# Liste des membres du Forum
# Abandonware France LTF
# Ayant participé à la réécriture du manuel sous Word

*Alaedrain*
*Bet*
*Cja2001*
*Docteur_Match*
*Fara*
*Groovykid*
*Jyelcey*
*Klaany*
*Snow*
*Vegetable Man*
*Wokie*
*Zappy*

# STARLORD

## Manuel de Jeu



MICROPROSE

# STARLORD

## MANUEL
## DE JEU

MICROPROSE

Seriously Fun Software

MicroProse Ltd. The Ridge, Chipping Sodbury, Avon BS17 6AY. R.U.
Tél : (+44) 454 329510

Copyright © 1993 MicroProse Ltd

Développé par Third Millenium Software

Cette documentation, les disquettes et le manuel qui l'accompagnent font l'objet d'un copyright. Le/la propriétaire de ce produit a le droit de l'utiliser pour son usage personnel. A l'exception des copies de sauvegarde des disquettes pour utilisation personnelle, et la citation de bref passages dans des critiques, personne ne sera autorisé à transférer, copier, sauvegarder, donner ou vendre toute partie de ce manuel ou des informations contenues sur les disquettes ou à les transmettre sous toute forme ou par tout moyen, électronique ou mécanique de reproduction, d'enregistrement ou autres, sans l'autorisation préalable de l'éditeur. Toute personne reproduisant toute partie de ce programme, sur quelques support que ce soit, pour quelque raison que ce soit, se rendra coupable de violation de copyright et sera soumise a la responsabilité civile, et ce, à la discrétion du détenteur du copyright.

Fabriqué au R.U.

# TABLE DES MATIERES


INTRODUCTION ..... 05

Le Matériel ..... 06

Installation/Chargement ..... 06

Protection contre la copie ..... 07

Ce manuel ..... 07

Contrôles ..... 08

Le contrôleur ..... 08

Le sélecteur ..... 08

Touches émulation souris ..... 08

COMMENCER ..... 09

Option de jeu ..... 10

Commencer nouveau jeu ..... 10

Assistance directe ..... 11

GUIDE PRATIQUE ..... 13

LE PORTE-VAISSEAUX ..... 27

La passerelle ..... 28

La salle des cartes ..... 30

L'affichage de données de la salle des cartes ..... 31

Le menu Option de Déplacement ..... 33

Le menu Option d'Affichage ..... 34

Voyage interstellaire ..... 36

L'écran de communications ..... 38

La bibliothèque ..... 39

L'affichage de données de la bibliothèque ..... 40

L'écran de statut du joueur ..... 42

L'écran de commerce ..... 43

Acheter des ressources ..... 44

Vendre des ressources ..... 44

L'écran Etoile-Patrie ..... 45

Equilibrer les ressources ..... 45

Transférer de l'argent ..... 46

Fixer le prix du stock ..... 46

L'écran Etoile occupée ..... 47


Le vieux Manuel

# TABLE DES MATIERES


**BATAILLES SPATIALES**.....49
L'écran Ordre de Combat.....51
L'écran Données Combat.....52
L'écran Engager Forces.....53
L'écran d'armement.....54
La carte de combat.....55
La carte quadrillée du secteur.....56
Les ordres.....57
Le statut du secteur.....58
Les fonctions temporelles.....59
**Le Vaisseau-Amiral**..... 60
Contrôles.....60
Le système de compensation par inertie (ICS).....62
L'affichage tactique de projection sur rétine (RPTD).....62
Les affichages du cockpit.....64
Les nacelles de réarmement.....65
Capsule d'éjection automatique.....65
Accélérateur turbo.....65
Coéquipiers.....66
Vues.....66
**L'issue des batailles**..... 68
La fin d'une bataille.....68
Perdre une bataille.....69
Gagner une bataille.....69


Le vieux Manuel

# CREDITS

## Le Logiciel

| | |
|---|---|
| Programmation et conception | Mike Singleton<br>Peter Barnett |
| Graphismes | Dean Betton |
| Assurance Qualité | Peter Woods<br>Andrew Luckett<br>Richard Bakwell<br>Nick Stokes<br>Jason Sampson |
| Son & Music | Paul Raborham |
| Producteur | Steve Ramsden |
| Editeur | Paul Hibbard |

## Le Manuel

| | |
|---|---|
| Manuel rédigé par | Kristian Ramsay-Jones |
| Design du manuel et de la boîte | Joanna Wade |
| Mise en page | Sarah Kerr |
| Illustration | Blue Chip |

Le vieux Manuel

# INTRODUCTION



Le Manuel Vieux

# INTRODUCTION

La Galaxie de Starlord est immense. Des centaines d'autres Seigneurs des Etoiles agissent individuellement, vaquant à leurs occupations, exactement comme vous le faites. Un simulateur génétique introduit des caractéristiques familiales, ce qui signifie que, bientôt, des familles puissantes commenceront à s'établir. Vous devez battre ces familles pour gravir les échelons de la hiérarchie des Seigneurs des Etoiles.

Starlord se joue à plusieurs niveaux, c'est un jeu de stratégie, comprenant commerce et diplomatie, un jeu de guerre spatiale avec des vaisseaux se battant pour le contrôle des planètes, et un simulateur de combat spatial avec de l'action en 3-D dans le cockpit d'un vaisseau de combat.

Pour monter en grade chez les Seigneurs, vous devrez combiner une connaissance approfondie de la Galaxie avec des réactions rapides comme l'éclair dans les combats spatiaux. Seule cette combinaison vous permettra de réussir, un Seigneur faible n'a aucune chance dans la Galaxie.

# LE MATERIEL

Votre boite Starlord contient ce manuel de jeu, le manuel de Starlord, un guide des commandes, un supplément technique et un jeu de disquettes pour lancer le jeu.

# INSTALLATION/CHARGEMENT

Le supplément technique vous donne des instructions précises pour installer et/ou charger Starlord sur votre ordinateur.

Le vieux Manuel

# PROTECTION CONTRE LA COPIE

Après les écrans d'introduction, l'écran de protection contre la copie apparaitra. Entrez le mot correct que vous trouverez dans le manuel grâce aux références qui vous sont données.

# CE MANUEL

Ce manuel est divisé en différentes sections.

La section **Commencer** vous présentera les différents niveaux du jeu de Starlord
Le **Guide Pratique** s'adresse à ceux qui veulent commencer à jouer à Starlord immédiatement.
Le guide du **Porte-Vaisseaux** vous expliquera comment diriger cet énorme et puissant vaisseau de votre flotte.
La section **Batailles Spatiales** vous donne tous les renseignements dont vous aurez besoin pour vous battre efficacement contre les autres Seigneurs.
Le **Manuel de Starlord** vous décrit la Galaxie de Starlord ce qui vous sera très utile quand vous jouerez.

Le Vieux Manuel

# CONTROLES

## Le Contrôleur

Vous pouvez jouer à Starlord en combinant le clavier, la souris ou le joystick. Nous vous recommandons l'usage du joystick pour piloter les vaisseaux et celui de la souris pour faire vos sélections sur les menus.

Dans ce manuel, conçu pour tous les types d'ordinateur, nous appelons Contrôleur la souris, le clavier ou le joystick.

## Le Sélecteur

A certain moments, pendant le jeu, vous devrez choisir parmi une liste d'options. Pour cela, vous pouvez utiliser la touche Return/Enter du clavier, le bouton gauche de la souris (BGS) ou le bouton Feu du joystick.

Dans ce manuel, nous appelons ces trois boutons ou touches, le Sélecteur.

## Touches émulation souris

Le manuel fait souvent référence au bouton gauche de la souris (BGS) ou au bouton droit de la souris (BDS). Si vous n'avez pas de souris, vous pouvez utiliser les touches émulation souris. Ces touches sur votre ordinateur sont décrites dans le supplément technique.

Le Vieux Manuel

# COMMENCER



Le Vieux Manuel

# OPTIONS DE JEU

Après l'écran de protection contre la copie, l'écran des Options de jeu apparaîtra. Vous pouvez changer l'option en surbrillance sur ce menu en utilisant Contrôleur et la sélectionner en appuyant sur le Sélecteur.

Vous pouvez choisir les options suivantes:

- Commencer nouveau jeu: pour commencer une nouvelle partie de Starlord.
- Continuer ancien jeu: pour charger un jeu sauvegardé; utilisez le Contrôleur et le Sélecteur pour choisir le jeu que vous voulez continuer.
- Voir Meilleurs Scores: pour voir les scores des Seigneurs des Etoiles les plus brillants.
- Entraînement au combat: pour prendre part à une bataille spatiale simulée. Voir la section Batailles Spatiales de ce manuel pour de plus amples détails.
- Modifier configuration: pour changer les options de configuration du système.
- Quitter: pour retourner au système d'exploitation de votre ordinateur.

## Commencer nouveau jeu

Si vous sélectionnez cette option sur le menu des Options de jeu, plusieurs écrans de configuration du jeu apparaîtront:

- **Dynastie/Seigneur des Etoiles seul**: pour choisir entre un jeu avec une dynastie ou un seul Seigneur.

En mode Dynastie, vous pouvez jouer le rôle de n'importe quel membre de votre famille, n'importe quand. Le jeu ne s'arrêtera pas avant que votre famille ait réussi ou que tous les membres de votre famille aient été tués.

En mode Seigneur seul, vous vous concentrez sur un seul seigneur. Si ce seigneur est tué, vous pourrez continuer à jouer en prenant le rôle de votre plus porche parent. Le jeu ne s'arrêtera pas avant que votre Seigneur n'ait réussi ou que tous les membres de votre famille aient été tués.

**Sélection du sexe:** vous choisissez de jouer le rôle d'un Seigneur homme ou femme.

**Sélection de l'enseigne:** pour modifier les couleurs de l'enseigne de votre seigneur.

Le vieux Manuel

L'enseigne d'un Seigneur est divisée en quatre sections: si vous déplacez le Contrôleur vers la droite ou la gauche, vous changez la surbrillance de place. Si vous le déplacez vers le haut ou le bas, vous modifiez la couleur du quart en surbrillance.

- **Entrer nom**: tapez le nom de votre Seigneur au clavier.
- **Sélection du rang**: choisissez le rang de votre Seigneur, auquel vous désirez commencer le jeu.
- **Choisir un scénario galactique**: choisissez l'une des galaxies pré-établies avec laquelle vous commencerez le jeu.

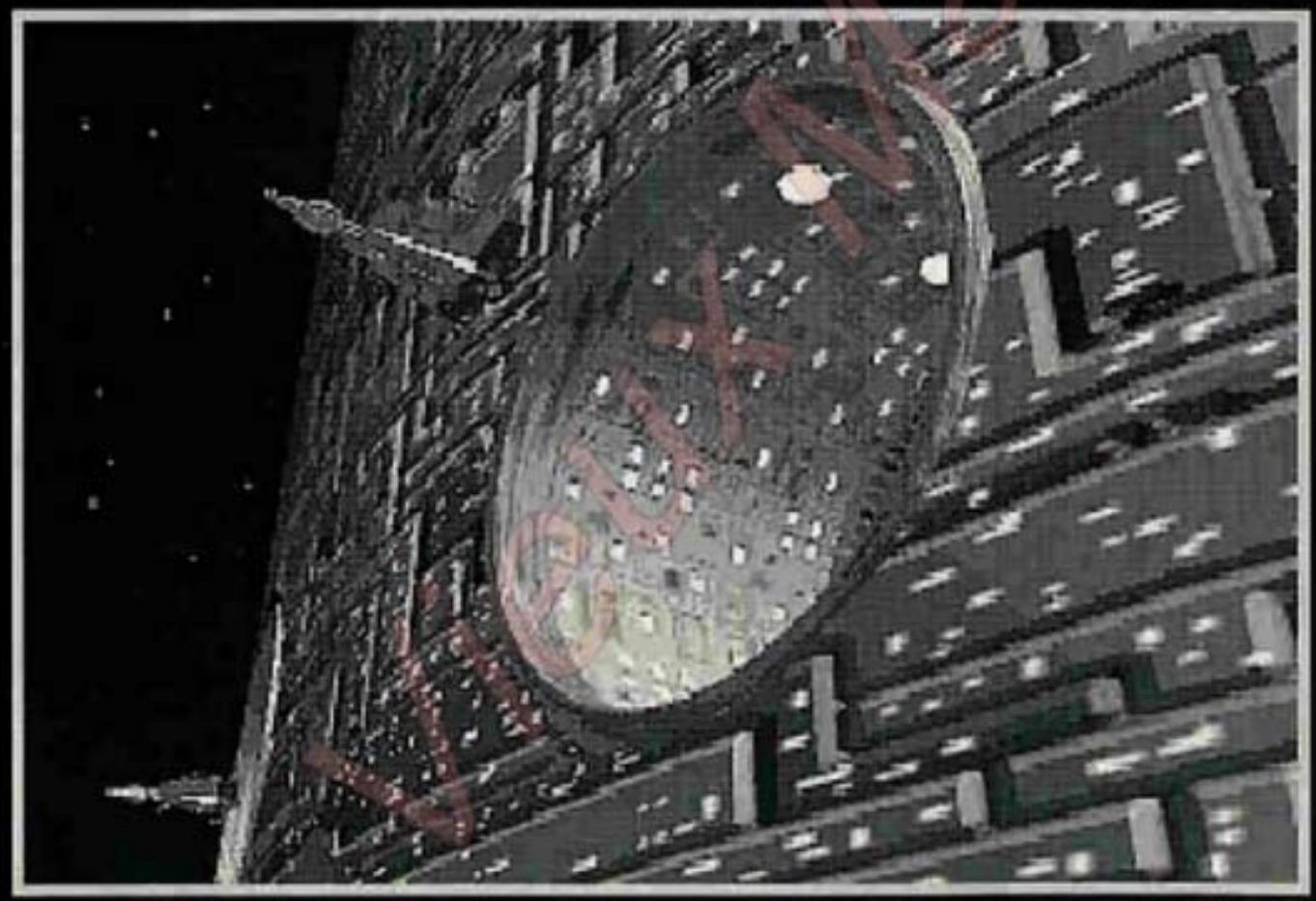
Quand vous avez sélectionné votre scénario galactique, vous commencerez le jeu sur la passerelle de votre Porte-Vaisseaux.

# ASSISTANCE DIRECTE

Si vous ne comprenez pas le rôle d'une des options, mettez cette option en surbrillance et appuyez sur la **barre d'espacement**. Cela active **l'assistance directe**, qui vous donne une brève description du rôle de l'option en surbrillance.

Le Vieux Manuel

# GUIDE PRATIQUE



Manuel

# GUIDE PRATIQUE

Nous vous recommandons de lire ce guide rapide du jeu, qui constitue une introduction aux niveaux de base de Starlord.

## 1. Installation et chargement

Installez et/ou chargez Starlord. Reportez-vous au supplément technique correspondant à votre marque d'ordinateur.

## 2. Protection contre la copie

Après l'introduction animée, vous irez à l'écran de protection contre la copie. Entrez le mot que vous trouverez dans le **Manuel de Starlord** grâce à la référence qui vous est donnée et appuyez sur Return. Vous irez alors à l'écran des Options de jeu.

## 3. L'écran des Options de jeu




- Pour commencer une nouvelle partie de Starlord, mettez **Commencer nouveau jeu** en surbrillance avec la souris et appuyez sur le bouton de gauche de la souris (BGS).

## 4. Mode de jeu

Avant de commencer à jouer, vous verrez plusieurs écrans de configuration du jeu. Le premier vous demandera de choisir entre "Mode Dynastie" et "Mode Seigneur des Etoiles Seul". Le mode Dynastie vous permet de jouer le rôle de n'importe quel seigneur de votre famille, alors qu'en mode Seigneur des Etoiles Seul, vous ne pouvez jouer le rôle que d'un seul seigneur. Reportez-vous à la section **Commencer** de ce manuel pour plus de détails.

- Avec la souris, mettez "Mode Seigneur des Etoiles Seul" en surbrillance et appuyez sur le BGS pour sélectionner et passer à l'option suivante.

## 5. Sélection du sexe

Puis, vous devrez choisir le sexe de votre personnage, homme ou femme.

- Mettez l'une de ces deux options en surbrillance et sélectionnez-la avec le BGS pour pouvoir continuer.

Le Vieux Manuel

## 6. Sélection de l'enseigne

Vous choisirez alors votre enseigne, qui servira à identifier votre famille pendant tout le jeu. Suivez les instructions à l'écran.

## 7. Entrer nom

On vous demandera d'entrer votre nom

- Tapez votre nom au clavier et appuyez sur la touche Return.

## 8. Sélection du rang

Après avoir entré votre nom, vous devez choisir le rang auquel votre Seigneur commencera le jeu.

- Mettez l'option **Seigneur/Dame** en surbrillance et sélectionnez-la.

## 9. Choisir un scénario galactique

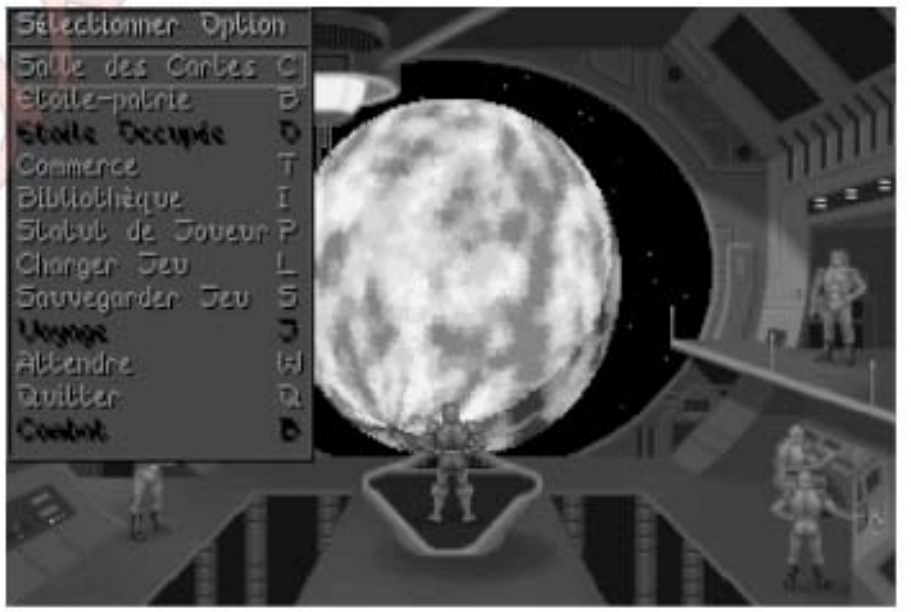
C'est le dernier choix que vous devez effectuer.

- Choisissez le premier scénario **(Au début...)** et appuyez sur la touche Return.

Vous verrez une brève description du scénario galactique.

- Appuyez sur Escape pour quitter cet écran.

## 10. La Passerelle




Vous commencez le jeu sur la passerelle du plus gros vaisseau de votre flotte (appelé **Porte-Vaisseaux**) et vous regardez votre planète (appelée **Etoile-Patrie**).

Dans cette introduction à Starlord, nous effectuerons les opérations suivantes

- transférer de l'argent entre Etoile-Patrie et Porte-Vaisseaux.
- acheter du carburant sur l'écran de commerce
- préparer et effectuer un voyage entre planètes.
- participer à une discussion diplomatique entre Seigneurs
- voir une séquence de bataille, y compris une bataille spatiale en 3D.

Le vieux Manuel

- Appuyez sur le bouton droit de la souris (BDS) pour voir le menu Sélectionner Option.

Ce menu vous donne accès à plusieurs autres écrans et vous permet d'effectuer des fonctions de jeu, comme les voyages interplanétaires.

- Avec la souris, placez la case de surbrillance rouge sur l'Etoile-Patrie et appuyez sur le BGS pour sélectionner.

Vous irez alors à l'écran Etoile-Patrie.

## 11. L'écran Etoile-Patrie




Il existe deux endroits ou un Seigneur peut stocker de l'argent :

La **Réserve**, sur l'Etoile-Patrie et la **Richesse** sur le Porte-Vaisseaux.

La réserve sert à stocker votre argent et ne peut pas être utilisée pour faire du commerce. Elle sera pillée par votre adversaire s'il fait un raid sur votre Etoile-Patrie.

La Richesse est l'argent disponible pour le commerce. Elle sera pillée par votre adversaire si vous perdez une bataille spatiale.

- Avec la souris, placez la case de surbrillance rouge sur **Richesse** et maintenez le BGS enfoncé jusqu'à ce que le nombre dans la colonne de droite ait atteint zéro.

Maintenant, tout votre argent se trouve dans la Richesse de votre Porte-Vaisseaux, pour que vous puissiez acheter du carburant sur l'écran de commerce.

- Appuyez sur Escape pour retourner à la Passerelle.
- Appuyez sur le BDS pour faire apparaitre le menu Sélectionner Option. Avec la souris, placez la case de surbrillance rouge sur **Commerce** et appuyez sur le BGS pour sélectionner.

Vous irez alors à l'écran de commerce.

Le vieux manuel

## 12. l'écran de commerce




Avant d'effectuer un voyage interplanétaire, vous avez besoin de carburant.

- Avec la souris, mettez **Carburant** (en haut de la liste à droite de l'écran) en surbrillance et appuyez sur la touche B.

La question "Combien ?" apparaitra dans le coin inférieur gauche de l'écran.

- Tapez **100** et appuyez sur Return (100 unités de carburant suffisent pour 100 jours de voyage)

Le prompt "Confirmer Achat (T/F/H/N)" apparaitra sous "Combien ?". Cela vous permet d'acheter à trois fournisseurs différents ou d'arrêter la transaction (reportez vous à la section **L'écran de commerce** de ce manuel pour plus de détails).

- Appuyez sur la touche T pour acheter aux commerçants galactiques.

Le carburant sera ajouté à votre total (à droite de l'écran).

- Appuyer sur Escape pour retournez à la Passerelle.
- Appuyez sur le BDS pour faire apparaitre le menu Sélectionner Options : avec la souris, mettez l'option **Salle des cartes** en surbrillance et sélectionnez-la.

Le vieux Manuel

## 13. La salle des cartes




Vous vous trouvez maintenant dans la salle des cartes, le centre de navigation de votre Porte-Vaisseaux.

Appuyez sur le BGS, maintenez-le enfoncé et avancez la souris jusqu'à ce que l'affichage de la salle des cartes soit à l'agrandissement maximum.

Appuyez sur le BDS pour voir le menu Options de Déplacement, mettez **Verrouillage cible** en surbrillance et sélectionnez avec le BGS.

Vous centrez ainsi l'affichage de la salle des cartes sur l'endroit où se trouve actuellement votre Seigneur. Vous verrez des données concernant votre Seigneur et votre Etoile-Patrie dans la fenêtre de droite de la salle des cartes.

Dans la fenêtre de gauche de la salle des cartes, vous verrez votre Etoile-Patrie au centre, et des lignes rouges ou vertes qui en partent. Les lignes vertes sont les itinéraires interplanétaires que vous pouvez emprunter. Les lignes rouges sont ceux que vous pourriez emprunter si vous aviez assez de carburant.

Nous allons maintenant effectuer un voyage entre **Yemid** (votre Etoile-Patrie) et **Tictas**.

Suivez la ligne verte de **Yemid** à **Tictas** en déplaçant votre souris vers la gauche.

Quand **Tictas** apparait au centre de la fenêtre de gauche de la salle des cartes, appuyez sur le BDS, puis, sur le menu Options de Déplacement, mettez **Sélectionner Destination** en surbrillance et sélectionnez.

Quand la salle des cartes s'affiche à nouveau, vous pouvez voir une ligne multicolore entre **Yemid** et **Tictas**.

Appuyez sur le BDS et sélectionnez **Passerelle** sur le menu.

Le vieux Manuel

## 14. Effectuer le voyage

Vous êtes donc sur la Passerelle et une destination est programmée dans votre ordinateur.

Appuyez sur le BDS pour faire apparaitre le menu Sélectionner Option et sélectionnez **Voyage**.

Votre Porte-Vaisseaux effectuera alors le voyage hyperspatial programmé.

Vous verrez les premières étapes de votre voyage depuis la passerelle, puis vous serez transféré à un écran affichant l'écoulement du temps. L'heure d'arrivé estimée à votre destination est affichée pour que vous sachiez combien de temps il vous reste à passer dans l'hyperespace. Pour de plus ample détail sur les voyages intergalactiques, reportez vous au **Manuel de Starlord**.

## 15. L'écran des communications

Quand vous serez arrivé à destination, vous serez accueilli par Dame Redadie Kiribniu. Elle apparaitra sur l'écran de communication de votre Porte-Vaisseaux. Les négociations qui ont lieu ici peuvent être déterminantes : Peut-être devrez-vous affronter la Dame résidente ou peut-être en obtiendrez-vous de l'argent.




Dans cette introduction, nous voulons que la discussion diplomatique se solde par un combat, alors assurez-vous suivre que votre discussion suive ce cours : insultes, menaces et enfin, défi !

Quand vous parlez avec la Dame résidente ; les messages qu'elle vous adresse s'affichent en blanc et vos réponses en jaune.

Appuyez sur Return pour passer à l'étape suivante des négociations.

Appuyez sur les flèches haut/bas pour passer en revue les réponses disponibles et appuyez sur la touche Return pour transmettre le message de votre choix.

Quand vous retournerez sur la passerelle, vous assisterez à l'arrivée de votre Porte-vaisseaux sur l'Etoile-Patrie. La flotte de la Dame résidente se mettra en position, en face de votre Porte-vaisseaux.

Appuyez sur le BDS pour faire apparaitre le menu Sélectionner Option ; mettez **Combattre** en surbrillance et sélectionnez avec le BDS.

Le vieux manuel

## 16. Flottes de combat

Les seigneurs des Etoiles ont deux types de flottes.

- la **Flotte de combat**, qui sert à attaquer et à défendre.
- la **Flotte de défense planétaire**, qui ne sert qu'à la défense de l'Etoile-Patrie

La **Flotte de combat** d'un Seigneur est composée de quatre types de vaisseaux :

- un Porte-Vaisseaux
- un Vaisseau-Amiral
- un nombre variable de vaisseaux de combat
- un nombre variable d'intercepteurs mercenaires.

La **Flotte de défense planétaire** d'un Seigneur est composée de deux types de vaisseaux :

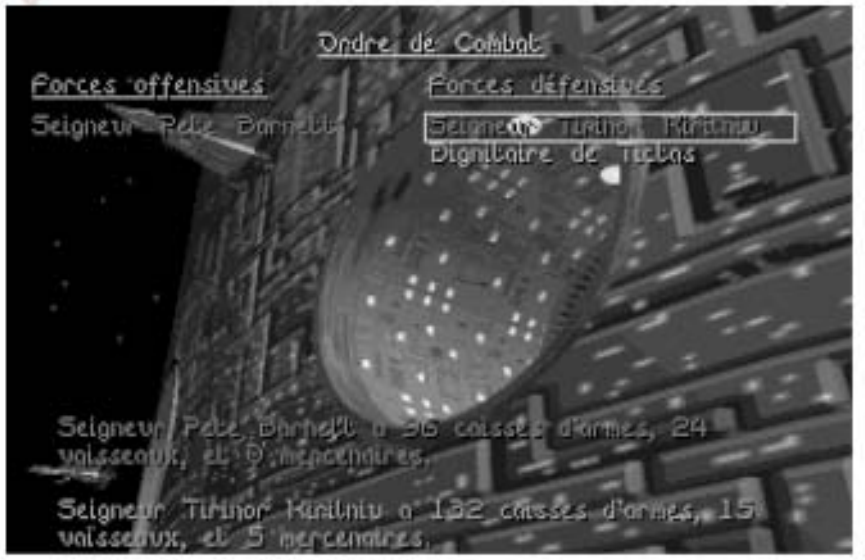
- un vaisseau lunaire
- un nombre variable de cuirassés.

Le **Manuel de Starlord** contient tous les détails concernant les vaisseaux.

## 17. L'écran Ordre de Combat

Le premier écran des séquences de combat est l'écran **Ordre de Combat**. Vous pouvez y voir les forces offensives et défensives, divisées en deux listes, votre Seigneur étant à gauche de l'écran et le Seigneur que vous attaquez à droite. Vous pouvez également voir les informations concernant la taille de la Flotte de combat adverse, en bas de l'écran.

- Appuyez sur Escape. Vous passerez à l'écran **Données de Combat**.




Le vieux Manuel

## 18. L'écran Données Combat

Sur l'écran Données Combat, vous pouvez voir les deux Seigneurs qui s'affrontent. Les données de combat sont affichées à côté des têtes des Seigneurs.

- Appuyez sur le BDS pour faire apparaître le menu Options Combat, puis sélectionnez **Combat entier**. Vous irez alors à l'écran **Engager Forces**.




## 19. L'écran Engager Forces

L'écran Engager Forces vous permet d'augmenter ou de diminuer le nombre de vaisseaux de combat ou Mercenaires qui prendront part au combat.

Pour le moment, il est important que le maximum de ces vaisseaux participe à l'action. Si ce n'est pas le cas, mettez **Vaisseaux** ou **Mercenaires** en surbrillance et appuyez sur BDS.

Quand les deux nombres sous **Engagés** sont à leur maximum, appuyez sur Escape pour aller à l'écran d'armement.




Le Vieux Monde

## 20. L'écran d'armement

L'écran d'armement vous permet de configurer l'armement dont est équipé votre vaisseau de combat personnel (appelé votre **Vaisseau-Amiral**).

- Pour sélectionner une arme, déplacez la souris vers l'avant ou l'arrière. Vous verrez une case de surbrillance jaune à gauche de l'écran, qui vous indique quelle arme est sélectionnée.
- Pour charger une arme sur votre Vaisseau-Amiral, appuyez sur le BGS. Une case rouge apparaîtra à droite du nom de l'arme, indiquant qu'elle est chargée.
- Appuyez sur Escape pour passer à l'écran suivant, la **carte de combat**.

## 21. L'écran Carte de combat




La carte de combat est l'écran qui vous permet de contrôler votre Flotte de combat pendant la bataille spatiale. La carte de combat n'est pas un affichage en « temps réel » ; pour que le temps passe, vous devez cliquer sur l'une des fonctions temporelles en bas à droite de l'écran. Cela signifie que vous pouvez passer autant de temps que vous voulez à prendre des décisions tactiques.

Dans les deux tiers supérieurs de l'écran, vous verrez des symboles représentant votre Flotte de combat, à gauche, et la Flotte de combat de votre adversaire, à droite. Les symboles de cet affichage représentent ce qui suit :

▶ Un escadron de vaisseaux de combat/mercenaires (jusqu'à quatre vaisseaux)

▶ Un escadron de Vaisseaux-Amiraux (jusqu'à cinq vaisseaux)

● Un Porte-Vaisseaux.

- Placez le curseur clignotant sur la section quadrillée de cet écran. Chaque petit hexagone est un "secteur". Vous verrez une ligne jaune délimitant le secteur en surbrillance.

Le vieux Manuel

- Placez maintenant le curseur sur un secteur contenant des vaisseaux ; un rapport indiquant ce que le secteur contient apparaîtra dans le grand hexagone, en bas au centre de l'écran. Les symboles de cet affichage représentent ce qui suit :



Un vaisseau de combat

Un Vaisseau-Amiral

Un Porte-Vaisseaux

Nous allons donner l'ordre à trois escadrons de vaisseaux de combat d'attaquer le Porte-Vaisseaux ennemi.

- Pour cela, placez le curseur de façon à ce que son point central se trouve sur l'ordre ATTAQUER (en rouge) en bas à gauche de la carte de combat, puis appuyez sur le BGS ; les mots DESIGNER ESCADRONS POUR ATTAQUE apparaîtront au-dessus des ordres.
- Placez le pointeur sur le secteur où se trouve l'escadron de votre Vaisseau-Amiral (le symbole ) et appuyez sur le BGS. Le symbole de l'escadron du Vaisseau-Amiral deviendra rouge.
- Faites la même chose pour deux autres unités de vaisseaux de combat ; vous avez maintenant trois escadrons de vaisseaux de combat prêts à attaquer le Portes-Vaisseaux ennemi.
- Les distances entre les deux flottes qui s'affrontent sont énormes. Pour que le temps passe plus vite, placez le curseur sur CONFLIT EN TEMPS REEL (en orange), en bas à droite de la carte de combat, puis appuyez sur le BGS et maintenez-le enfoncé.

Les vaisseaux de combat et le Vaisseau-Amiral sélectionnés quitteront leur formation défensive et attaqueront le Porte-Vaisseaux ennemi. Quand des escadrons de vaisseaux se rencontrent lors d'un combat, vous pouvez voir leurs deux icônes dans le même secteur. L'action passe au cockpit quand votre Vaisseau-Amiral rencontre de la résistance.

Le Vieux Manuel

## 22. Le cockpit du Vaisseau-Amiral




Nous vous conseillons d'utiliser la fonction Pause (touche P) et de vous reporter au Guide Clavier aussi souvent que possible, tant que vous n'êtes pas habitué à tous les contrôles du Vaisseau-Amiral. Quand vous passez à votre Vaisseau-Amiral pour la première fois, il est en train d'attaquer le Porte-Vaisseaux ennemi en mode Pilote automatique.

- Regardez le Vaisseau Amiral effectuer sa première attaque automatique sur le Porte-Vaisseaux ennemi, puis quand il a passé le Porte-Vaisseaux appuyez sur la touche M.

Vous avez maintenant le contrôle manuel du Vaisseau-Amiral. Utilisez le joystick, la souris ou les touches flèches pour contrôler la trajectoire du Vaisseau-Amiral. Reportez-vous à la section **Le Vaisseau-Amiral** de ce manuel si vous avez des problèmes.

- Appuyez sur le BGS pour accélérer ou sur le BDS pour ralentir : appuyez sur la barre d'espacement pour utiliser vos armes. Il vous faudra toucher le Porte-Vaisseaux ennemi de nombreuses fois pour le détruire.

Si vous rencontrez des difficultés pour vous aligner sur le Porte-Vaisseaux, appuyez sur la touche M pour que le Vaisseau-Amiral repasse en mode Pilote automatique, attendez que le pilote automatique tourne votre Vaisseau-Amiral de façon à ce qu'il soit face au Porte-Vaisseaux ennemi, puis appuyez à nouveau sur M pour repasser en contrôle manuel.

Quand vous serez habitué à piloter votre Vaisseau-Amiral, vous préférerez peut-être effectuer vos attaques sans le pilote automatique.

Le vieux Manuel

## 23. La fin de la première bataille




Si un Vaisseau-Amiral ou un Porte-Vaisseaux est détruit, le Seigneur en possession d'un Vaisseau-Amiral ou d'un Porte-Vaisseaux intact est déclaré vainqueur.

Vous verrez le résultat de la bataille, ainsi que l'argent et les ressources que vous avez acquis ou perdus.

- Pour quitter cet écran, appuyer sur Escape.

Si vous perdez la bataille spatiale, vous devrez retourner sur votre Etoile-Patrie pour rassembler vos forces.

Si vous gagnez la première étape de la bataille spatiale, vous retournerez à l'écran Ordre de Combat, pour préparer la prochaine étape de la bataille spatiale : anéantir les Défenses Planétaires.

## 24. Les Défenses Planétaires

Les Défenses Planétaires sont la dernière ligne de défense de votre adversaire ; anéantissez-les et vous pourrez occuper son Etoile-Patrie.

- Retournez à l'étape 17 de ce guide et répétez le procédé de combat contre les Défenses Planétaires de votre adversaire.

## 25. La fin de la deuxième bataille




Si vous détruisez le vaisseau lunaire ennemi, la bataille spatiale est terminée. Vous en verrez alors le résultat ; pour quitter cet écran, appuyez sur Escape.

Vous irez alors à l'écran **Transfert de marchandises**, qui vous permet d'établir un membre de votre famille à la tête de l'Etoile-Patrie.

Le vieux Manuel

Appuyez sur le BGS pour transférer des ressources au nouveau Seigneur, à partir de votre Porte-Vaisseaux. Appuyez sur le BDS pour transférer des ressources du nouveau Seigneur à votre Porte-Vaisseaux.

Pour quitter cet écran, appuyez sur Escape.

Vous retournerez alors sur la passerelle de votre Porte-Vaisseaux, prêt à commencer une nouvelle période de commerce, voyage et combat !




## 26. Le but du jeu

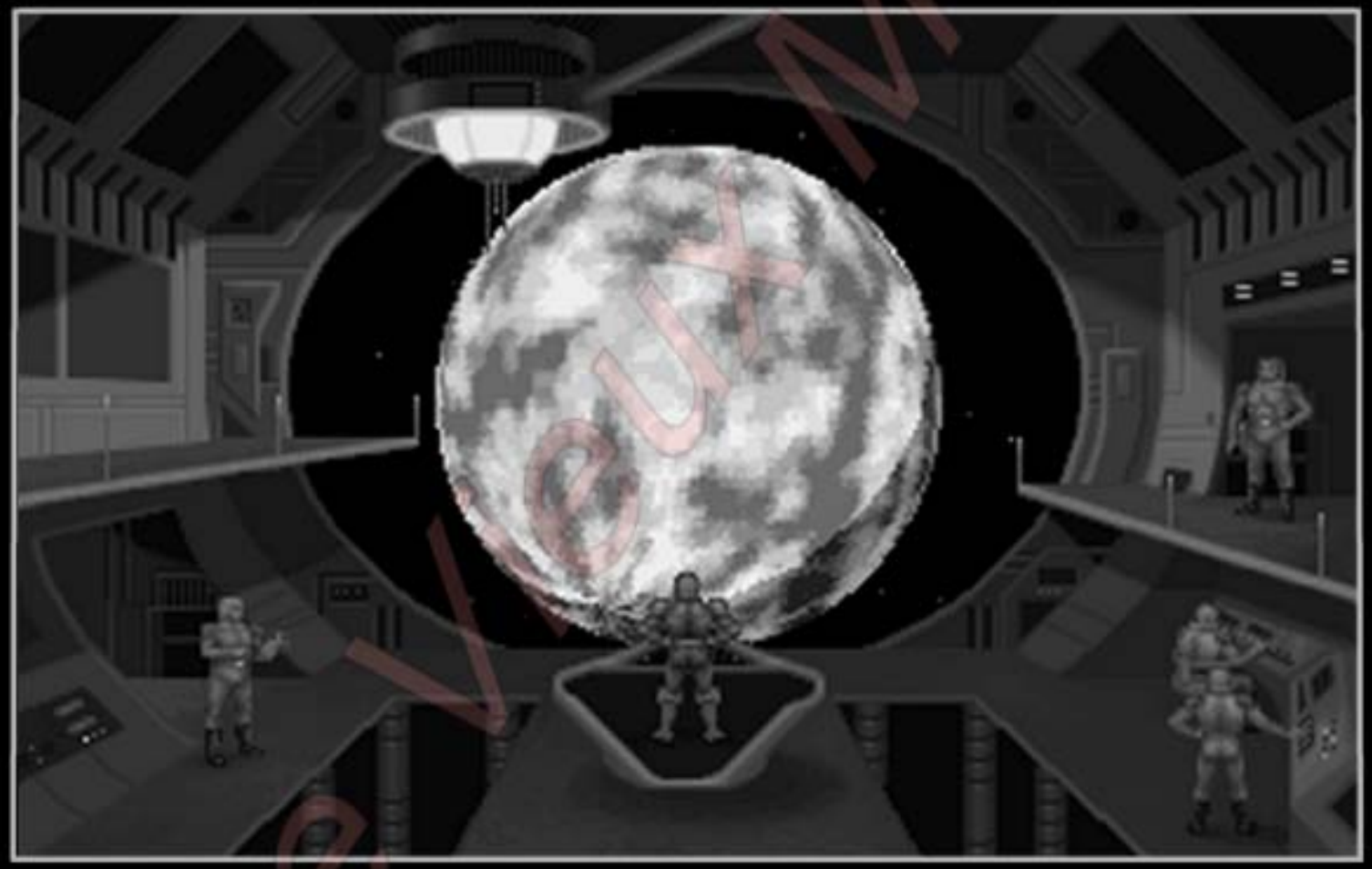
En battant des Seigneurs sur leur Etoile-Patrie, vous bâtissez votre empire personnel. Un membre de votre famille est installé sur chaque Etoile-Patrie que vous avez vaincue.

Pour réussir en tant que Seigneur des Etoiles, vous devez préparer vos raids sur les Etoiles-Patries adverses avec soin, consulter la Bibliothèque et créer des alliances avec les Seigneurs les plus puissants.

L'ultime but de Starlord est de devenir Maître de la Galaxie : vous devez atteindre le rang d'Empereur et les cinq Rois doivent être des membres de votre famille.

Le Vieux Marin

# LE PORTE-VAISSEAU



Le Vieux Manuel

# LA PASSERELLE



La passerelle est la salle centrale de votre Porte-Vaisseaux qui vous permet d'accéder à de nombreux autres affichages et pièces.

Appuyez sur le bouton droit de la souris (BSD) pour voir le menu **Sélectionner Option**. Il apparaîtra dans le coin supérieur de l'écran de la passerelle.

Pour sélectionner une option, placez la case de surbrillance sur l'option choisie en utilisant le Contrôleur, puis appuyez sur le Sélecteur.



Le menu Sélectionner Option vous permet de choisir les options suivantes :

**Salle des cartes** : Pour aller à la salle des cartes.

**Bibliothèque** : Pour aller à la bibliothèque.

**Statut du joueur** : Pour voir l'écran de statut du joueur.

**Commerce** : Pour voir l'écran de commerce.

**Etoile-Patrie** : Pour voir l'écran de l'étoile occupée.

**Combat** : Pour voir l'écran Ordre de Combat.

**Voyage** : Pour effectuer le voyage hyperspatial que vous avez préparé auparavant, dans la salle des cartes.

**Attendre** : Pour attendre à l'endroit où vous vous trouvez. Quand vous sélectionnez cette option, on vous demandera le nombre de jours pendant lesquels vous souhaitez attendre. Entrez le nombre de jours au clavier et appuyez sur Return.

**Charger jeu** : Pour charger un jeu déjà sauvegardé.

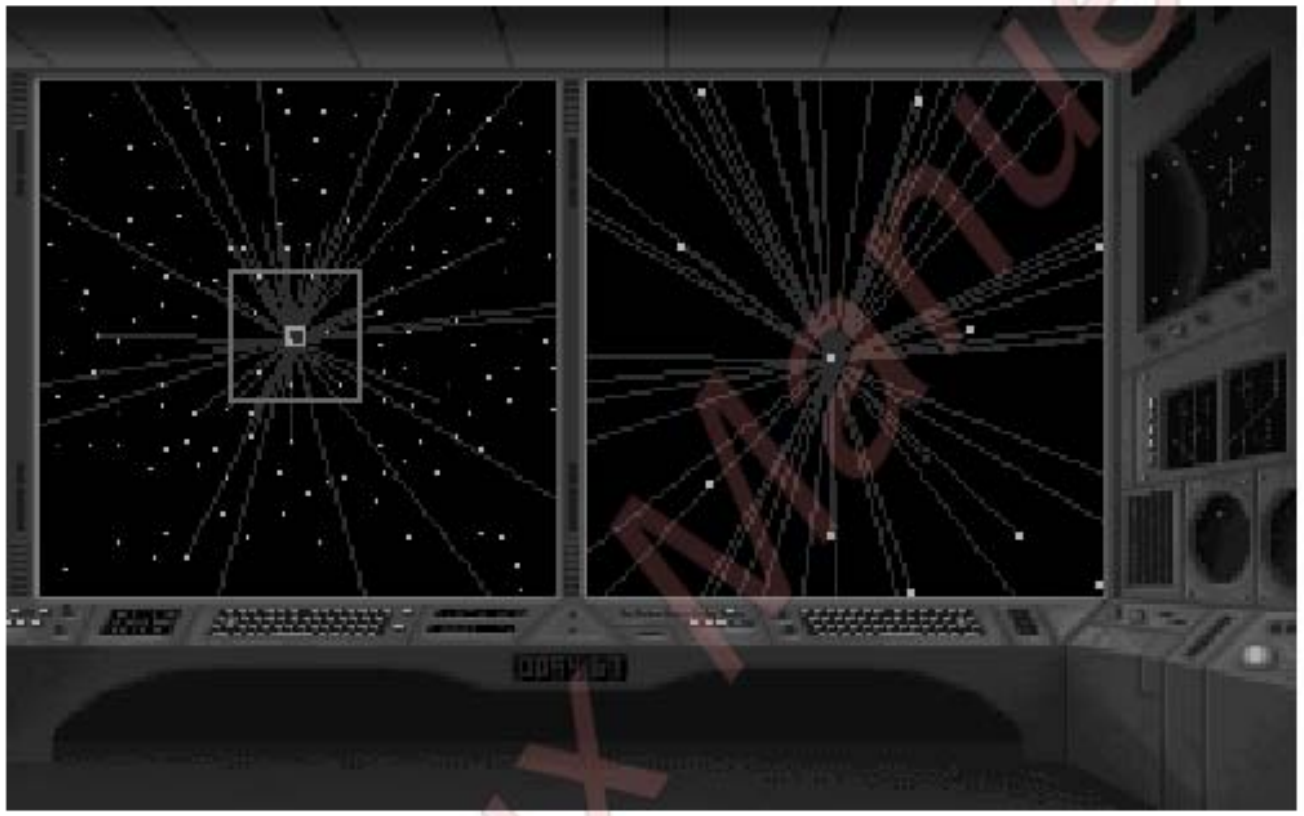
**Sauvegarder jeu** : Pour sauvegarder le jeu en cours.

**Quitter** : Pour retourner à l'écran des Options de jeu.

**Remarque** : pour toutes les fonctions des menus, vous pouvez aussi appuyer sur une touche du clavier. Par exemple, appuyer sur **W** aura le même effet que d'aller dans le menu **Sélectionner Option** et sélectionner **Attendre**. Quand vous vous serez familiarisé avec les fonctions des menus, vous préférerez peut-être utiliser les "raccourcis" clavier.

Le Vieux Manuel

# LA SALLE DES CARTES



Si vous sélectionnez la **salle des cartes** sur le menu, Sélectionner Option, vous passerez au centre de navigation de votre Porte-Vaisseaux.

La salle des cartes est composée de deux fenêtres, affichant toutes deux une carte de la Galaxie, mais à une échelle différente. Cela vous permet d'examiner la carte galactique et de préparer vos itinéraires entre Etoiles-Patries.

La carte dans la fenêtre de droite correspond à une vue plus rapprochée que celle de la fenêtre de gauche.

La grande case au milieu de la fenêtre de gauche entoure la région affichée dans la fenêtre de droite.

L'agrandissement de la fenêtre de carte galactique peut être modifié en utilisant les touches </> ou en maintenant le BGS enfoncé, tout en déplaçant la souris vers l'avant ou l'arrière.

Sous les deux fenêtres de la salle des cartes, au centre, vous pouvez voir l'affichage digital de la date impériale.

Le vieux Manuel

## L'affichage de données de la salle des cartes




Aux deux niveaux d'agrandissement les plus élevés, la fenêtre de droite affiche un écran de données à deux modes : **Position Galactique** ou **Données de l'Etoile-Patrie.**

### Position Galactique

S'il n'y a pas d'Etoile-Patrie en surbrillance dans la fenêtre de gauche, la fenêtre de droite donne des informations sur la position galactique de l'affichage. La position galactique vous permet de trouver des Etoiles-Patrie particulières, à partir des références de la bibliothèque.

La position galactique est divisée en deux parties : par exemple, avec une position galactique de 416.315, le 416 représente la distance à partir de la limite droite de la carte galactique, le 315 la distance à partir de la limite inférieur de la carte galactique.

### Données de l'Etoile-Patrie

S'il y a une Etoile-Patrie en surbrillance dans la fenêtre de gauche, l'écran de données de l'Etoile-Patrie est affiché dans la fenêtre de droite. Ces données apparaissent comme suit :
La première ligne indique, de gauche à droite :

- l'enseigne du Seigneur à qui appartient l'Etoile-Patrie
- le nom de l'Etoile-Patrie
- le nombre de vaisseaux de combat sur l'Etoile-Patrie.

La deuxième ligne indique le statut et le produit de l'Etoile-Patrie.

"**Cuirassés**" indique le nombre de cuirassés se trouvant sur l'Etoile-Patrie. Cela vous permet d'évaluer la force des défenses planétaires.

"**Réserve**" indique la somme d'argent qui se trouve dans les réserves de l'Etoile-Patrie, en MégaCrédits.

Le Vieux

"**Stock**" indique le nombre d'unités en stock sur l'Etoile-Patrie. Le type de stock dépend de ce que l'Etoile-Patrie produit (voir le type de l'Etoile-Patrie, sur la seconde ligne de cet affichage de données).

"**Prix**" indique le prix actuel de cette réserve.

**Remarque : Stock** et **Prix** n'apparaissent que si vous avez mis une Etoile de Production en surbrillance. Seules les Etoiles-Patries des simples Seigneurs produisent des biens et par conséquent, sont les seules à posséder un stock.

La ligne suivante indique le nom du Seigneur habitant sur l'Etoile-Patrie **en ce moment**. Ce n'est pas toujours le propriétaire car les Seigneurs des Etoiles peuvent aller, pacifiquement, sur toutes les étoiles.

Appuyez sur les touches + (plus) / - (moins) pour passer en revue les autres Seigneurs résidant sur cette Etoile-Patrie.

La couleur du nom du Seigneur indique sa position diplomatique vis-à-vis de vous :

- jaune : neutre
- vert : amical
- rouge : hostile

Le nom de votre Seigneur est affiché en blanc.

Les autres informations de cet affichage de données se rapportent au Seigneur dont le nom apparait en haut. Appuyez sur **0** pour savoir qui est le propriétaire de cette Etoile-Patrie.

"**Vaisseaux**" indique le nombre de vaisseaux de combat transportés par le Porte-Vaisseaux du Seigneur.

"**Mercenaires**" indique le nombre d'Intercepteurs Mercenaires transportés par le Porte-Vaisseaux du Seigneur.

"**Richesse**" indique la quantité d'argent transporté par le Porte-Vaisseaux du Seigneur, en Méga-Crédits.

Les deux dernières lignes indiquent la position actuelle du Seigneur et ses heures estimées de départ et d'arrivée.

Le vieux Manuel

# Le Menu Options de Déplacement




Appuyez sur le BDS pour afficher le menu **Options de Déplacement**. Il apparaîtra dans le coin supérieur gauche de l'écran de la salle des cartes. Il vous permet de choisir parmi les options suivantes :

## Sélectionner Seigneur

Vous ne pouvez utiliser cette option que si vous avez sélectionné Dynastie sur l'écran des Options de jeu. Sélectionnez cette option pour passer du personnage que vous jouez au Seigneur de l'Etoile-Patrie en surbrillance dans la fenêtre gauche de la salle des cartes.

### Sélectionner Destination

Sélectionnez cette option pour que l'Etoile-Patrie en surbrillance dans la fenêtre gauche de la salle des cartes devienne la destination de votre voyage. Quand vous sélectionnez cette option, vous êtes automatiquement transféré à la passerelle, prêt à commencer votre voyage.

### Verrouillage Cible

Si vous sélectionnez cette option, l'affichage de la salle des cartes est modifié de façon à ce que l'Etoile-Patrie où vous vous trouvez soit affichée au centre des fenêtres.

### Centrer sur Etoile-Patrie

Si vous sélectionnez cette option, l'affichage de la salle des cartes est modifié, de façon à ce que votre Etoile-Patrie se trouve au centre des fenêtres.

### Retour à base

Si vous sélectionnez cette option, vous retournerez directement à votre Etoile-Patrie.

### Trouver Etoile

Si vous sélectionnez cette option, l'affichage de la salle des cartes se centrera sur l'Etoile-Patrie de votre choix. Tapez le nom de l'Etoile que vous désirez localiser et appuyez sur Return.

Le vieux Manuel

### Appel aux armes Off/Appel aux armes Déf

Sélectionnez cette option pour lancer un appel aux armes. Il peut être offensif (Off) ou défensif (Déf). Voir le **Manuel de Starlord** pour plus de détails.

### Passerelle

Sélectionnez cette option et vous retournerez à la passerelle.

Appuyez sur le BDS pour faire disparaître le menu des options de déplacement et retourner à la salle des cartes.

## Le menu Options d'Affichage




Quand les options de déplacement sont affichées, déplacez le *Contrôleur* vers la droite et le menu des **Options d'Affichage** apparaîtra.

Les options d'affichage affectent la façon dont les données sont présentées sur les fenêtres de la salle des cartes et sont les suivantes :

### Chemins, Chemins Comtes, Petits Chemins, Chemins Ducs, Grands Chemins, Chemins Rois, Chemins Trônes

Sélectionnez ces options pour passer d'un lien entre Etoiles-Patries à l'autre. Pour de plus amples détails sur les liens, consultez le **Manuel de Starlord**.

### Noms Etoiles

Sélectionnez cette option pour faire apparaître le nom des Etoiles-Patries (ceci n'est visible qu'à un niveau d'agrandissement élevé).

### Enseignes

Sélectionnez cette option pour faire apparaître l'enseigne du propriétaire de l'Etoile-Patrie (visible à un niveau d'agrandissement élevé seulement).

Le vieux manuel

## Productions

Sélectionnez cette option pour faire apparaître les icônes représentant ce que l'Etoile-Patrie produit (niveau d'agrandissement élevé seulement).

## Sélectionnez Famille

Sélectionnez cette option pour afficher d'une couleur les Etoiles-Patries appartenant à une famille et toutes les autres en gris.

Vous pouvez passez toutes les familles en revue en utilisant les touches + (plus)/- (moins).

Quand cette option est activée, vous verrez les informations suivantes, en haut de la fenêtre gauche de la salle des cartes, de gauche à droite :

- l'enseigne de la famille
- le nom de la famille
- le nombre de Seigneurs des Etoiles de cette famille

La couleur des Etoiles correspond au rang du Seigneur à qui elles appartiennent :

Vert : Seigneur
Bleu : Roi
Rouge : Comte
Violet : Empereur
Jaune : Duc

Cela correspond aussi au code de couleurs de l'écran Bibliothèque.

## Fond

Sélectionnez cette option pour afficher le fond galactique.

## Données Combat

Sélectionnez cette option pour faire apparaître les Etoiles-Patries où une bataille a eu lieu récemment. Les Etoiles-Patries apparaissent en rouge, reliées par une ligne allant de l'Etoile attaquante à l'Etoile attaquée, de vert foncé à bleu clair, en dégradé. A un niveau d'agrandissement élevé, les informations concernant le combat sont affichées dans la fenêtre droite de la salle des cartes. En utilisant les touches + (plus)/- (moins), vous pouvez examiner les données concernant d'autres combats, ayant eu lieu dans le système en surbrillance.

Le vieux Manuel

**Généalogie**

Sélectionnez cette option pour relier les membres d'une famille par des lignes, allant du rang le plus élevé au rang le plus bas. Les lignes vont des générations les plus anciennes aux générations les plus jeunes, du violet au vert.

**Propriétaire**

Sélectionnez cette option pour faire apparaître le nom du propriétaire de l'Etoile-Patrie en surbrillance. Il apparaît dans la fenêtre d'affichage des données de la salle des cartes, ce qui vous permet d'avoir accès aux renseignements concernant le Seigneur résident, même quand il/elle n'est pas là.
Déplacez le *Contrôleur* vers la gauche pour retourner au menu Options de Déplacement.
Appuyez sur le BDS pour faire disparaître le menu Options d'Affichage et retourner à l'écran de la salle des cartes.

**Affichage Empire**

Sélectionnez cette option pour afficher la position des cinq plus grand Empires de la Galaxie, dans la fenêtre de gauche de la Salle des Cartes. Les noms des Seigneurs à qui appartiennent ces Empires sont affichés dans la fenêtre de droite de la Salle des Cartes. Votre Empire est affiché lui-aussi, pour que vous puissiez le comparer aux autres.

# Voyage interstellaire

Voyager entre les Etoiles-Patries est l'action la plus importante que vous effectuez à partir de la salle des cartes. Pour effectuer un voyage d'une Etoile-Patrie à l'autre, vous devez suivre la procédure suivante :

## Sélectionnez le point de départ

Réglez l'affichage de la salle des cartes sur un niveau d'agrandissement élevé, en appuyant sur la touche > ou en maintenant le BGS enfoncé tout en déplaçant la souris vers l'avant. Appuyez sur le BDS pour faire apparaître le menu **Options de Déplacement**.

Mettez **Verrouillage cible** en surbrillance et appuyez sur le *Sélecteur*. Cela centrera l'affichage sur l'Etoile-Patrie où vous vous trouvez actuellement. Le nom de l'Etoile-Patrie où vous commencez votre voyage sera affiché dans le coin inférieur gauche de la fenêtre gauche de la salle des cartes.

Le vieux Manuel

Vous verrez un certain nombre de lignes partant du point de départ sélectionné.

Les lignes vertes indiquent les voyages qui peuvent être effectués.

Les lignes rouges indiquent les voyages qui ne peuvent être effectués pour cause de manque de carburant.

Si vous manquez de carburant, allez à la passerelle et sélectionnez **Commerce** sur le menu Sélectionner Option. Achetez du carburant et retournez à la salle des cartes.

## Sélectionner l'Etoile-Partie de destination

Avec le contrôleur, placez l'Etoile-Patrie de destination dans le centre de la case grise et faites en votre destination, en sélectionnant l'option **Sélectionner Destination** sur le menu **Option de Déplacement**. Le nom de l'Etoile-patrie destination apparaitra alors à coté du nom de l'Etoile-Patrie de départ, dans la fenêtre gauche de la salle des cartes.

Sélectionnez l'option **Passerelle** sur le menu Sélectionner Option pour retourner au poste de commandement.

Appuyer sur le BDS pour faire apparaitre le menu Sélectionner Option et sélectionnez **Voyage**.

Votre vaisseau spatial passera alors en hyper-vitesse et effectuera le voyage sélectionné. Cela prendra un certain nombre de jours impériaux et l'écoulement du temps sera affiché sur votre écran.

Quand vous serez proche de votre destination, vous passerez à **l'écran de communications**, prêt à négocier avec le Seigneur résidant sur cette Etoile-Patrie.

Le Vieux Manuel

# L'ECRAN DE COMMUNICATIONS




Vous accédez automatiquement à l'écran de communications, juste après votre arrivée à destination ou quand un autre Seigneur arrive à l'endroit où vous vous trouvez.

Quand l'écran de communication apparait, vous verrez soit le message que vous envoie le Seigneur (en blanc), soit le message que vous lui envoyez (en jaune).

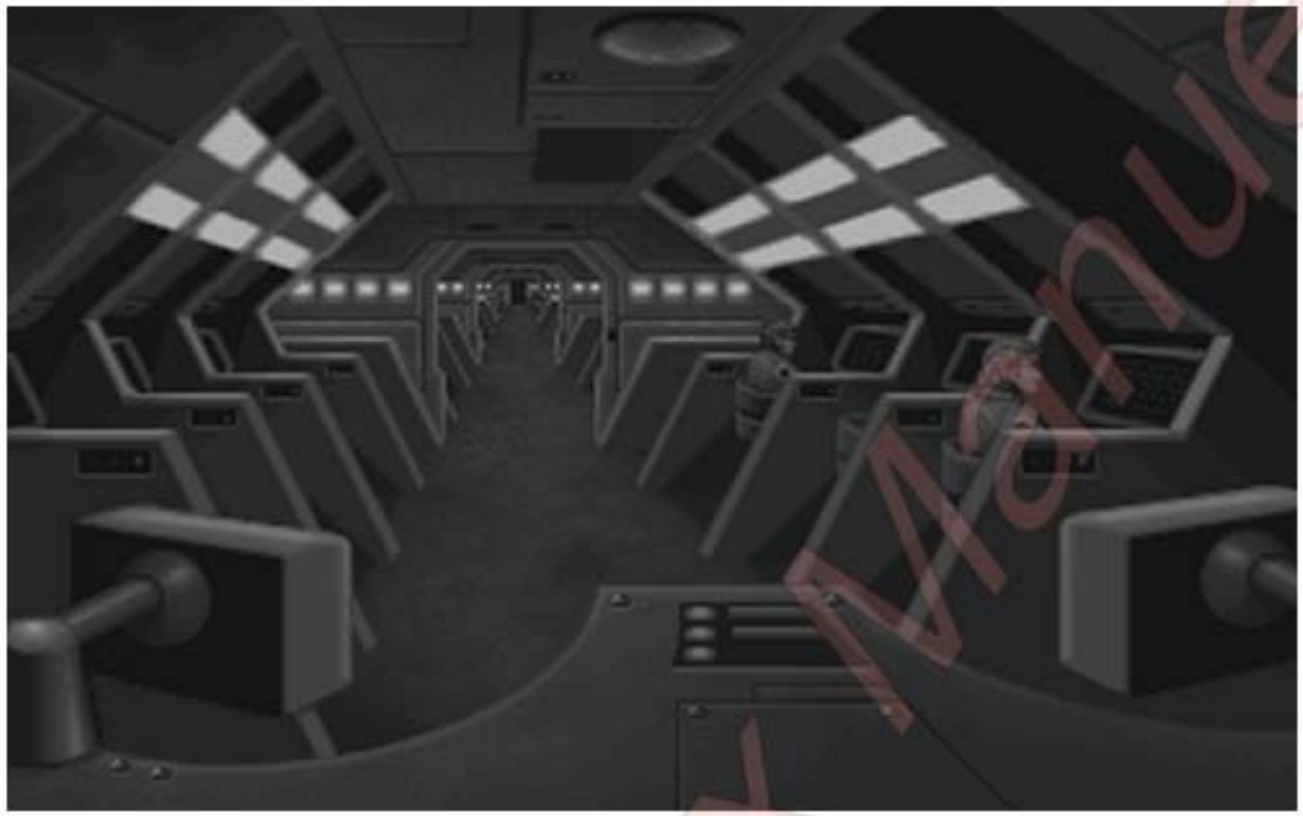
Si le message est blanc, appuyez sur la touche Return pour passer à l'étape suivant des négociations.

Si le message est Jaune, appuyez sur les flèches haut/bas pour passer en revue les différents messages que vous pouvez lui envoyer. Choisissez un message et appuyez sur Return pour l'envoyer.

Vous recevrez une réponse, à laquelle il vous faudra peut-être répondre à votre tour. Ces négociations continueront jusqu'à ce qu'une conclusion satisfaisante ait été atteinte ; elles peuvent même mener à la guerre.

Le Vieux Manuel

# LA BIBLIOTHEQUE

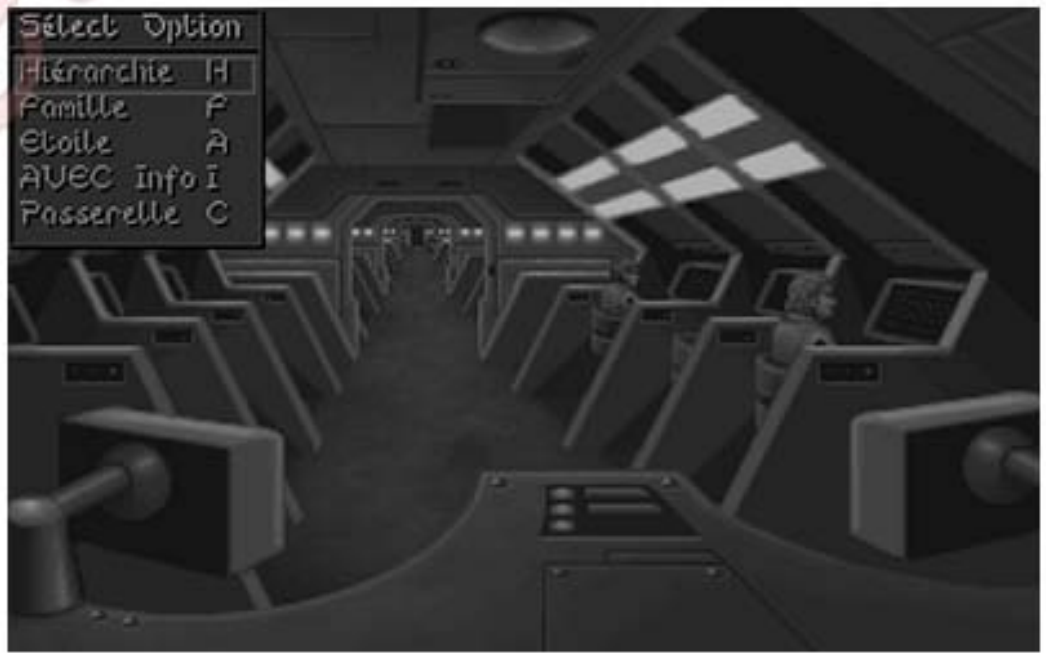


Si vous sélectionnez **Bibliothèque** dans le menu Sélectionner Options, vous pourrez accéder aux renseignements concernant n'importe quel Seigneur des Etoiles de l'Empire Galactique. Cela vous permettra de connaitre les Seigneurs avec lesquels vous voulez faire du commerce et ceux avec lesquels vous voulez vous battre.

Si vous appuyez sur le BDS, le menu sélectionner Option Bibliothèque apparaitra dans le coin supérieur gauche de l'écran. Il vous donne le choix entre cinq options :

**Hiérarchie** **SANS/AVEC info**
**Famille** **Passerelle**
**Etoile**

Pour sélectionner l'une de ces options, mettez-la en valeur à l'aide du *Contrôleur* et appuyez sur le *Sélecteur*.




Le vieux Manuel

L'option **Hiérarchie** affiche tous les Seigneur de la Galaxie, par ordre de rang. Appuyez sur le sélecteur pour que la structure de l'affichage montre les Vassaux du Seigneur en surbrillance.

L'option **Famille** affiche un arbre hiérarchique des Seigneurs d'une famille; cela vous permet d'obtenir des données sur les Seigneurs établissant la dynastie la plus grande.

L'option **Etoile** donne des renseignements sur les Seigneurs se trouvant sur la même Etoile-Patrie que vous. C'est une option très utile quand vous préparez des tactiques de combat.

Sélectionner **Info** pour activer/désactiver la fenêtre de données de la bibliothèque. Quand vous voyez **AVEC info**, la case de données de la bibliothèque apparaitra au bas de l'écran, lorsque vous serez sur un affichage de la Bibliothèque (voir section suivante : **l'Affichage de Données de la Bibliothèque**).

Sélectionnez **Passerelle** pour retourner à la passerelle.

Appuyez sur le BDS pour retourner à l'écran Bibliothèque.

# L'Affichage de Données de la Bibliothèque

Vous pouvez activer l'affichage des données de la bibliothèque en sélectionnant **AVEC Info** sur le menu sélectionner Option Bibliothèque.

Le nom et l'enseigne du Seigneur sont affichés en haut, au centre de l'affichage des données de la bibliothèque. L'enseigne est un bouclier aux couleurs de la famille, entouré du blason du Seigneur.




Vous trouverez aussi les informations suivantes :

**Enfants** : le nombre d'enfants du Seigneur.

**Etoile-Patrie** : le nom de l'Etoile-Patrie du Seigneur.

**Produit** : le produit que cette Etoile-Patrie génère.

**Coordonnées** : la position galactique de l'Etoile-Patrie.

Le vieux Manuel

**Cuirassés** : le nombre de cuirassés de défense planétaire que le seigneur possède sur l'Etoile-Patrie.

**Réserve** : La quantité d'argent qui se trouve sur l'Etoile-Patrie du Seigneur. Cet argent sert à réapprovisionner les richesses (voir ci-dessous) et à garder les Etoiles de Production en activité.

**Richesse** : La quantité d'argent dont le Seigneur dispose sur le Porte-Vaisseaux pour faire du commerce.

**Statut** : l'endroit où se trouve le Seigneur.

**Part/arrive dans** : le laps de temps avant qu'un Seigneur ne parte/n'arrive.

A droite de l'affichage, vous verrez une liste qui comprend l'âge du Seigneur (en années impériales), puis les produits transportés sur le Porte-Vaisseaux du Seigneur.

Le Vieux Manuel

# L'ECRAN
# STATUT DU JOUEUR

Si vous sélectionnez **Statut du Joueur** sur le menu Sélectionner Option, vous ferez apparaître l'écran Statut du Joueur.

L'écran Statut du Joueur est une décomposition des données liées au joueur, présentées dans la Bibliothèque, sur les écrans Etoile-Patrie et Salle des Cartes, vous permettant d'y accéder instantanément sans avoir à regarder les différents écrans.

Le Vieux Manuel

# L'ECRAN DE COMMERCE




Si vous sélectionnez **Commerce** sur le menu Sélectionner Option, vous pourrez vous approvisionner en ressources dont vous avez besoin et vendre toutes celles que vous avez en trop.

L'écran de commerce est divisé en trois parties.

Le coin supérieur gauche de l'écran montre l'importance de la Richesse et celle de la Réserve. La Richesse est l'argent transporté à bord du Porte-Vaisseaux, la Réserve, l'argent gardé sur votre Etoile-Patrie.

Le coin inférieur gauche de l'écran indique le nombre d'unités disponibles de la ressource sélectionnée, de différentes sources.

**Commerçants** : les commerçants galactiques.

Famille : les membres de votre famille.

**Ici** : Les commerçants locaux.

Le côté droit de l'écran indique les différents produits disponibles et la quantité que vous possédez déjà.

Le Manuel

## Acheter des ressources

Mettez la ressource que vous désirez acquérir en surbrillance, sur la liste à droite de l'écran, en utilisant le Contrôleur, puis appuyer sur **B**.

Le prompt **Combien ?** apparaîtra dans le coin inférieur gauche de l'écran. Taper le nombre de votre choix et appuyez sur Return.

Le prompt **Confirmer achat (T/F/H/N)** apparaîtra en bas de l'écran. Cela vous permet d'acheter aux sources suivantes :

Appuyez sur **T** pour acheter aux commerçants galactiques.

Appuyez sur **F** pour acheter aux membres de votre famille.

Appuyez sur **H** pour acheter aux commerçants locaux.

Appuyez sur **N** pour annuler l'opération.

Appuyez sur la touche correspondant à la source à laquelle vous voulez acheter.

Les ressources seront ensuite ajoutées à la liste à droite de l'Ecran de Commerce.

## Vendre des ressources

Mettez la ressource que vous désirez vendre en surbrillance, sur la liste à droite de l'écran, en utilisant le Contrôleur, puis appuyez sur **S**.

Le prompt **Combien ?** apparaîtra dans le coin inférieur gauche de l'écran. Taper le nombre que vous voulez vendre et appuyez sur Return.

Le prompt **Confirmer vente O/N** apparaitra en bas de l'écran. Cela vous permet de confirmer (en appuyant sur la touche **O**) ou d'annuler (en appuyant sur la touche **N**) la transaction.

La ressource disparaîtra de la liste à droite de l'Ecran de Commerce.

Pour de plus amples détails sur le commerce, consultez le **Manuel de Starlord**.

Le vieux Manuel

# L'ECRAN ETOILE-PATRIE




Si vous sélectionnez **Etoile-Patrie** sur le menu Sélectionner Option, vous pourrez transférer des ressources et de l'argent entre votre Etoile-Patrie et votre Porte-Vaisseaux.

L'écran **Etoile-Patrie** est constitué de trois colonnes, séparées par une liste de ressources. La colonne gauche contient des données concernant votre Porte-Vaisseaux, les colonnes droites des données concernant votre Etoile-Patrie.

## Equilibrer les ressources

Il est important que votre Etoile-Patrie reste approvisionnée en ressources. Chaque année, juste avant le Jour de Marché (voir le **Manuel de Starlord**), vous devez aller à cet écran et vous assurer que votre Etoile-Patrie a les ressources nécessaires à son fonctionnement. Si vous ne pouvez pas aller à l'écran Etoile-Patrie parce que vous voyagez, assurez-vous qu'il y a assez de ressources pour subvenir aux besoins de votre Etoile-Patrie pendant la durée de votre voyage.

Le vieux

Les colonnes de droite sont intitulées **Besoin** et **Etoile**. Les nombres qui se trouvent sous **Besoin** indiquent ce dont l'Etoile-Patrie a besoin pour fonctionner, les nombres sous **Etoile** indiquent les ressources qui sont actuellement stockées sur l'Etoile-patrie. Le nombre de la colonne **Etoile** doit toujours être égal ou supérieur à celui dans la colonne **Besoin**. Si ce n'est pas le cas, le taux de production de votre Etoile-Patrie ralentira (voir le **Manuel de Starlord** pour plus de détails).

Pour transférer des ressources entre Etoile-Patrie et Porte-Vaisseaux, mettez la ressource de votre choix en surbrillance et appuyer sur

- le BGS pour transférer des ressources de l'Etoile-Patrie au Porte-Vaisseaux
- le BDS pour transférer des ressources du Porte-Vaisseaux à l'Etoile-Patrie

## Transférer de l'argent

Pour transférer de l'argent entre votre Réserve (sur votre Etoile-Patrie) et votre Richesse (sur votre Porte-Vaisseaux), mettez **Richesse** en surbrillance et appuyez sur

- le BGS pour transférer de l'argent de l'Etoile-Patrie au Porte-Vaisseaux
- le BDS pour transférer de l'argent du Porte-Vaisseaux à l'Etoile-Patrie

## Fixer le prix du stock

La dernière ligne de l'Ecran Etoile-Patrie s'intitule **Prix**. Elle vous permet de décider du prix auquel le stock de votre Etoile-Patrie sera vendu aux autres Seigneurs.

Appuyer sur le BDS pour augmenter le prix et sur le BGS pour le réduire.

Vous vous rendrez compte que si vous fixer un prix élevé pour votre stock ce dernier augmentera, alors que si vous fixer un prix faible, vous vous en débarrasserez rapidement

**Remarque**: seules les Etoiles-Patries des simples Seigneurs ont un **Prix**, car les autres ne produisent rien.

Le vieux Manuel

# L'ECRAN ETOILE OCCUPEE

Vous ne pouvez sélectionner **Etoile Occupée**, sur le menu Sélectionner Option, que si vous avez vaincu les Défenses Planétaires d'un Seigneur et si vous voulez occuper son Etoile-Patrie.

L'Ecran **Etoile Occupée** fonctionne de la même façon que l'Ecran **Etoile-Patrie**, vous permettant de transférer de l'argent et des ressources entre l'Etoile-Patrie que vous occupez et votre Porte-Vaisseaux.

Vous pouvez utiliser deux tactiques quand vous occupez une Etoile-Patrie

## Occupation passive

Vérifier la date de retour du Seigneur résident (à la salle des cartes ou la bibliothèque), occupez l'Etoile-Patrie jusqu'à la veille de son retour, puis partez

## Occupation agressive

Restez sur l'Etoile-Patrie jusqu'au retour du Seigneur résident et affrontez-le/la. Un "appel aux armes" peut être lancé pendant qu vous attendez

Le Vieux Manuel

# BATAILLES SPATIALES



Le Vieux Manuel

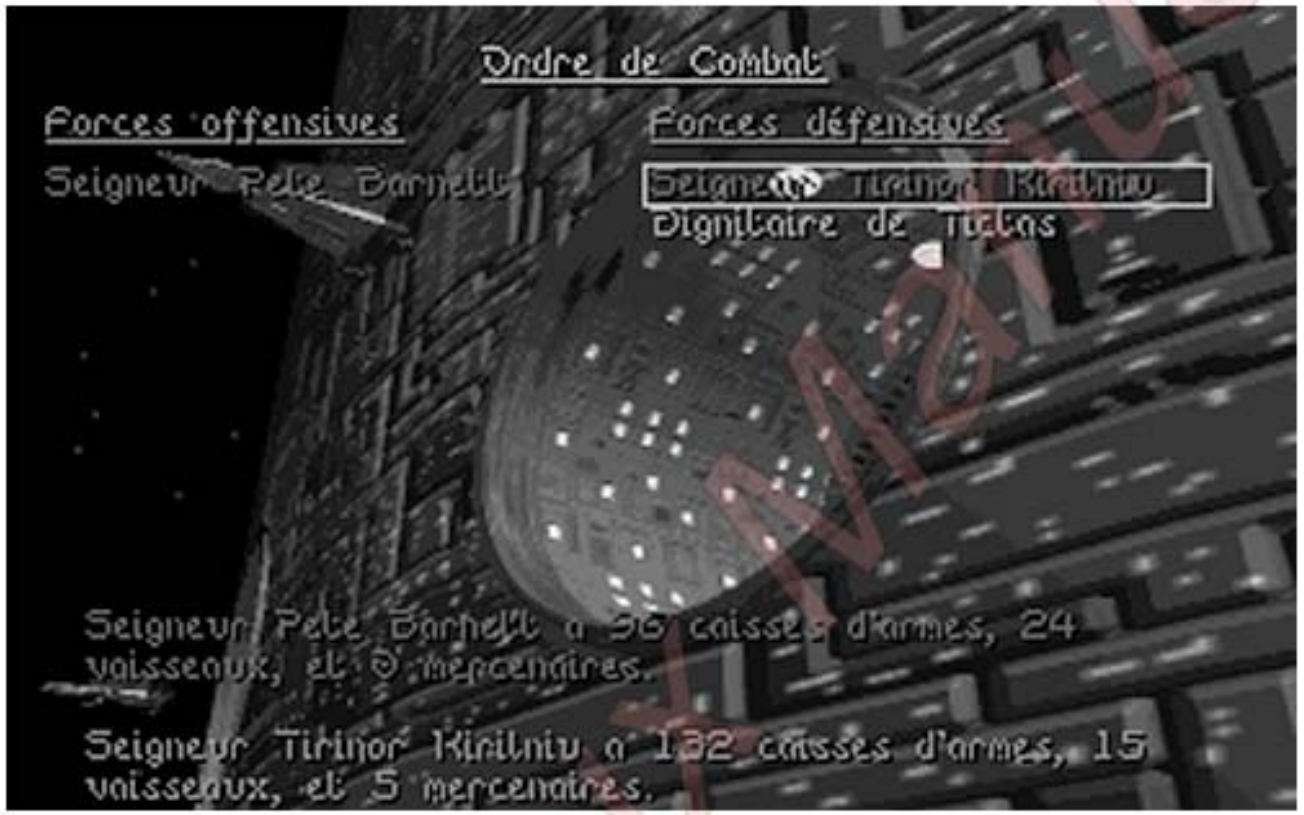
# BATAILLES SPATIALES

Les séquences de combat sont constituées de trois écrans: l'écran Ordre de Combat, l'écran Données Combat et l'écran **Engager Forces**.

Pour passer à l'écran **Ordre de Combat**, sélectionnez **Combattre** sur le menu **Sélectionner Option** de la Passerelle. En sélectionnant cette option, vous vous engagez à combattre le Seigneur qui se trouve actuellement sur la même Etoile-Patrie que vous.

Le Vieux Manuel

# L'ECRAN
# ORDRE DE COMBAT




L'écran **Ordre de Combat** est divisé en son milieu :

Le côté gauche contient des données concernant la flotte offensive.
Le côté droit contient des données concernant la flotte défensive.

Avec le *Contrôleur*, déplacez la case blanche sur la liste des attaquants et des défenseurs. Les données concernant le Seigneur en surbrillance sont affichées en bas de l'écran **Ordre de Combat**.

La liste des attaquants va du Seigneur le plus puissant, en haut, au Seigneur le moins puissant, à l'avant-dernière ligne, le dernier étant le Seigneur qui a lancé l'appel aux armes.

La liste des défenseurs est disposée de la même façon, à une différence près : la dernière ligne est la flotte de Défense Planétaire.

Les batailles ont lieu entre les Seigneurs du haut de chaque liste jusqu'à ceux du bas. Appuyez sur la touche Escape pour progresser dans les batailles.

Quand vous arrivez à votre Seigneur sur la liste, vous passerez à l'écran **Données Combat**.

# L'ECRAN DONNEES COMBAT




L'écran Données Combat affiche les Seigneurs qui se battent, avec les données de combat à côté de leurs têtes. L'attaquant est en bas de l'écran, le défenseur en haut.

Appuyez sur le BDS pour faire apparaître le menu **Option Combat**. Vous pourrez alors choisir entre **Résultat immédiat** ou **Combat entier**.

Si vous sélectionnez **Résultat immédiat**, vous ne participerez pas à la bataille. Votre Vaisseau-Amiral sera piloté par votre meilleur pilote, et vous recevrez le résultat du combat.

Si vous sélectionnez **Combat entier**, vous piloterez vous-même votre Vaisseau-Amiral.

Le Vieux Manuel

# L'ECRAN ENGAGER FORCES




Quand vous avez sélectionné **Résultat immédiat** ou **Combat entier**, vous passez à l'écran **Engager Forces**. Il vous permet d'envoyer plus (ou moins) de vaisseaux au combat, ce qui les empêche de se déployer en nombre important contre un adversaire faible et de gaspiller de grandes quantités de vos précieuses ressources.

Appuyez sur le bouton gauche ou droit de la souris pour transférer des vaisseaux de combat de votre flotte "de réserve" à votre flotte "engagée".

La quantité d'armes qu'il vous reste à la fin du combat est affichée en bas de l'écran et intitulée "Réserve d'armes". Pour quitter cet écran, appuyez sur la touche Escape.

Si vous avez sélectionné **Résultat immédiat** sur le menu **Option Combat**, vous verrez alors le résultat de la bataille (vois la section sur **L'issue des batailles** pour de plus amples détails).

Si vous avez sélectionné **Combat entier** sur le menu **Options Combat**, vous irez alors à **l'écran d'Armement**.

# L'ECRAN D'ARMEMENT

L'écran d'Armement vous permet de configurer les armes transportées par votre Vaisseau-Amiral. Il est constitué d'un diagramme de votre Vaisseau-Amiral, d'une liste d'armes et d'une fenêtre de données concernant les armes.

Avec le *Contrôleur*, déplacez la case jaune sur la liste des armes, appuyez sur le *Sélecteur* pour charger l'arme sélectionnée sur votre Vaisseau-Amiral. La case à droite de la liste des armes indique quelles armes sont chargées.

La fenêtre de données dans la partie inférieure de l'écran donne des informations concernant l'arme sélectionnée.

L'armement que votre Vaisseau-Amiral peut transporter dépend de votre rang, le Vaisseau-Amiral d'un simple Seigneur n'a qu'une soute à armes, alors que le Vaisseau-Amiral de l'Empereur en a cinq.

Vous trouverez tous les détails concernant les Vaisseaux-Amiraux et leur armement dans le **Manuel de Starlord**.

Quand vous avez fini d'armer votre vaisseau-Amiral, appuyez sur la touche Escape. Vous passerez alors à l'étape d'organisation tactique de la bataille, la **carte de combat**.

Le Vieux Manuel

# LA CARTE DE COMBAT




Carte quadrillée du secteur

Ordres

Fonctions temporelles

Statut du secteur

La carte de Combat sert à élaborer votre stratégie de combat. Elle vous permet de diriger et de donner des ordres à n'importe quel vaisseau de votre flotte.

L'affichage de la carte de combat est divisé en quatre :

La **carte quadrillée du secteur** dans les deux-tiers supérieurs de l'écran.

Les **ordres** dans le coin inférieur gauche.

Le **statut du secteur** en bas au centre.

Les **fonctions temporelles** dans le coin inférieur droit.

Le vieux manuel

# La carte quadrillée du secteur

Puisque les batailles spatiales ont lieu près de la surface de l'Etoile-Patrie, les vaisseaux ressentiront les effets de l'entrée dans l'atmosphère de celle-ci, s'ils volent trop bas. Cela signifie que toute flotte se plaçant trop près de la surface de l'Etoile-Patrie à un désavantage, car elle n'a pas de place pour manœuvrer.

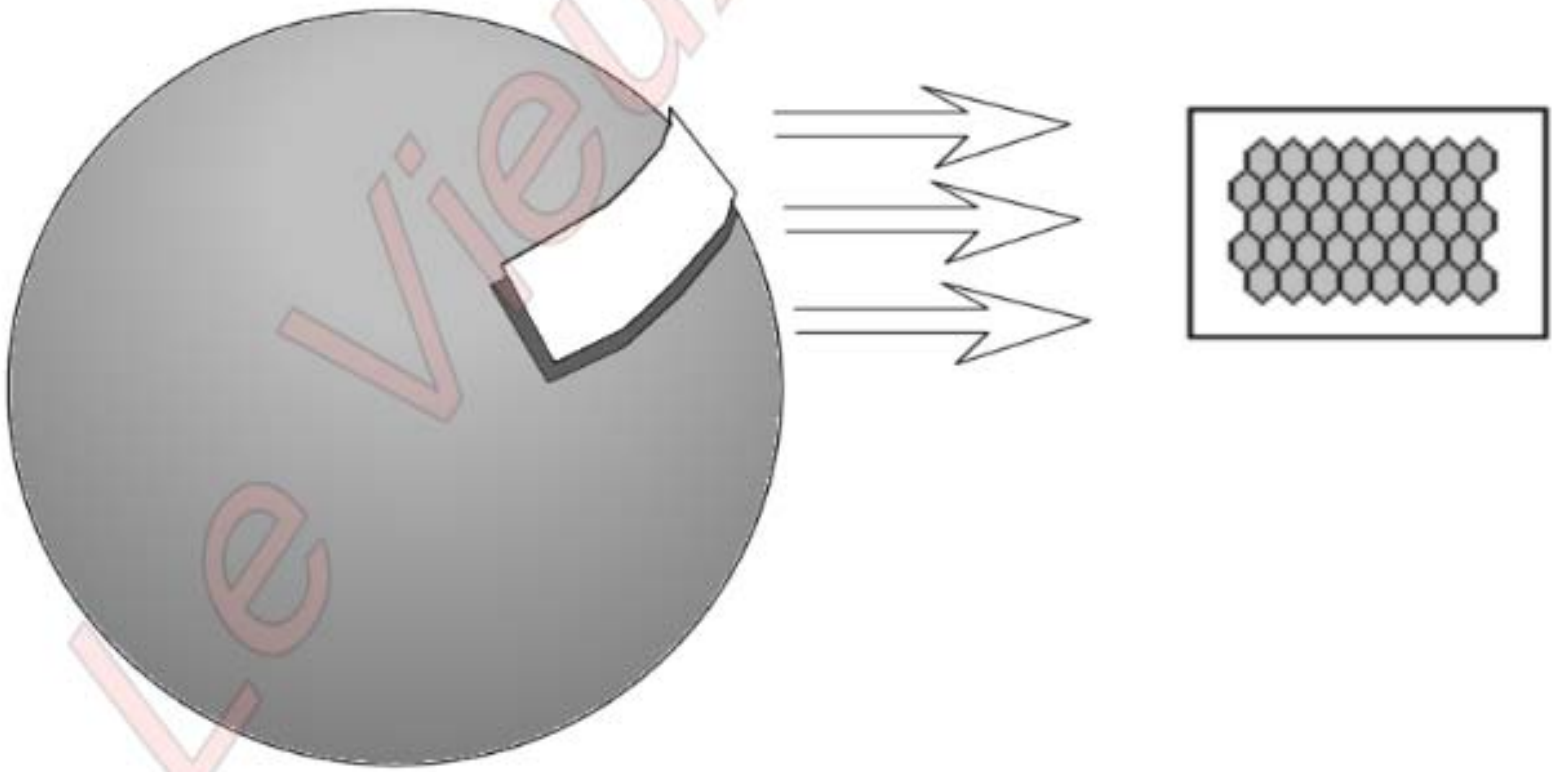
Pour cette raison, les Seigneurs de la Guerre utilisent la **carte quadrillée du secteur**, en 2 dimensions, pour élaborer leurs batailles spatiales.

L'affichage est en 2 dimensions, mais la section d'espace qu'il représente est, en fait, convexe (voir diagramme ci-dessous).

Si les vaisseaux volent trop prés de la surface de l'Etoile-Patrie, ils seront détruits dans l'atmosphère de celle-ci. S'ils volent trop loin de l'Etoile-Patrie, ils seront traités comme des déserteurs et ils risqueront d'être abattus par des forces alliées.

La carte quadrillée du secteur est constituée de plusieurs secteurs hexagonaux, chacun d'entre eux pouvant contenir un escadron de vos vaisseaux. Quand un secteur contient également des escadrons ennemis, une bataille pour le contrôle du secteur se produit.

**Planète avec carte quadrillée**



Le vieux Manuel

# Les Ordres

Les ordres se trouvent dans le coin inférieur gauche de l'écran de la carte de combat et servent à contrôler les escadrons de vaisseaux individuellement.

Vous pouvez donner les ordres suivants :

## Défendre

Se rapprocher du Porte-Vaisseaux et empêcher les vaisseaux ennemis de l'approcher.

### Garder

Rester dans le secteur actuel et attaquer tout vaisseau ennemi qui y entre.

### Intercepter

Attaquer le vaisseau ennemi le plus proche, en traversant jusqu'à 2 secteurs, et revenir au secteur actuel.

### Patrouiller

Attaquer l'ennemi le plus proche, en traversant jusqu'à trois secteurs, et rester dans ce secteur.

### Aller

Aller du secteur actuel à un autre secteur et attaquer tout vaisseau ennemi rencontré en chemin.

### Suivre

Suivre le Vaisseau-Amiral du Seigneur et attaquer tout vaisseau ennemi rencontré en chemin.

### Avancer

Attaquer l'escadron ennemi le plus proche.

### Attaquer

Aller attaquer le Porte-Vaisseaux ennemi, en prenant l'itinéraire le moins bien défendu.

### Charger

Attaquer le Porte-Vaisseaux ennemi, en prenant l'itinéraire le plus court.

### Défi

Aller attaquer le Seigneur ennemi, en prenant l'itinéraire le moins bien défendu.

Le vieux Manuel

Pour donner un ordre à l'un de vos escadrons de vaisseaux, utilisez le Contrôleur pour mettre l'ordre désiré en surbrillance sur la liste des **Ordres**, et appuyez sur le *Sélecteur*.

Un message apparaîtra, vous demandant de désigner les escadrons qui exécuteront cet ordre.

Placez le *Contrôleur* sur la carte quadrillée du secteur et mettez l'escadron auquel vous voulez donner l'ordre sélectionné en surbrillance. Appuyez sur le *Sélecteur*.

Si vous avez sélectionné l'ordre **Aller**, vous devez maintenant mettre un secteur de destination en surbrillance, à l'aide du *Contrôleur*, puis appuyer sur le *Sélecteur*.

L'escadron exécutera l'ordre, jusqu'à ce qu'il reçoive un nouvel ordre.

## Le Statut du Secteur

L'affichage du Statut du Secteur vous permet de contrôler un escadron de vos vaisseaux.

Pour choisir l'escadron que vous désirez contrôler, sélectionnez l'option **Contrôler Escadron** avec le *Contrôleur*, sur l'affichage de Statut du Secteur, et appuyez sur le *Sélecteur*.

A l'aide du *Contrôleur*, placez la barre de surbrillance sur l'escadron que vous désirez contrôler et appuyez sur le *Sélecteur*. L'affichage suivra maintenant l'escadron dans ses déplacements de secteur à secteur.

L'affichage de Statut du Secteur donne les informations suivantes :

- Le nombre et le type de vaisseaux dans le secteur.
- La force des écrans protecteurs de ces vaisseaux (les vaisseaux qui brillent ont des écrans très efficaces, ceux qui sont pâles ont des écrans faibles).

Le vieux Manuel

# Les Fonctions Temporelles

Les fonctions temporelles, dans le coin inférieur droit de la carte de combat, vous permettent de modifier la vitesse à laquelle le temps s'écoule pendant les batailles. Choisissez l'option avec le *Contrôleur* et sélectionnez avec le *Sélecteur*. Vous pouvez sélectionner les options suivantes :

## Saut

Sélectionnez cette option pour avancer d'un court saut dans le temps pendant la bataille.

## Continu

Sélectionnez et maintenez enfoncé pour que la bataille se déroule en temps réel.

## Accéléré

Sélectionnez et maintenez enfoncé pour que la bataille ait lieu en accéléré.

## Conflit en temps réel

Sélectionnez et maintenez enfoncé pour que la bataille ait lieu en mode Continu jusqu'à ce que votre Vaisseau-Amiral soit dans un secteur contenant également des forces ennemies, puis passez dans le cockpit de votre Vaisseau-Amiral et participez (en personne) au combat.

Le Vieux Manuel

# LE VAISSEAU-AMIRAL



Le Vaisseau-Amiral du Seigneur est le vaisseau qui organise et coordonne les attaques contre les Porte-Vaisseaux ennemies. Piloté par le Seigneur, ce vaisseau est rapide et maniable, et peut transporter de nombreuses armes.

## Contrôles

### Contrôles de vol

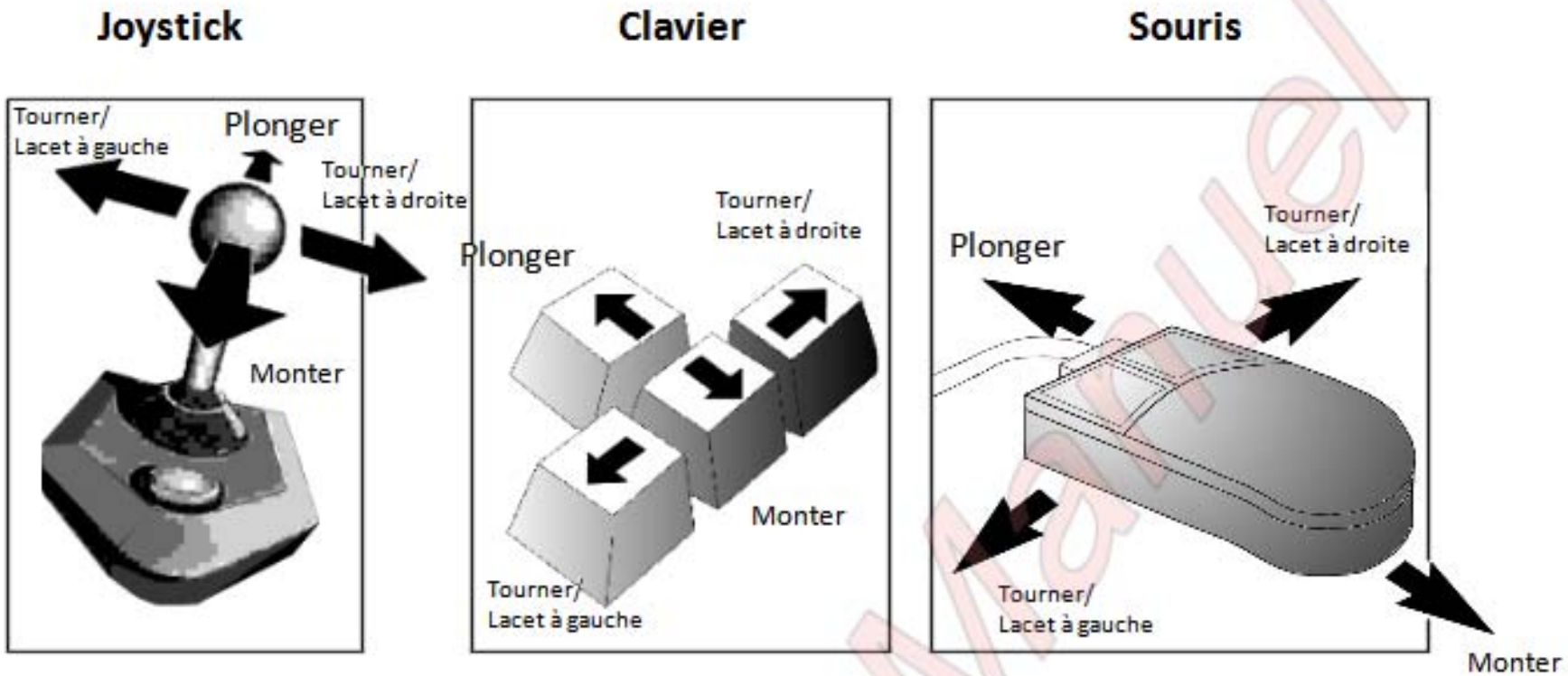
Vous pouvez piloter votre Vaisseau-Amiral en utilisant n'importe quel *Contrôleur*. Joystick, souris ou touches flèches. Si vous déplacez le *Contrôleur* vers le haut, votre vaisseau s'incline vers le bas ; si vous le déplacez vers le bas, il s'incline vers le haut. Si vous le déplacez vers la gauche ou la droite, votre Vaisseau-Amiral tourne ou pivote, selon le mode sélectionné comme Système de Compensation par inertie.

Les touches </> font pencher votre Vaisseau-Amiral vers la gauche ou la droite.

Appuyez sur le BGS pour accélérer.

Appuyez sur le BDS pour ralentir.

Le vieux manuel




## Contrôles des systèmes d'attaque

Pour sélectionner une cible, utilisez les touches + (plus)/ - (moins). Le nom de la cible sélectionnée apparaîtra sous le mot SUIVRE, à gauche de l'écran.

Vous pouvez activer et désactiver le pilote automatique de votre Vaisseau-Amiral en appuyant sur **M** (contrôle **M**anuel). Appuyez sur Return pour verrouiller le pilote automatique sur la cible sélectionnée et lancer une attaque automatique.

Appuyez sur **Tab** pour faire apparaître la carte de combat, vous permettant d'élaborer vos tactiques.

Appuyez sur **P** pendant le combat pour mettre le jeu en pause et vous reporter aux manuels, si nécessaire.

## Contrôles des armes

Vous pouvez sélectionner les armes avec la touche de **retour arrière** et les utiliser en appuyant sur la **barre d'espacement.**

Appuyez sur **W** pour obtenir une nacelle de réarmement.

Le vieux Manuel

# Le système de compensation par inertie (ICS)

Appuyez sur la touche I pour changer le mode ICS. L'ICS modifie le logiciel de contrôle de vol de votre Vaisseau-Amiral, vous permettant de choisir entre les manœuvres Lacet Pur et Lacet et Tonneau coordonnés.

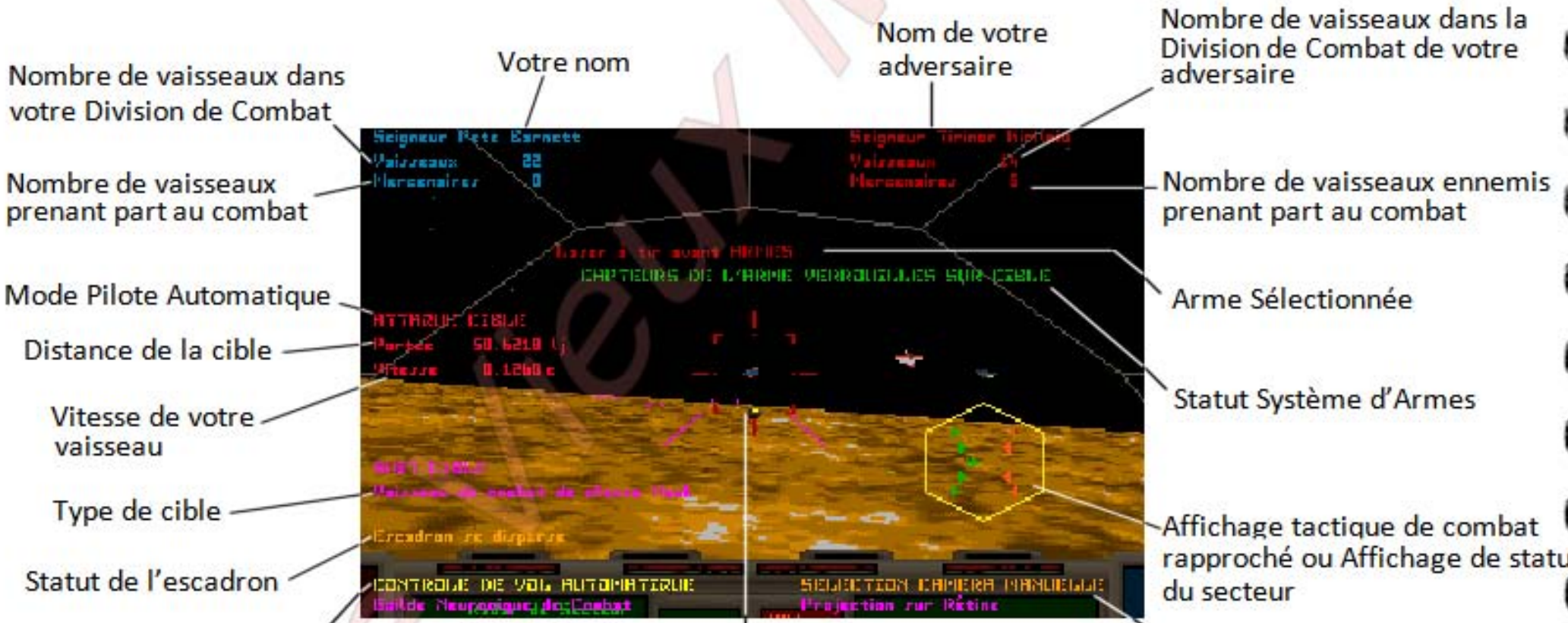
### Lacet Pur

Quand vous déplacez votre *Contrôleur* vers la gauche ou la droite, le Vaisseau-Amiral pivote dans cette direction, sans que son angle de tonneau ne change.

### Lacet et Tonneau coordonnés

Quand vous déplacez le *Contrôleur* vers la gauche ou la droite, le Vaisseau-Amiral se penche et tourne dans cette direction, simultanément.

# L'Affichage Tactique de Projection sur Rétine (RPTD)



Auparavant il était presque impossible d'identifier l'adversaire. Les ombres projetées dans l'espace peuvent rendre un objet invisible à partir de certains angles, d'autant plus que les vaisseaux spatiaux sont généralement de couleur grise. Le RPTD résout tous ces problèmes. Non seulement améliore-t-il la représentation visuelle des vaisseaux, mais il utilise aussi des systèmes de reconnaissance de cibles pour les identifier et les afficher des couleurs de leur propriétaire.

Le RPTD projette également des données tactiques de combat directement devant les yeux du pilote. Cela permet au pilote de garder un œil sur l'adversaire, lors d'un combat, tout en contrôlant des affichages sophistiqués de détection de cible et d'alerte.

Vous pouvez activer et désactiver les informations que donne le RPTD en appuyant sur **D**.

Les affichages RPTD principaux sont l'Affichage de Statut du Secteur et l'Affichage Tactique de Combat Rapproché.

## Affichage de Statut du Secteur

Cet affichage est identique à l'affichage de Statut du Secteur qui se trouve sur la Carte de Combat.

## Affichage Tactique de Combat Rapproché

C'est un affichage de forme hexagonale qui indique votre position dans le secteur hexagonal et la position relative des unités ennemies.

Pour passer du mode de Statut de Secteur au mode Combat Rapproché et vice versa appuyez sur **R**.

En plus de ces deux modes, le RPTD peut aussi afficher la carte de combat. Appuyez sur la touche T pour faire apparaître/disparaître cet affichage.

Le Vieux Manuel

# Les Affichages du Cockpit

En plus du RPTD, votre Vaisseau-Amiral possède sept écrans permanents sur le tableau juste en face du pilote.




## Arme sélectionnée

Le nom de l'arme actuellement sélectionnée et les données la concernant.

## Affichage de Statut du Secteur

Identique à l'Affichage Tactique du Secteur du RPTD.

## Vos dommages

Le statut actuel des dommages de votre Vaisseau-Amiral.

## Ecran Alerte Missiles

Un écran qui vous prévient de l'approche de missiles ennemis.

Le Manuel Vieux

### Dommages de l'ennemi

Le statut actuel des dommages de l'ennemi visé.

### Affichage Tactique de Combat Rapproché

Identique à l'Affichage Tactique de Combat Rapproché du RPTD.

### Statut des coéquipiers

Un écran vous donnant des informations sur vos coéquipiers.

## Les nacelles de réarmement

Les nacelles de réarmement sont des vaisseaux robots, petits mais très rapides, qui transportent des armes de votre Porte-Vaisseaux à votre Vaisseau-Amiral. Ils contiennent des nacelles d'énergie, des missiles et des contre-mesures, afin de rééquiper votre vaisseau quand votre quantité d'armes diminue.

Vous pouvez demander une nacelle de réarmement n'importe quand lors d'un combat spatial en 3-D, en appuyant sur **W**. Appuyez à nouveau sur W pour annuler cette demande.

Quand la nacelle signale qu'elle est prête à commencer le transfert d'armes, vous devez arrêter votre Vaisseau-Amiral. La nacelle de réarmement se placera alors sous votre Vaisseau-Amiral, s'arrimera à votre soute à armes et se déchargera. Quand la nacelle signale que le transfert d'armes est terminé, vous pouvez reprendre le combat.

## Capsule d'Ejection Automatique

Les Vaisseaux-Amiraux sont équipés d'un module d'éjection pour l'équipage, qui se sépare automatiquement du vaisseau en cas de problème grave. Cela permet au Seigneur de se battre sans avoir à garder une main sur le levier d'éjection et cela garanti la survie du Seigneur de la Guerre.

## Accélérateur Turbo

Si vous avez équipé votre vaisseau d'un accélérateur turbo, vous pouvez l'activer en appuyant tu Espace.

Le vieux Manuel

# Coéquipiers

Vous pouvez ordonner à vos coéquipiers de :

**Se mettre en formation**, en appuyant sur **F.**

**Quitter la formation**, en appuyant sur **B.**

Quand ils sont en formation, les coéquipiers coordonnent leurs attaques et tirent sur la même cible que vous.

Quand ils ne sont pas en formation, ils attaqueront des cibles isolées.

Il vaut mieux garder vos coéquipiers en formation quand vous attaquez un Porte-Vaisseaux ennemi et hors formation, quand vous affrontez plusieurs vaisseaux ennemis.

# Vues

En plus du RPTD, vous pouvez voir la bataille de plusieurs autres perspectives :

### Vue Orbite (F2)

Une vue tournante, de l'extérieur de votre Vaisseau-Amiral.

### Vue Orbite Haute (F3)

Une vue tournante, montrant l'extérieur de votre Vaisseau-Amiral du dessus.

### Vue Orbite Basse (F4)

Une vue tournante, montrant l'extérieur de votre Vaisseau-Amiral du dessous.

### Vue Externe (F5)

Une vue fixe de l'extérieur de votre Vaisseau-Amiral.

### Vue Au Passage (F6)

La camera est fixe dans l'espace et saisit votre Vaisseau-Amiral alors qu'il passe devant elle. Cette vue est spectaculaire et vous donne une bonne idée de la vitesse a laquelle vous volez.

Le Vieux Manuel

# L'ISSUE DES BATAILLES




## La fin d'une bataille

Un combat prendra fin dans l'un des cas suivants :

- Un Porte-Vaisseaux est détruit.
  La victoire revient au camp dont le Porte-Vaisseaux est intact.
- Un Vaisseau-Amiral est détruit.
  La victoire revient au camp dont le Vaisseau-Amiral est intact.
- Les deux Porte-Vaisseaux sont détruits en même temps.
  La victoire revient au défenseur.

Le Vieux Manuel

# Perdre une bataille

Si vous perdez une bataille, vous devez effectuer une retraite humiliante jusqu'à votre Etoile-Patrie. De pus, vous perdez votre richesse, vos ressources et vos vaisseaux de combats.

Si vous perdez une bataille à votre Etoile-Patrie, vous serez exécuté selon les rites, pour avoir échoué dans votre tâche consistant à protéger votre Etoile-Patrie.

Si vous êtes tué, le type de jeu que vous avez sélectionné dans les options de jeu détermine ce qui se passe ensuite. Reportez-vous à la section **Commencer** de ce manuel pour de plus amples détails.

# Gagner une bataille

Si vous gagnez une bataille, le résultat varie en fonction de la présence ou de l'absence du propriétaire. S'il n'est pas là, vous pourrez faire un raid sur l'Etoile-Patrie ou l'occuper.

### Raid

Dépouillez l'Etoile-Patrie de ses réserves, ressources et vaisseaux de combat et abandonnez-la.

### Occuper

Dépouillez l'Etoile-Patrie de ses réserves, ressources et vaisseaux de combat et restez-y, en la gouvernant comme si c'était la vôtre.

Si le propriétaire est présent, dépouillez l'Etoile-Patrie de ses réserves, ressources et vaisseaux de combat et installez-y un nouveau seigneur. L'ancien propriétaire sera exécuté. Le type de Seigneur installé dépend du statut de l'Etoile-Patrie :

- si l'Etoile-Patrie capturée est d'un statut plus haut que celui de l'Etoile-Patrie du Seigneur qui a mené le combat, ce Seigneur s'installe sur cette Etoile-Patrie et prend le rang correspondant.
- si l'Etoile-Patrie capturée est d'un statut égal ou inférieur à celui de l'Etoile-Patrie du Seigneur qui a mené le combat, un membre de la famille de ce Seigneur est placé comme nouveau Seigneur.
- Quand vous avez installé le nouveau Seigneur, vous retournez à la Passerelle et continuez votre quête.

Le vieux Manuel

# NOTES

Le Vieux Manuel