

Règles Empirium][

v 1.4.3

**NB :Ici ne sont présentées que les options de base
Les recherches technologiques vous donneront accès à d'autres
troupes, bâtiments, modules, vaisseaux etc...**

Présentation

Empirium][est un jeu de stratégie/conquête spatiale. Il a pour but de recréer un univers futuriste, avec ses planètes, peuples, vaisseaux, marchands, empires, etc. ...

Vous incarnez un seigneur dans cet univers. Vous pourrez choisir votre voie : allez-vous créer un gigantesque royaume ? Ou devenir un guerrier redouté et louer vos services ? Ou encore créer les routes commerciales les plus riches de la galaxie ? Et bien d'autres façons de jouer vous seront accessibles ...

Empirium][se joue avec un navigateur Internet et une connexion.

C'est un jeu au tour par tour : les actions sont toutes exécutées le même jour. Ainsi il permet à ceux qui ont peu de temps de ne pas être défavorisés par rapport à ceux qui peuvent venir tous les jours.

Chaque joueur accède à son compte via le site. Il peut consulter ses stocks, ses messages, sa flotte et son royaume. Il donne alors des ordres (invasion, téléportation ...) ; ces ordres sont mémorisés. Il peut les modifier ou les annuler tout au long de la semaine. Le jeudi les ordres sont traités : les combats ont lieu, les impôts sont prélevés, les vaisseaux se déplacent etc... Et un nouveau tour peut commencer : consultation des rapports et stocks, passage des ordres ...

LE COMMODORE

Un Commodore est un vaisseau gigantesque. Les Commodore sont issus des technologies de l'âge d'or de la galaxie. Les Seigneurs ne connaissent plus toutes ces techniques, et il est très difficile d'en construire de nouveaux.

Le Commodore est le centre de commandement d'un Seigneur.

Pour l'instant on ne peut pas augmenter le nombre de slots d'un commodore.

On ne peut avoir qu'un seul commodore par Seigneur.

Un Commodore a un rayon de déplacement de 10 cases de base (on appelle une case un DU pour Distance Universelle).

Tous les stocks sont abrités dans le commodore. Par la suite, ils pourront être dispersés sur des flottes secondaires.

Un commodore est composé de slots et de modules. Il a une taille, définie en slots. Ensuite chaque module (canon, soute ...) va prendre un certain nombre de ces slots. Ainsi l'évolution d'un commodore est conditionnée par sa taille.

Les modules peuvent être détruits. Par contre on ne peut pas détruire les slots, puisqu'ils ne représentent qu'un espace sur le vaisseau.

Un module particulier est l'ossature.

Un commodore peut être détruit.

Chaque commodore a 8 ossatures.

Si elles sont toutes détruites :

- le commodore est propulsé à une grande distance
- les modules sont presque tous détruits ; il reste quelques soutes, 1 MOD commercial et 1 MOD minier
- le commodore ne dispose plus d'autant de slots libres ; il récupère 2000 slots libres par tour, jusqu'à retrouver une taille normale
- les stocks sont réduits
- aucun impôt le tour de la destruction
- 50% de l'impôt les 4 tours suivants
- l'événement est annoncé à toute la galaxie

Côté réparation, un commodore ne peut pas reconstruire d'ossature.

Pour en reconstruire (8 maximum), il faut se faire réparer par un autre commodore qui possède un complexe industrio-spatial ou par un croiseur-complexe.

La flotte "mécanicien" et la flotte à réparer doivent se trouver sur la même case.

Un complexe peut reconstruire jusqu'à 2 ossatures par tour, sur 1 ou 2 flottes différentes.

LES FREGATES/NAVETTES/CROISEURS

Les fré gates, navettes et croiseurs sont des vaisseaux secondaires.

Ils sont plus petites que les commodores. On ne peut pas changer les modules qui y sont construits. Vous pourrez seulement les améliorer en fonction de votre avancée technologique et seulement si vous disposez d'un vaisseau muni d'un MOD (Module d'Opération à Distance) assembleur (duquel les stocks seront prélevés selon les coûts de l'amélioration) se situant à 5Du du vaisseau à améliorer.

Ils ont aussi des ossatures. Quand une flotte n'a plus d'ossature, elle est détruite.




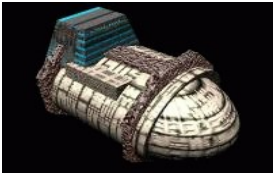


Actuellement chaque joueur choisit une fré gate, gratuite, au 2ème tour, parmi 6 modèles différents.

Vous n'êtes pas obligé de choisir votre fré gate immédiatement.

Par la suite, les joueurs pourront créer d'autres flottes secondaires.





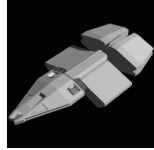

Les navettes


Ce sont les flottes les plus petites. Elles sont aussi moins coûteuses. Elles sont idéales pour un seigneur disposant de revenus limités, pour amorcer son développement.


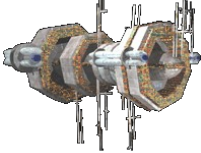
 Navette commerciale	2 MOD commerciaux 1 ossature 10 soutes 1 téléporteur
 Navette minière	2 MOD miniers 1 ossature 10 soutes 1 téléporteur
 Navette polyMOD	1 MOD commercial 1 MOD minier 1 ossature 1 téléporteur 10 soutes
 Navette cargo	1 ossatures 30 soutes 2 téléporteurs
 Navette Nexus	2 ossatures 2 Nexus 25 soutes
 Navette d'assaut	2 ossatures 2 canons 5 soutes

Les frégates

Plus grandes, elles sont plus efficaces, mais aussi plus coûteuses.

 <p>Frégate commerciale</p>	<p>4 MOD commerciaux 2 ossatures 20 soutes 1 téléporteur</p>
 <p>Frégate minière</p>	<p>4 MOD miniers 2 ossatures 20 soutes 1 téléporteur</p>
 <p>Frégate d'invasion</p>	<p>5 casernes 4 chaînes de montage 5 ossatures 20 soutes</p>
 <p>Frégate d'assaut</p>	<p>4 canons 3 ossatures 1 réacteur 5 soutes</p>
 <p>Frégate de soutien</p>	<p>1 caserne 2 chaînes de montage 3 MOD assembleurs 2 ossatures 10 soutes</p>
 <p>Frégate cargo</p>	<p>2 ossatures 2 réacteurs 25 soutes 3 téléporteurs</p>

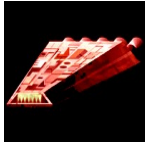


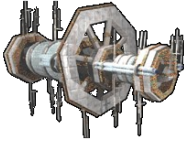



	<p>16 chaînes de montage 2 ossatures 20 soutes 1 téléporteur</p>
---	--

Frégate Méca-Constructeur	
 <p data-bbox="284 315 647 349">Frégate Bio-Constructeur</p>	<p data-bbox="804 136 967 165">7 casernes</p> <p data-bbox="804 185 975 215">2 ossatures</p> <p data-bbox="804 235 948 264">10 soutes</p> <p data-bbox="804 284 1003 313">2 téléporteurs</p>
 <p data-bbox="357 584 571 618">Frégate Nexus</p>	<p data-bbox="804 371 927 400">4 Nexus</p> <p data-bbox="804 421 975 450">3 ossatures</p> <p data-bbox="804 470 948 499">45 soutes</p>

Les croiseurs

Ce sont les plus grands vaisseaux, juste après les commodores. Ils sont puissants.

Leur taille impose un composant dans leur construction : le pyroven. Un gaz rare, qu'il vous faudra récolter ou acheter ...

 Croiseur commercial	8 MOD commerciaux 3 ossatures 25 soutes 2 téléporteurs
 Croiseur minier	8 MOD miniers 3 ossatures 25 soutes 2 téléporteurs
 Croiseur d'assaut	8 canons 1 réacteur 5 ossatures 10 soutes
 Croiseur Nexus	8 Nexus 1 réacteur 4 ossatures 55 soutes
 Croiseur Complexe	1 Complexe 2 ossatures 60 soutes
 Croiseur Bio-Constructeur	15 casernes 2 ossatures 30 soutes 3 téléporteurs
 Croiseur Méca-Constructeur	30 chaînes de montage 2 ossatures 50 soutes 2 téléporteurs

LES MODULES

Les modules sont des équipements à construire pour développer le commodore.

Ces modules ont un coût de construction, en marchandises et en slots.

Certains modules prennent plus de place dans le vaisseau que d'autres : leur coût en slots est donc plus élevé.

Ils ont des points de structure.

Ces points définissent à la fois leur état et leur efficacité.

Lors des attaques, ou simplement de leur utilisation, les modules peuvent perdre des points de structure.

Il faudra alors donner l'ordre de les réparer, pour retrouver toute la puissance initiale.

Certains modules peuvent être améliorés ; ils auront alors une efficacité accrue. Pour faire ces améliorations, vous devrez :

- découvrir la technologie qui permet de passer au niveau suivant
- utiliser un module spécial, le MOD Assembleur

Vous pouvez également demander à un autre joueur plus avancé que vous d'améliorer vos vaisseaux, en échange d'un autre service ou en le payant.

Canon

Ce module permet d'équiper le vaisseau d'un canon.

On pourra alors faire feu sur les commodores ennemis, mais pas sur les planètes.

Actuellement on peut faire feu sur n'importe quelle flotte se trouvant à portée du canon.

La probabilité de toucher un module dépend de la surface qu'occupe ce module, ainsi il est plus probable de toucher un canon (3000 slots) qu'une soute (100 slots).

La portée actuelle du canon est de 10 DU,

Si le tir touche une soute, une partie des stocks peut être détruite.

Il est à noter que les canons engendrent inévitablement des dégâts sur les ossatures, ils sont moindres si le canon touche un module.

Les satellites sont également destructibles et une seule semonce permet leur destruction, cependant leur taille étant très petite, tous les tirs ne toucheront pas l'astre.

Les canons peuvent également piller des vaisseaux ennemis. Les dégâts infligés seront relativement faibles, mais il y aura une forte chance pour que vous dérobiez des ressources présentes dans les soutes de votre cible.

Le taux de récupération des ressources lors du pillage dépendront du nombre de points de structures de votre canon (s'il est plus ou moins abîmé).

Comme de nombreux modules, les canons sont améliorables, notamment pour permettre de bombarder les planètes ennemies.

Soute

Élément de base du commodore et des flottes secondaires.

La soute permet de stocker toutes les marchandises (acier, pulsars) mais aussi les troupes.

Chaque « objet » prend plus ou moins de place dans les soutes.

Une soute donne une capacité de 50000 points.

Objet	Points de stockage nécessaire
Pulsar	1
Acier	2
Soldat	20
Droïde	10

Vous pouvez procéder au délestage. Cela consiste à expulser une partie des stocks pour libérer de la place. Ceci a un effet IMMEDIAT et ne peut pas être annulé.

Il existe un assistant pour prévoir un quelconque dépassement des capacités de stockage, il détectera automatiquement les téléportations prévues sur votre flottes, l'arrivée d'éventuelles troupes etc. Vous pourrez aussi ajouter d'autres prévisions (Impôts selon la taxe attribuée ou Mines selon les bâtiment activés).

Caserne

La caserne permet de former les troupes « vivantes ».

Actuellement seul le Soldat peut être formé.

Lorsque vous disposez d'un nombre conséquent de Casernes sur votre commodore, vous bénéficiez d'un Bonus réduisant les coûts de production (limité à 30%),

Téléporteur

Permet d'expédier des matières ou des troupes à un autre commodore.

Chaque téléporteur a une capacité maximale d'envoi. Et chaque objet est plus ou moins « volumineux », comme dans les soutes. Ainsi un téléporteur pourra envoyer 200.000 Pulsars, mais seulement 100.000 Acier.

De plus, un téléporteur a une portée limitée de 50 DU; les 2 vaisseaux doivent se trouver à une distance inférieure à cette portée au moment de la réalisation de l'ordre pour que tout se passe bien.

Si la distance est supérieure, l'envoi est annulé et les marchandises restent à bord de l'expéditeur.

Pour éviter tout abus, les téléporteurs ne seront opérationnels qu'à partir du 6ème tour de vie d'un seigneur.

Vous pouvez également appliquer des téléportations automatisées à vos téléporteurs, celles-ci se reproduiront chaque cycle et selon vos modalités (quantité maximale ou quantité choisie par vos soins).

Chaîne de montage

Les chaînes assemblent les troupes mécaniques.

Disponible actuellement : droïde.

Lorsque vous disposez d'un nombre conséquent de Chaînes de montage dans votre commodore, vous bénéficiez d'un Bonus réduisant les coûts de production (limité à 30%).

Réacteur

Les réacteurs permettent d'augmenter la vitesse de base du vaisseau.

Chaque réacteur permet de gagner un point supplémentaire.

Ce type de réacteur ne peut faire gagner que 5 points maximum.

Si vous possédez 2 réacteurs, mais qu'ils sont abimés, c'est leur puissance cumulée qui compte.

Ainsi 2 réacteurs à 80% chacun auront une puissance de « +1.6 case », ce qui sera arrondi à +1 case.

Les MODs

Module d'Opérations à Distance

Les MODs sont des modules qui ont pour but d'agir sur les planètes environnantes.

Les missions effectuées n'ont aucune influence sur les stocks ou productions de la planète ou du propriétaire.

Les MODs s'abîment lors de chaque mission : ils perdent des points de structure. Cela réduit leur efficacité ; si un MOD commercial ou minier est endommagé à plus de 80% (s'il ne lui reste que 20% de points de structure), il ne peut plus être envoyé en mission ; cette limite est à 67% pour les Assembleurs.

Il faut investir dans des réparations pour leur redonner leur pleine puissance.

MOD Commercial

Effectue du commerce ; rapporte des Pulsars.

Les MODs Commerciaux se relancent automatiquement si la planète sur lesquels ils ont opérés le cycle précédent est encore à porter.

MOD Minier

Extrait de l'acier.

Les MODs Miniers se relancent automatiquement si la planète sur lesquels ils ont opérés le cycle précédent est encore à porter.

MOD Assembleur

Construit les bâtiments sur les planètes.

Il peut également permettre la reconstruction d'un module sur un vaisseau (à certaines conditions de distance etc).

Il permet enfin d'améliorer les modules des vaisseaux.

TechnoLab

Ce sont des laboratoires de recherche. Ces structures permettent d'accueillir des scientifiques, qui effectueront des travaux.

Ceci augmentera le niveau technologique, et permettra de réaliser de nouvelles inventions.

Dock

Ce module est destiné aux marchands.

Il se comporte comme un téléporteur, mais à double sens, de plus forte capacité, et avec un rayon plus grand (80 DU).

En fait le marchand peut ouvrir un tunnel entre sa flotte et la flotte d'un client.

Le marchand précise alors la marchandise qu'il envoie à son client.

Le client pourra également envoyer son paiement au marchand.

Un dock n'est pas limité en nombre de tunnels.

Un dock a une capacité maximale de transit, comme les téléporteurs et les soutes.

Chaque objet (troupes, matières etc...) demande une certaine capacité : 1 pulsar consomme 1 point, 1 acier en consomme 2.

NB : la capacité unitaire est affichée dans les pages des modules

Donc si le marchand envoie 100.000 acier, il consomme 200.000 points de la capacité du dock.

De plus, le marchand réserve une capacité pour le paiement du client.

La consommation totale d'un tunnel est donc la somme de la capacité prise par la marchandise envoyée + la capacité allouée au paiement du client.

Exemple :

Vous possédez un dock ; sa capacité d'envoi est de 1.200.000 pts.

Vous faites une transaction : vous vendez 100.000 acier, contre 70.000 pulsars.

1 acier demande 2 pts, donc 100.000 aciers vont prendre 200.000 pts.

1 pulsar demande 1 point, vous allez donc réserver 70.000 pts pour votre client.

Votre tunnel va donc consommer $200.000 + 70.000 = 270.000$ points.

Votre dock a donc encore $1.200.000 - 270.000 = 930.000$ pts de capacité de transit.

Vous êtes libre de faire 2 gros échanges, ou 50 petits.

Votre limite est la capacité du dock.

De plus, un dock permet d'afficher ses prix.

Tous les seigneurs se trouvant à portée (80 DU) peuvent voir votre « vitrine » : vous indiquez les marchandises que vous vendez, et à quel prix.

De même, vous pouvez indiquer le prix auquel vous achetez certaines marchandises.

Cet outil vous permet donc de générer des ventes très facilement, puisque les clients pourront voir vos prix et vous contacter sans effort.

Informations complémentaires pour les échanges commerciaux:

Vous disposez d'un répertoire de flottes: (Onglet diplomatie) Chaque joueur décide de qui peut voir ses flottes dans les listes de téléportations et dock.

Exemple: A ajoute ses flottes dans le répertoire de B, ce dernier pourra alors voir la liste des flottes de A à portée de chacune de ses propres flottes.

Vous pourrez retirer cette option à tout moment. Le fait de ne pas être répertorié n'empêche pas les transferts mais facilite la procédure entre seigneurs qui se font confiance.

RECHERCHE TECHNOLOGIQUE

Les technologies

Les connaissances d'un seigneur sont réparties en 4 technologies : Biologie, Electro/Informatique, Mécanique et Physique/Chimie. Chaque seigneur possède un niveau, gradué en points.

Le joueur attribue un budget à ses technolabs. Ceux-ci lui rapporteront alors des points de recherche. A chaque tour, le seigneur répartit ses points entre les technologies.

Quand le seigneur atteint certains paliers technologiques, ses scientifiques ont alors la possibilité de mettre au point une invention : ils ont les connaissances théoriques, il faut juste finaliser le projet.

Dans votre interface, vous aurez alors une description de l'invention que vos scientifiques vous proposent. Chaque invention nécessite un nombre de points de recherche (pour représenter le temps de mise au point).

Si vous choisissez d'acquérir la nouvelle invention, les points de technologie sont déduits de vos réserves. Les points de recherche sont également retirés.

Lorsque vos scientifiques vous proposent une invention, vous n'êtes pas obligé d'en faire l'acquisition. Vous pouvez conserver vos points pour une autre invention.

Votre interface vous présente vos niveaux dans chaque technologie :

- en cours : le nombre de points qui n'ont pas encore été consommés en achetant une invention
- total : le nombre de points que vous avez acquis dans cette technologie, depuis le début du jeu

Le total = nombre de points en cours + nombre de points déjà dépensés

3 paramètres influent l'efficacité des recherches.

Le nombre de technoLabs : plus un seigneur a de laboratoires, et plus il a un potentiel de recherche élevé. Cependant, il existe une limite, atteinte avec 2 ou 3 labos (pour éviter qu'un joueur produise 800 points chaque tour). Si vous possédez plus de 3 laboratoires, vous repousserez un peu cette limite (c'est un avantage pour les joueurs qui misent beaucoup sur la technologie).

Ensuite le budget alloué à la recherche : les technoLabs ont besoin de crédits pour travailler.

Il faut trouver l'équilibre entre ces 2 points. En effet, il ne sert à rien de donner une somme colossale à un seul laboratoire, ou au contraire de donner un budget ridicule pour 50 laboratoires.

Enfin, si vous n'investissez pas les points de recherche dans des domaines, vous en perdrez petit à petit à chaque tour de jeu.

Les inventions requièrent toutes d'avoir des points dans 2 domaines ou plus. Un domaine n'est pas associé à un type d'invention ; par exemple les inventions militaires ne

sont pas toutes liées à la mécanique.

Lorsque vous débutez, vous n'avez pas de laboratoire. Il vous en sera fourni un gratuitement au bout de quelques tours.

Résumé :

- **vous investissez => vous obtenez des points de recherche**
- **vous répartissez ces points dans les 4 domaines**
- **lorsque vous avez assez de points, des inventions apparaissent : vous pouvez les finaliser (= acquérir) ou pas**
- **si vous les finalisez, vous perdez des points (le prix de l'invention)**

LES PLANETES

Une planète est définie par son nom (modifiable), ses coordonnées, sa population maximale, sa population actuelle, son taux d'évolution, ses zones constructibles et ses défenses.

Le taux d'évolution de la population dépend de l'imposition.

Plus les taxes sont élevées, plus la population risque de diminuer.

Chaque planète a sa propre limite de population. Une fois celle-ci atteinte, la population n'augmente plus, sauf technologie contraire.

Les zones constructibles permettent de construire des bâtiments.

Certaines planètes sont plus grandes, ou plus aménagées, et peuvent donc accueillir plus de bâtiments.

1 zone peut accueillir 1 bâtiment.

Les défenses planétaires sont composées de soldats et de droïdes.

Lors d'une invasion réussie, toutes les forces d'attaque sont affectées à la défense. Il n'est pas possible de faire revenir des troupes d'une planète vers le commodore.

Une planète possède également un indice de richesse minière. Cette indice va influencer les rendements des mines construites sur la planète, ainsi que les missions d'extraction qui y seront effectuées.

N.B. : la gestion des planètes devrait prochainement s'enrichir, avec une influence du propriétaire, les effets des missions etc...

LES BATIMENTS

On ne peut construire de bâtiment qu'à condition :

- d'avoir un MOD assembleur
- d'avoir les stocks nécessaires
- de posséder la planète
- que la planète ait encore au moins une zone libre
- que la planète soit à une portée d'action du commodore

Comme les modules, les bâtiments ont des points de structure.

N.B. : actuellement aucune action ne peut les faire diminuer ; mais cela se fera très prochainement.

Les productions des bâtiments sont envoyées au commodore, ou restent sur place.
De même, les stocks utilisés sont pris dans les soutes du commodore.

Mine

Les mines extraient de l'acier chaque tour, et expédient la production au commodore.
Si vos soutes débordent d'acier, vous pouvez stopper la production de vos mines en les désactivant.

Base militaire

On y forme les soldats.

Ils peuvent être envoyés au commodore ou affectés à la défense de la planète.

Lorsque vous disposez d'un nombre conséquents de Bases Militaires sur une de vos planètes, vous bénéficiez d'un Bonus réduisant les coûts de production (limité à 25%)

Usine robotique

Permet de construire des droïdes.

Ils peuvent être envoyés au commodore ou affectés à la défense de la planète.

Lorsque vous disposez d'un nombre conséquents d'Usines Robotiques sur une de vos planètes, vous bénéficiez d'un Bonus réduisant les coûts de production (limité à 25%)

LES TROUPES

Les troupes permettent de défendre et d'attaquer les planètes.

Elles sont définies par 4 attributs :

- puissance en attaque
- puissance en défense
- points de vie
- taille de stockage

On ne connaîtra pas les points de vie de chaque soldat ou droïde. Mais lors d'une bataille, ce paramètre va influencer le résultat.

Principe d'un combat :

- puissance de feu de l'attaquant = puissance d'attaque des troupes * nombre de troupes
- puissance de feu du défenseur = puissance de défense des troupes * nombre de troupes

Ensuite, chaque point de puissance de feu (Pdf) de l'attaquant va être appliqué aux troupes du défenseur. Il faudra par exemple 50 points de Pdf pour tuer un soldat et 100 pour tuer un droïde (ce sont des chiffres pris au hasard).

L'attaquant gagne s'il a réussi à éliminer tous les défenseurs.

Si plusieurs joueurs attaquent la même planète le même tour, c'est l'attaque la plus forte qui passe en 1er.

Si elle réussit à éliminer toutes les défenses, les autres invasions sont annulées et retournent sur leurs flottes d'origine.

Si par contre la 1ère invasion échoue, c'est alors la 2ème plus forte qui tente de prendre la planète, et ainsi de suite ...

Des renforts peuvent être envoyés à toute planète que l'on contrôle, et se trouvant à portée d'action (10 cases).

Les renforts arrivent toujours avant d'éventuelles attaques.

Les troupes ont une taille et stockage et une taille de transfert différente (100,000 soldats peuvent être transférés par téléporteur).

A noter que pour les joueurs de moins de quinze cycles les invasions sur les planètes rebelles sont trois fois plus efficaces.

TRANSFERTS

Vous pouvez envoyer des ressources et des unités vers d'autres vaisseaux, à vous ou à d'autres seigneurs.

Deux modules permettent cela : le téléporteur et le dock.

Le fonctionnement de ces modules est expliqué plus haut.

Il est à noter que chacun de ces modules a une capacité de transfert limité. Et bien entendu chaque ressource/unité demande plus ou moins de capacité.

Ainsi envoyer 1 pulsar demande 1 point de transfert, alors qu'envoyer 1 tank demande 100 points.

La taille de transfert n'est pas liée à la taille de stockage (voir section « Modules », puis « Soutes »).

ALLIANCE

Une alliance est un regroupement de seigneurs. Elle est dirigée par un chef, qui gère les stocks communs.

Elle est établie sur une planète, qui est appelée capitale.

Chaque membre peut faire un don chaque tour, pour alimenter les stocks communs.

Le chef peut prendre dans ces réserves communes pour aider 5 membres. La capacité du téléporteur d'aide de l'alliance est 2 fois supérieure à celle d'un téléporteur classique, et sa portée est illimitée.

Le chef peut :

- adresser un message aux membres
- rédiger un texte public de présentation
- modifier le blason
- changer le mot de passe
- nommer un nouveau chef

Si le chef quitte l'alliance, celle-ci est dissoute. Les stocks sont perdus.

Les membres peuvent également envoyer des renforts de leur commodore vers la capitale , ce renforcement reste limité.

Si la capitale est envahie, l'alliance est détruite. L'envahisseur récupère une partie des stocks.

On ne peut pas donner une capitale ; le chef devient automatiquement propriétaire de la capitale.

Pour former une alliance, il faut 100.000 pulsars et une planète.

L'alliance peut acheter un portail.

Ce portail permet de téléporter un vaisseau dans la zone de la capitale , une fois le saut effectif, portail prendra un certain temps pour être opérationnel à nouveau, ce temps dépendra du type de vaisseau ayant emprunté le portail:

Quatre cycles sont nécessaires après la téléportation d'un Commodore, trois pour un Croiseur, deux pour une Frégate et seulement un pour une Navette.

Le chef met le portail à disposition d'un membre, qui doit alors accepter le saut.

Le chef peut annuler l'ordre seul, sans l'avis du membre.

Une alliance doit avoir un certain âge avant de pouvoir s'offrir un portail.

LES MATIERES

Pour produire les différents éléments du jeu, on utilise des matières premières. Deux sont actuellement utilisées, mais les chercheurs travaillent sur de nouveaux matériaux ...

Acier

Produit par les MODs miniers et les mines.

Pulsars

Produit par l'impôt et les MODs commerciaux.

Pyroven

Gaz hautement énergétique.

Moyens de production : à découvrir ...

Carmin

Ressource récemment découverte. Peu nombreux sont ceux qui connaissent son utilité...

LA CARTE

La galaxie contient plus de 1800 planètes.

Son centre possède les coordonnées 0/0.

Chaque planète et chaque flotte possède également des coordonnées, composées de 2 nombres.

Le 1er indique les abscisses (gauche à droite, horizontalement), le second les ordonnées (haut bas verticalement).

La carte est découpée en secteur, afin de mieux se repérer.

LES RADARS

En tant que commandant galactique, vous disposez de radars et ce, que ce soit sur vos flottes ou sur vos planètes. Il vous permettent entre autre d'observer les mouvements d'autres Seigneurs (amis ou ennemis), le changement de propriétaire d'une planète etc.

Sur ces radars, le nom et l'identifiant de vos planètes sont écrits en bleu, celles de vos alliés en violet, les planètes rebelles le sont en orange et les autres en blanc.

Vous pouvez accéder à votre réseau de radars planétaires dans Espionnage (onglet QG).

NEXUS

Tout empire a besoin d'être géré. Dans Empirium, on mesure le coût en point de gestion. Les vaisseaux et les unités de combat coûtent des points. A l'inverse, le commodore et les planètes rapportent des points. De plus, il existe des bâtiments et des vaisseaux dédiés à la gestion : les nexus.

On a donc d'un côté des "consommateurs" de points (vaisseaux, troupes) et de l'autre des "producteurs" (commodore, planètes, vaisseaux nexus, centres nexus).

Si vous produisez plus de points que vous n'en consommez, vous obtenez des avantages (meilleurs impôts, missions plus rentables ...).

Si vous produisez moins de points que vous n'en consommez, vous subissez des inconvénients : rendements plus faibles, événements négatifs ...

Et surtout vous ne pouvez plus augmenter votre nombre de vaisseaux.

Lorsque vous êtes en déficit de points de gestion, vous ne pouvez plus :

- construire de vaisseau (excepté les vaisseaux nexus)
- recevoir de vaisseau (excepté des vaisseaux nexus)

Pour revenir à l'équilibre entre production et besoins, vous pouvez :

- construire des vaisseaux ou bâtiment nexus
- acquérir de nouvelles planètes (par achat, invasion, don ...)
- éliminer ou donner certains de vos vaisseaux inutiles
- démobiliser des troupes sur vos planètes

Quelques outils ergonomiques

Le carnet de bord: (Onglet QG) Il vous permet de noter les événements qui vous semblent important et que vous voulez retenir ultérieurement ou encore d'y écrire les tâches que vous n'avez pas encore faites...Vous pouvez y écrire ce que vous voulez.

L'indicateur d'avancement des vaisseaux:

Il s'agit d'un voyant de couleur, propre à chaque vaisseau. Au début de chaque tour il est rouge pour tous les vaisseaux. En cliquant dessus, vous pouvez le faire passer à l'orange, puis au vert, et à nouveau au rouge.

Son utilité : à vous de choisir. La méthode la plus répandue est de laisser à rouge pour un vaisseau qui n'a reçu aucun ordre, de mettre à orange lorsqu'il reste quelques ordres à faire, et de mettre vert pour signifier que tous les ordres ont été passé pour ce vaisseau. Dès qu'on possède une dizaine de vaisseaux, cela permet de s'y retrouver plus facilement si on ne passe pas tous ses ordres le même jour.

Il apparaît sur le panneau des vaisseaux, en haut à gauche (ici en rouge) :



Libre à vous de l'utiliser comme vous voulez.

Commentaires sur vaisseaux: Même utilité que le carnet de bord mais concerne chacun de vos vaisseaux.

Tableaux de bord: Liste des vaisseaux dont les MODs sont inactifs, groupement des vaisseaux selon leur état d'avancement (rouge, orange ou vert), liste des vaisseaux à réparer, liste des vaisseaux en construction dans les complexes et chantiers. Vous trouverez ces tableaux en cliquant sur « Flottes » puis « Vue globale ».

Simplification du lancement des MODs: Une option est disponible et vous permet en un seul clic de lancer tous les MODs d'un vaisseau si vous désirez les envoyer sur une même planète (cela fonctionne également avec les canons).

Calculateur de distances: (Onglet en haut à droite '>---<') Il vous permet de calculer une distance entre deux vaisseaux/planètes, vous pouvez tout simplement entrer les coordonnées souhaitées, ou sélectionner une de vos flottes et les coordonnées s'afficheront automatiquement dans le formulaire.

Les thèmes: Vous disposez de six thèmes différents qui modifieront votre interface selon vos humeurs et préférences:

Le thème d'origine vous plongera dans un univers sobre et somme toute basique.

Futura 1 se vantera d'un design bleuté et en accord avec l'atmosphère du jeu.

Allégé saura satisfaire votre connexion bas-débit.

TENEbres signifie tout son contraire et mettra une touche féminine dans ce monde de brutes!

Acier à l'inverse vous rappellera la dureté du minéral et la difficulté de votre tâche dans cette galaxie.

Retro sera idéal pour vos soirées de nostalgie, ses croquis sauront vous remémorer le passé!

CHRONOLOGIE

Les ordres sont traités par thème. Voici la chronologie des thèmes :

Renforts

Production des usines robotiques

Production des bases militaires

Cessions de planète

Invasions

Réparation des modules

Construction des modules

Production des modules

Production des mines

Missions des MODs

Imposition des planètes

Transferts par dock

Téléportations

Dons aux alliances

Aides des alliances

Portail

Déplacements des flottes

Tirs des canons

Recherche des technoLabs

Cession de frégate

Evolution de la population

Codex Galactica

Le codex est la gazette de la galaxie, basé sur le bénévolat des joueurs et d'un rédacteur vous pouvez à tous moment faire paraître un article s'il est jugé acceptable par l'équipe de reporters du Codex.

Vous pouvez également demander votre intégration à cette équipe!

Vous y trouverez les cours commerciaux, les nouvelles politiques, diplomatiques et militaires, quelques interviews...