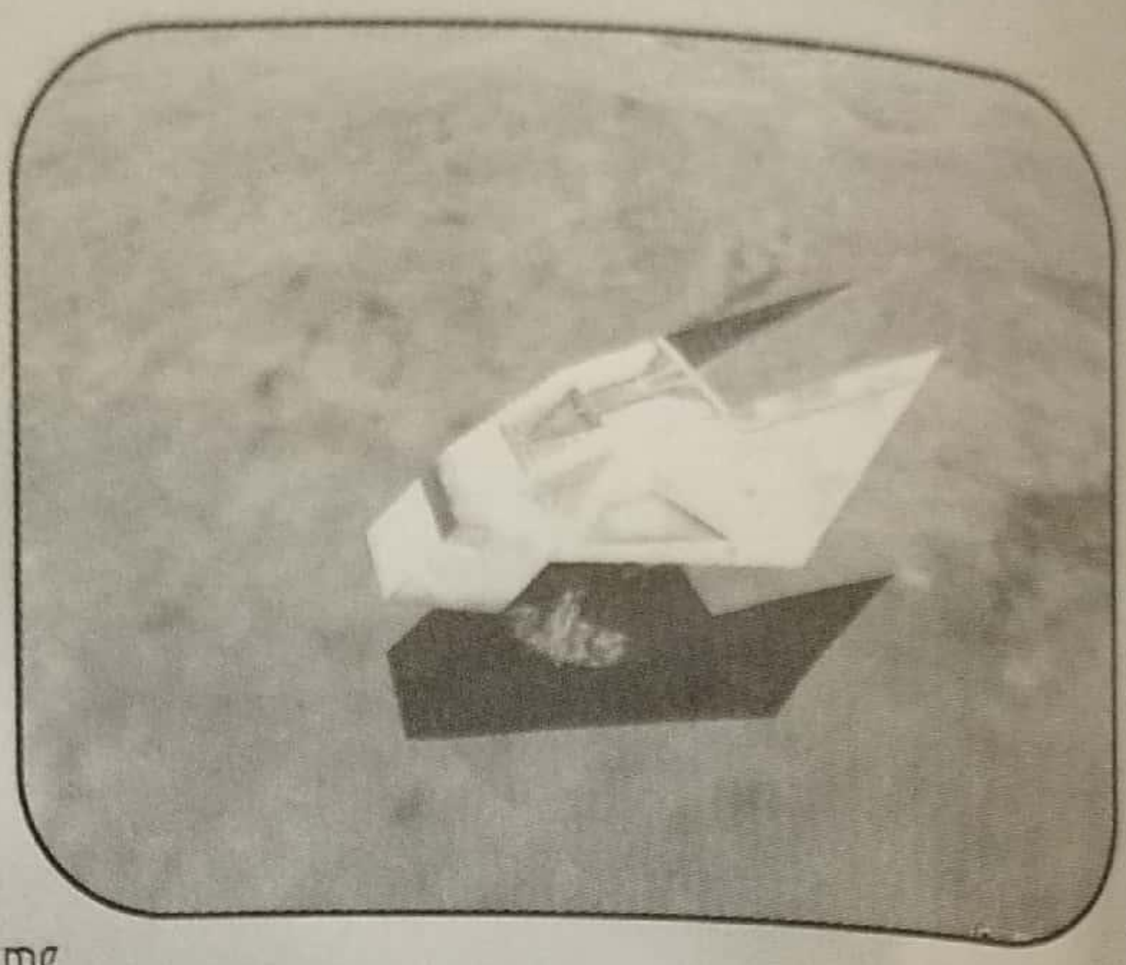
NAVETTE COLONIALE (COLONY SHUTTLE)

TYPE PEGASUS

Cette navette est l'équivalent plébéien du véhicule de transport de troupes. Elle peut transporter jusqu'à huit colons et sous-officiers sur une distance de 10 kilomètres, mais elle est généralement destinée aux déplacements intra-coloniaux ou vers des installations coloniales éloignées. Contrairement à la plupart des appareils romuliens, la navette coloniale a été conçue pour durer et pour assurer un transport en toute sécurité, plutôt que des missions dangereuses. La raison est simple, c'est un véhicule lourd qui, selon l'élite romulienne, doit être utilisé par tout le monde. Le problème est que sans gros sponsor, aucun constructeur de véhicule ne se lancerait dans un tel projet. Sur la planète Romulus, ces appareils forment la colonne vertébrale du système de transport de masse, alors que sur les colonies ils permettent de transporter les colons vers des zones protégées via des passages sécurisés, et ce même sur les planètes les plus hostiles. En effet, cette navette est la preuve que si les romuliens s'arrêtaient de rechercher de nouvelles technologies et de développer celles qu'ils connaissent déjà, alors leurs systèmes feraient des envieux dans toute la galaxie.

ECLAIREUR (SCOUT)

TYPE PREYSEEKER



Un dogme romulien dit que le génie militaire est la meilleure arme que l'on puisse trouver sur un champ de bataille. Cet éclaireur est l'incarnation de ce dogme. Ce véhicule possède plus de puissance, de mobilité et de scanners que tous les autres, ainsi qu'un système défensif furtif. Mais à fin de disposer de la plus grande quantité d'énergie possible, le bouclier a été supprimé. Les ailerons arrières abritent l'antenne principale du scanner qui fonctionne en coordination avec un deuxième système placé à l'avant de l'appareil. Le pilote est installé dans une petite cabine au-dessus du deuxième système de scanners. Comme il ne possède quasiment aucune arme, il est très vulnérable lors d'attaques. Mais avant de le détruire, il faut le capturer et grâce à ses scanners puissants, à une vitesse de pointe exceptionnelle et à une mobilité incroyable, ce véhicule peut mettre en échec le plus déterminé des chasseurs.

VEHICULE SCIENTIFIQUE (SCIENCE VEHICLE)

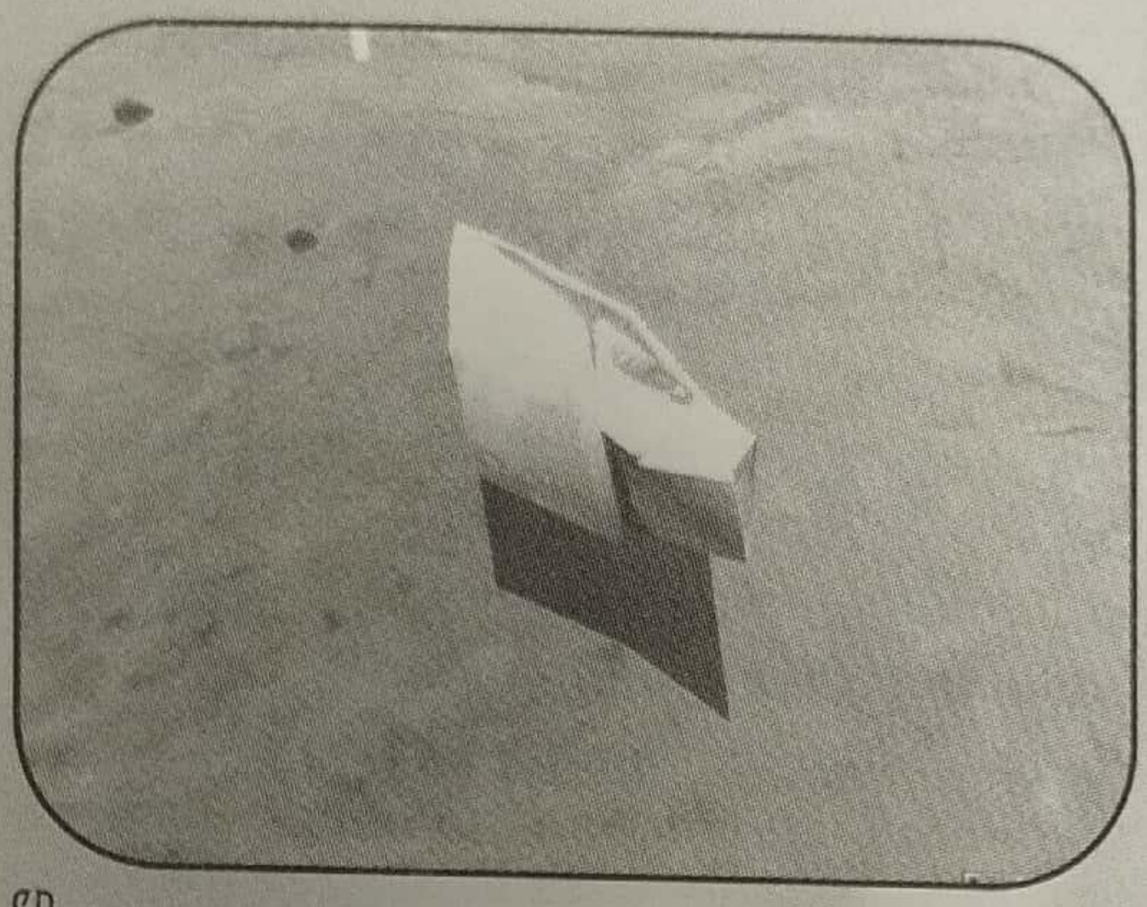
TYPE TALVATH



Tout comme le tank est typique de la psyché guerrière des romuliens, le véhicule scientifique de type Talvath est le reflet de son potentiel intellectuel. Cette unité joue un rôle important dans cette quête romulienne qu'est le contrôle. Afin d'asseoir son pouvoir, la doctrine romulienne affirme qu'elle doit disposer de toutes sortes d'informations. Naturellement, le véhicule scientifique ne peut lui-même atteindre cet objectif exigeant, mais il s'en approche grâce à une batterie de radars de courtes portées placée sur le fuselage du véhicule. En fait, tout ce qui se trouve sur cette unité est soit destiné à récolter des informations, soit à être déplacé, miniaturisé ou supprimé pour faire de la place aux autres appareils de recherche. Le cockpit est coincé entre les appareils de détection avant et les énormes radars des ailes. Derrière ces scanners se situe un laboratoire et une salle informatique. L'arrière du véhicule est occupé par le système anti-gravité et les générateurs d'énergie. Son fuselage solide et désarmé lui permet de s'aventurer sans danger dans des zones de hautes radiations et même dans des petites batailles. Les colons doivent, cependant, se rappeler que le sénat a déclaré tout véhicule de ce type capturé par les forces ennemies fera l'objet d'une enquête de la part du Tal Shiar.

TRANSPORTEUR ARME DU PERSONNEL (ARMED PERSONNEL CARRIER - APC)

TYPE BLOODWOLF



Ce véhicule est destiné au déploiement des troupes. Il est actuellement à l'essai dans de nombreuses colonies romuliennes. Son nouveau bouclier et son nouveau système d'énergie sont d'une toute nouvelle technologie, et offrent à ce véhicule léger une excellente protection et un système de propulsion puissant qui le rend plus rapide que les autres appareils planétaires. Bien qu'il soit de petite taille, son système disrupteur renferme une arme redoutable. De plus, ses différents composants ne se fondent pas en un tout cohérent, ce qui est un handicap pour ce véhicule. Ses besoins en énergie dus à son bouclier, à ses systèmes disrupteurs et de propulsion peuvent causer une surcharge dans les régulateurs du flux d'énergie du véhicule, et de ce fait, cette unité fonctionne à des niveaux critiques pendant une grande partie de sa durée de vie. Les ingénieurs de l'Empire tentent de résoudre ces problèmes et à chaque modification ce transporteur devient plus efficace et redoutable.

TANK D'ASSAUT (BATTLE TANK)

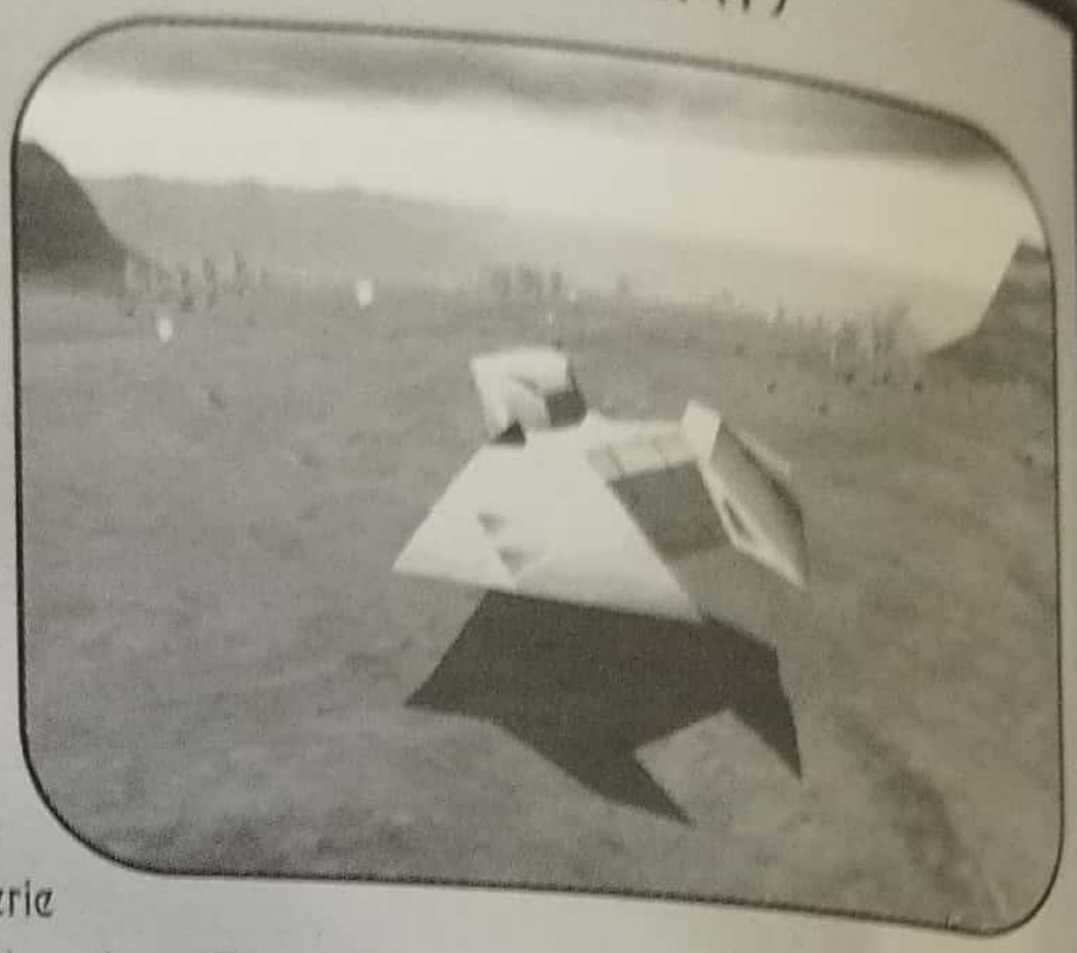
TYPE DRAGONFIRE



Le tank incarne parfaitement l'esprit romulien par son esthétisme et sa fonctionnalité. Cette unité d'attaque de première ligne et de contre-attaque est la plus efficace de toutes, et bien qu'elle soit dotée du plus simple système de défense klingon, son endurance et son adaptabilité à de nouveaux terrains la rendent d'une valeur inestimable pour l'expansion de l'Empire. Les deux pointes sortant de la cabine des pilotes contiennent des radars sophistiqués, tandis que l'arrière de l'unité comporte un système d'énergie utilisant du Dilithium modifié. Le canon disrupteur situé au-dessus de la cabine de pilotage utilise la même technique d'ingénierie que l'artillerie à photons, c'est-à-dire qu'il est doté d'un deuxième canon lui-même contenu dans la tourelle.

ARTILLERIE A PHOTONS (PHOTON ARTILLERY)

TYPE THUNDERLIZARD



L'artillerie à photons romuliennes est l'une des unités les plus redoutées sur le champ de bataille. Il a forgé sa réputation par son armement redoutable et sa sophistication technique. Sa caractéristique la plus remarquable est que son système de lancement de bombes à photons tout entier est situé dans le centre de l'unité. Ceci donne à l'unité un taux de fonctionnement et une stabilité globale de qualité. Ce qui lui confère une excellente force de frappe avec ses bombes à photons, qui sont nettement plus puissantes que celles des Klingons ou de la Fédération. La partie avant de l'artillerie abrite des systèmes anti-gravité avancés et un système de radars. Ensemble, ils confèrent à l'unité la capacité de se mettre en position, de frapper des cibles à longue portée puis de revenir à sa position initiale avant que les ennemis n'aient eu le temps de riposter. Avec l'aide des tanks furtifs, cette tactique d'attaque lui permet de frapper à volonté en prenant ses adversaires par surprises. Les stratèges de la Fédération et Klingons s'accordent à dire que le Thunderlizard n'a qu'un seul défaut : son système de boucliers faible, effets secondaires de son armement interne.

VEHICULE D'ASSAUT FURTIF (CLOAKING ASSAULT VEHICLE)

TYPE SHADOWVEIL

Conçu à l'origine comme une unité de frappe furtive, ce véhicule était construit sur la base d'un ancien châssis du véhicule APC associé à un bouclier et à un système furtif digne d'un tank. Cependant, ce véhicule a été retiré du contingent colonial, bien que ses plans aient été conservés au cas où un commandant déciderait de reprendre sa fabrication. La décision de retirer cette unité a été prise lors d'essais sur le terrain, car il a été constaté que ses systèmes disrupteurs ne pouvaient fonctionner simultanément avec ses systèmes furtifs, comme prévu à l'origine. Ce défaut oblige l'unité à désactiver son système furtif de lancer une attaque, la rendant ainsi vulnérable aux tirs ennemis. Sa grande puissance, sa force de frappe et ses capacités furtives sont les éléments de valeur qui lui ont permis d'être conservée dans les bases de données de la colonie.

TANK FURTIF (CLOAKING TANK)

TYPE DRAGONWRAITH



Ce tank furtif est une unité privilégiant l'attaque camouflée à la force brutale. Disponible uniquement dans les colonies avancées, il est armé d'un disrupteur alimenté modérément en énergie et de boucliers relativement faibles. Cependant, sa valeur réside dans sa furtivité, et fait de lui un adversaire redoutable sur un champ de bataille. Et bien qu'il soit d'une conception basique, le camouflage du tank est assez sophistiqué pour qu'il ne se fasse pas repérer par les scanners ennemis. Malheureusement, cette qualité requiert une quantité d'énergie importante. Il perd donc de précieuses secondes à abaisser son camouflage et à réactiver ses systèmes d'énergie avant d'armer et de tirer. Pendant ces brefs instants, l'unité est très vulnérable. Mais cette faiblesse n'a pas abîmé son image d'arme d'attaque de classe moyenne et de superbe unité d'urgence.

QUESTIONS FREQUEMMENT POSEES

LES CAMERAS

JOUER AVEC CETTE CAMERA 3D N'EST PAS EVIDENT ? N'EXISTE-T-IL PAS DE MANIERE PLUS FACILE DE JOUER ?

Jusqu'à ce que vous maîtrisiez totalement les systèmes et les commandes du jeu, il vous est recommandé, par défaut de conserver le mode caméra isométrique. Jouez aux missions du Didacticiel, c'est la meilleure manière d'apprendre à maîtriser ce mode.

EXISTE-T-IL UNE FAÇON PLUS RAPIDE DE DEPLACER LA CAMERA ?

Rappelez-vous que vous pouvez utiliser les raccourcis claviers pour sauter d'une zone du jeu à l'autre. La touche HOME vous ramènera directement au centre de la colonie (Colony Hub). Si vous appuyez sur les touches MAJUSCULE+V et MAJUSCULE+B vous passerez respectivement de véhicules en véhicules et de bâtiments en bâtiments.

Lorsque vous recevez un message du centre des Communications vous informant de l'épuisement d'une mine ou lorsque vous entendez l'alarme indiquant une bataille, vous pouvez appuyer sur la BARRE D'ESPACE pour sauter directement à cet endroit.

Vous pouvez également utiliser le Tricorder pour vous déplacer dans le jeu. Pour cela, maintenez le pointeur au-dessus de la zone dans laquelle vous souhaitez vous déplacer puis double-cliquez avec le bouton droit de votre souris pour y déplacer la caméra. Attention : double-cliquer sur un bâtiment ou sur une unité annulera cette fonction.

COMMENT ASSOCIER VOTRE CAMERA AUX BATIMENTS ET AUX VEHICULES ?

Cette fonction est uniquement disponible avec un angle de caméra en 3D. Appuyez sur la touche F1 pour activer cette caméra, puis double-cliquer sur l'unité sur laquelle vous souhaitez placer votre caméra, celle-ci s'associera directement à cette unité. Vous pourrez alors pivoter la caméra autour du véhicule et effectuer des zooms avants et arrières sur cette sélection. En associant la caméra à un véhicule, cette dernière se déplacera en même temps que lui.

Pour abandonner cette sélection, appuyez tout simplement sur le bouton droit de votre souris jusqu'à ce que l'unité sélectionnée disparaisse de la fenêtre de commandes.

PROBLEMES LIES AU JEU

COMMENT AMELIORER L'AFFICHAGE DU TRICORDER ?

Vérifiez le zoom de la carte. Et essayez les différents niveaux d'agrandissement en appuyant sur le bouton zoom jusqu'à ce que vous ayez une meilleure vue du Tricorder.

Si les problèmes persistent, cliquez sur le bouton situé dans le coin en haut à gauche (ou appuyez sur la touche TABULATION de voter clavier). Ceci bascule l'écran en un affichage plein écran. Avec ce mode, l'écran du jeu sera affiché dans le Tricorder tandis que la carte sera affichée dans l'écran principal.

Attention : les différentes résolutions du jeu peuvent affecter vos capacités à voir le Tricorder correctement. Si vous rencontrez certains problèmes, tentez de réduire la résolution de l'écran à partir du menu principal des options.

VOUS NE CONNAISSEZ PAS VOTRE MISSION, NI VOS OBJECTIFS ?

Rien de plus simple, cliquez sur le bouton MISSION dans la fenêtre de contrôle que vous pouvez ouvrir à l'aide du bouton COMMS du Tricorder. L'écran de contrôle s'affichera alors et vous indiquera vos objectifs de mission. Vous pourrez également connaître les objectifs qui ont été atteints et ceux qui ne le sont pas.

VOS VEHICULES N'ATTAQUENT PAS OU NE SE DEFENDENT PAS ?

Vos unités n'attaqueront que si elles sont en alerte rouge face à une menace. Pour modifier les niveaux d'alerte, cliquez sur le bouton ALLY du Tricorder qui affichera toutes les menaces de votre mission. Cliquez sur l'icône de votre race et sélectionnez un niveau d'alerte grâce aux marques de couleurs situées sur le côté. Si vous sélectionnez le vert, vos véhicules n'attaqueront pas ; si vous sélectionnez le jaune ils passeront directement en alerte rouge lorsqu'ils seront attaqués ; si vous sélectionnez le rouge, ils passeront à l'attaque ou se défendront contre des attaques ennemies.

VOUS NE POUVEZ PLUS CONSTRUIRE DE BATIMENTS ET DE VEHICULES ?

Pensez à vérifier la limite de la colonie, qui s'affiche en haut de la fenêtre de contrôle. Au début de votre mission, le nombre de bâtiment maximum est fixé à 50, mais celui-ci peut être augmenté en construisant les structures appropriées. Lorsque vous atteindrez la limite coloniale, vous ne pourrez plus construire d'unités supplémentaires.

POURQUOI VOS VEHICULES SONT-ILS SI LONGS A CONSTRUIRE ?

L'efficacité de l'usine affecte sa capacité à fabriquer des véhicules, pensez donc à vérifier le niveau d'efficacité dans la fenêtre de contrôle en sélectionnant l'usine à véhicules (Vehicle Yard). Les niveaux d'efficacité sont bas lorsque, l'alimentation en énergie est insuffisante... après une attaque durant laquelle quelques générateurs ont été détruits ou bien encore par l'absence d'ingénieurs. En plaçant un ingénieur hautement qualifié dans le bâtiment, vous pouvez augmenter sensiblement l'efficacité des structures jusqu'à un taux de 120% d'efficacité !

VOUS NE POSSEDEZ PLUS UN GRAND CHOIX D'OPTIONS ET VOUS NE POUVEZ PLUS RIEN CONSTRUIRE ?

Votre Bâtiment de construction (Construction Yard) a sans doute été détruit. Ce bâtiment doit être présent dans la colonie pour avoir accès à plus d'options de construction.

VISEZ UN ENNEMI PEUT S'AVERER ETRE UNE TACHE DIFFICILE, SURTOUT LORSQU'ILS SE DEPLACENT RAPIDEMENT. EXISTE-T-IL UN MEILLEUR MOYEN ?

La manière la plus rapide pour viser des cibles ennemies est d'utiliser la sélection par boîte. Assurez-vous que vous avez sélectionné vos unités et que vous avez entouré les cibles ennemies en maintenant appuyé le bouton gauche de votre souris et dessinant un rectangle autour de ces derniers. Ceci créera une boîte élastique. Lorsque toutes les unités que vous souhaitez attaquer sont dans la boîte, relâchez le bouton de la souris et le Playbook d'attaque apparaîtra. Cliquez alors sur la première option (Attack) et vos unités attaqueront toutes les unités sélectionnées.

VOTRE COLONIE EST CONSTAMMENT ATTAQUEE ET VOS UNITES NE LA DEFENDENT PAS. COMMENT POUVEZ-VOUS ARRETER LES ASSAILLANTS ?

Le meilleur moyen de défendre votre colonie est de placer des véhicules à phaseurs près des structures importantes, telles que le centre (Hub) et les générateurs d'énergie. Puis, sélectionnez un véhicule à phaseurs (Phaser vehicles) puis mettez en surbrillance le bâtiment qu'il doit défendre. Le curseur se changera alors en commande de protection (Protect). Cliquez ensuite sur le bâtiment... le véhicule attaquera tout ce qui ce qui présente une menace pour le bâtiment qu'il protège. A mesure que la colonie se développe, le meilleur moyen de défense est de construire des tourelles proches des systèmes coloniaux sensibles.

CREDITS

INTERPLAY TEAM

Engineering Team

Richard Seaborne

Mark Phoenix

Kerry Sergent

Brad Dodge

Art Director

Todd Camasta

Art Team

Jaime Di Salvio

Scott Bieser

Mark Bergo

Glenn Price

Stephen Beam

Larry Bowman

Design Team

Dan Kingdom

Dan Levin

Executive Producer

Brian Christian

Producer

Doug Brandon

Line Producer

Scott Mc Kelvey

Marketing Manager

Kevin Johnston

Creative Services Manager

Kathy Helgason

Traffic Manager

Brian Harkins

Package Layout and Design (US)

Binary Pulse

Manual Layout and Design (US)

Sandie Minquez

Q A TEAM

QA Project Supervisor

Tim Anderson

Senior Tester

Scot Humphreys

Testers

Amy Avery

Asher Luisi

Erik Markham

Devin Vink

Director of QA

Mike Motoda

QA Manager

Greg Baumeister

AUDIO TEAM

SFX Supervision

Eight Ball Sound

Adam Levenson

SFX Design

Paul Menichini

Tim Walston

Adam Levenson

Jeff Whitcher

Music

Julian Soule www.juliansoule.com

Inon Zur

Music Supervision

Rick Jackson

Brian Christian

Adam Levenson

Music Editing

Rick Jackson

Mastering

Frank Szick

VO Casting - Direction

Chris Borders

VO Editing

Frank Szick

Stephen Miller

JP Walton

VO Talent

Michael Bell

Keven Michael Richardson

Cam Clark

Rodger L. Jackson

Greg Eagles

Joan Parker

Re-recording mixer:

Charles Deenen

Marc Fishman

Lance Brown

Audio Administrator

Gloria Soto

Mixed at 4MC in

DOLBY SURROUND

Video Services

Dan Williams

Dave Cravens

Bill Stoudt

Special Thanks to:

Brian Fargo

PARAMOUNT PICTURES TEAM

Director, Product Development - Interactive and Technology

Harry Lang

Supervisor, Product Development - Interactive and Technology

Dan Felts

Special Thanks to:

Rick Berman, Dave Rossi, Andrea Hein, Terri Helton, Pam Newton, Juliet Dutton

INTERPLAY EUROPE TEAM

European Marketing Manager

Harvey Lee

UK Product Manager

Chris East

European Development Director

Matt Findley

Associate Producer

Scott Burfitt

Design & Layout (Europe)

A Creative Experience, London

V.I TOUJOURS A VOTRE DISPOSITION

Un problème technique,
besoin d'un coup de main?
Tout savoir sur V.I...
Par téléphone
du lundi au samedi
de 8h à 22h

au 0 803 09 41 64
(1,09 F TTC/minute)

Vous ne trouvez pas un passage, quelque chose vous échappe ?
Sur le 3615 Virgin Games (2,23F ttc/minute), vous pourrez poser toutes vos questions. Une réponse personnalisée vous sera renvoyée, que demander de plus! Encore plus de soluces, de trucs, d'astuces, d'infos produits, de jeux concours...



Sur le WEB «on line» vous pourrez accéder à toutes les infos et actualités V.I

www.virgininteractive.fr

Quoi de plus énervant que de rester bloqué sans savoir comment s'en sortir!

24h/24 V.I vous donne les bonnes réponses. Sur notre hint line, vous trouverez les solutions et astuces pour finir vos jeux et aussi des infos produits, des jeux concours, etc.

Tél : 08 36 68 94 95
(2,23F ttc/minute)

Vous n'avez pas encore trouvé votre bonheur, des questions restent encore sans réponse... Alors écrivez-nous à l'adresse suivante : Virgin Interactive
BP 319000
13793 Aix-en-Provence CEDEX,

ou contactez-nous par fax au:
04 42 16 52 13

GARANTIE LIMITEE

CLAUSE DE LIMITATION DE GARANTIE

Virgin Interactive garantit que, dans la mesure où le produit est normalement utilisé, il fonctionnera substantiellement en conformité avec sa documentation associée pendant une durée de quatre vingt dix jours à compter de son acquisition. En conséquence, le produit qui se révélerait non conforme dans son support et/ou son contenu devra être restitué avant l'expiration du délai de garantie à Virgin Interactive à vos frais accompagné de la preuve d'achat et de la présente garantie à l'adresse suivante :

VIRGIN INTERACTIVE/ NCC,

BP 319 000,

13853 Aix en Provence cedex 3

France

Virgin Interactive s'engage alors à vous faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme à sa documentation associée, étant précisé que Virgin Interactive est seule habilitée pour intervenir sur le logiciel. A défaut de pouvoir faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme, Virgin Interactive vous remboursera le prix payé pour l'acquisition du produit. L'exemplaire conforme ou le remboursement du prix du produit vous sera renvoyé à l'adresse que vous aurez indiquée dans votre courrier. Dans le cas où un logiciel qui aurait été retourné à Virgin Interactive se révélerait substantiellement conforme à sa documentation, Virgin Interactive se réserve le droit de vous facturer, tous les frais liés à l'envoi et à l'examen du logiciel.

CLAUSE D'EXECUTION DE GARANTIE

A l'exception de la garantie limitée susvisée, Virgin Interactive n'accorde aucune autre garantie expresse ou implicite relative au produit. Virgin Interactive ne garantit notamment pas l'adéquation du produit à un objectif particulier autre que ludique, ni que le logiciel qui est contenu est sans bogue ou qu'il fonctionnera de manière ininterrompue, ni qu'il ne subira pas d'usure normale. En outre, la garantie de 90 jours susvisée ne s'applique pas s'il s'avère que le prologiciel n'a pas été normalement utilisé (mauvaise utilisation, utilisation négligeante ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnant de manière déficiente).

CLAUSE D'EXCLUSION DE RESPONSABILITE

Virgin Interactive ne saurait en aucun cas être tenue pour responsable de tout préjudice indirect lié à une utilisation du produit dans les conditions non conformes (mauvaise utilisation, utilisation négligeante ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnant de manière déficiente) quant bien même Virgin Interactive auraient été avertie de l'éventualité des préjudices.

CLAUSE DE LIMITATION DE RESPONSABILITE

En tout état de cause, la responsabilité de Virgin Interactive en cas de dommages pour quelque cause que ce soit est expressément limitée au montant du prix d'acquisition du produit. Les dispositions susvisées relatives à la garantie et à la responsabilité ne préjudicient pas aux droits qui pourraient être accordés à un acquéreur consommateur en vertu de dispositions législatives ou règlement impératifs. Le droit applicable est celui du droit français.

REMARQUE

Interplay se réserve le droit d'apporter des modifications ou des améliorations au produit tel qu'il est vu ou décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis.

COPIE INTERDITE

Ce logiciel et ce manuel sont soumis aux droits d'auteurs détenus par Interplay Productions et protégés par les lois de copyright s'appliquant aux programmes informatiques. Il est interdit de copier le programme, sauf dans le cas d'une copie de sauvegarde uniquement. Il est également interdit de prêter, vendre, louer, louer à bail, donner, sous-louer ou transférer le logiciel ou toute autre copie. Il est également interdit de modifier, adapter, traduire, imiter, décompiler, désassembler ou compiler en un langage de programmation ou un format différent, la totalité, une partie ou un extrait de ce logiciel ou permettre à un tiers de le faire.

SITE WEB INTERPLAY

"Bienvenue sur le site Web d'Interplay ! Nous tenons à vous offrir des ludiciels interactifs de haute qualité et originaux et c'est pour cela que nous nous efforçons de rester à la pointe de la technologie. Le but de ce site Web est de vous fournir des renseignements et de vous présenter toutes sortes d'innovations.

Nous sommes nous-mêmes des mordus de jeux vidéo, et l'idée que d'autres mordus aux quatre coins du monde puissent voir, toucher et ressentir nos derniers jeux en cyberespace nous ravit. Pas de pub, pas de marketing ; rien que des jeux fantastiques. Pour que le site fonctionne, nous nous efforçons de le mettre à jour régulièrement, Nous voulons en faire un lieu où VOUS pouvez nous dire ce qui vous plaît... et ce qui ne vous plaît pas dans nos jeux. Alors utilisez les options de commentaires sur ces pages et dites-nous tout. Nous vous souhaitons une agréable visite de notre site Web. Explorez toutes les différentes zones que nous vous proposons et revenez vite. N'oubliez pas de venir nous voir régulièrement, car de nouvelles zones fabuleuses seront toujours disponibles.

Encore une fois, bienvenue !"

Brian Fargo

P.D.G.

COMMENT Y ACCÉDER

A partir de votre compte Internet, rendez-vous à l'adresse : ***www.interplay.com***

NOTES

NOTES

MN-C95-1097-F



STAR TREK©: New Worlds™ Software ©2000 Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. TM, ® & © 2000 Paramount Pictures. All Rights Reserved. Star Trek, New Worlds and related marks are trademarks of Paramount Pictures. All Rights Reserved. Interplay, the Interplay logo, 14° East and the 14° East logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Exclusively licensed by Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Exclusively distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners.