



Tutoriel (explications détaillées) - v1.0

INDEX

1. **Préambule** - page 2
 - o [Précisions techniques](#)
2. **La page du compte** - page 3
 - o [Informations personnelles](#)
 - o [Informations générales et vos données](#) - page 4
 - o [Vos adversaires](#) - page 4 , 5
3. **Le menu des Pages du jeu** - page 6
 - o [Explication du menu des pages de jeu](#)
4. **Page Planètes** - page 7
 - o [Généralités et carte stellaire](#)
 - [Généralités : structures au sol](#)
 - [Généralités : structures orbitale](#)
 - o [Gestion des structures](#) - page 9, 10
 - [Menu structures](#)
 - [Constructions et Mini-Map](#)
5. **Page Vaisseaux** - page 11
 - o [Présentation](#)
 - o [Section Vaisseaux en stationnement](#) - page 12, 13
 - o [Les icônes d'actions des vaisseaux](#)
 - [Icônes communes à "vaisseaux en stationnement" et "composition de flotte"](#) - page 13, 14
 - [Icônes propres à "vaisseaux en stationnement"](#) - page 14, 15
 - [Icône propres à "composition de la flotte"](#) - page 15
6. **Page Science** - page 16
 - o [Explications](#)
7. **Page Diplomatie** - page 17
 - o [Présentation](#)
 - o [Ecran diplomatique d'informations](#) - page 19, 20
 - o [Menu d'actions diplomatiques](#) - page 20, 21
8. **Page Rapports** - (manquante, en cours de rédaction)
 - o [Explications](#)



1 - Préambule

Les explications qui suivent, bien qu'assez complètes ne se veulent pas totalement exhaustives, et ce pour vous laisser une certaine part de découverte lorsque vous jouerez. Dans toutes les pages du jeu, nous avons utilisé des informations contextuelles pour beaucoup d'éléments, alors n'hésitez pas à laisser le curseur une seconde sur une icône ou une zone pour faire apparaître ces explications (par exemple dans la page planètes : sur les icônes des emplacements, les bâtiments, etc...). Si certains aspects vous semblent obscurs n'hésitez pas à nous faire part de vos questions et nous établirons plus tard un recueil des questions les plus fréquentes (F.A.Q.).

- **Précisions techniques**

Le site a été développé et testé avec le navigateur Firefox, nous ne garantissons pas le bon fonctionnement si vous utilisez un autre navigateur Web. Sous Firefox et toujours pour garantir le bon fonctionnement du jeu vous ne devez pas bloquer l'exécution des javascripts, du CSS et des Cookies. Si vous ne possédez pas Firefox vous pouvez le télécharger la version pour PC Windows via le lien ci-dessous



[- Télécharger Firefox VF PC 1.5.0.8 -](#)

lien : <http://www.mozilla.com/products/download.html?product=firefox-1.5.0.8&os=win&lang=fr>

Pour ceux qui seraient sous MAC OS X via cet autre lien.



[- Télécharger Firefox VF MAC 1.5.0.8 -](#)

lien : <http://www.mozilla.com/products/download.html?product=firefox-1.5.0.8&os=osx&lang=fr>

Il est également possible de télécharger la dernière version 2.0 sur le [site de Mozilla](#)

Lien : <http://www.mozilla-europe.org/fr/products/firefox>

Rien ne vous empêche d'avoir plusieurs navigateurs installés sur un même système. Ce choix s'est justifié par le fait que des navigateurs tels qu'Internet Explorer ne sont pas à jour par rapport aux dernières normes de développements et ne supporte pas ou mal certaines fonctions ou format d'images.



2 - La pages du compte

- Informations personnelles :**

Une fois votre inscription validée, vous pouvez accéder à votre page de compte et vous inscrire à une partie.



légendes :

- o 1 : Ecran avec les informations personnelles du joueur reprenant les données de votre inscription, votre ancienneté, etc...
- o 2 : Votre classement et divers résultats de vos autres parties.
- o 3 : Votre image d'avatar.
- o 4 : Zone indiquant si vous participez ou non à une partie. Si vous n'êtes inscrit(e) à aucune partie, un lien dans cette zone vous permettra de créer ou de joindre une partie.
- o 5 : Lien permettant l'accès à la page où vous pouvez modifier certaines informations de votre compte y compris votre image d'avatar. Le nom d'avatar ne peut être changé car c'est par ce nom que les autres joueurs vous connaissent et c'est également lui qui figure dans le classement.

Pour rappel, une partie ne peut débuter que lorsque 5 joueurs s'y sont inscrits. Les 5 participants reçoivent un e-mail leur indiquant que la partie commence. Lorsque ces conditions sont remplies et que vous vous connectez à votre compte, de nouvelles informations sont disponibles dans "informations sur la partie". Dans le menu navigation (à gauche) un lien "page du jeu" permet d'accéder aux différentes pages du jeu : page Planètes, page Vaisseaux, page Science, page Diplomatie, page Rapports. Nous détaillons plus loin [ces différentes pages](#).



• Informations générales et vos données :

Dans cette partie sont regroupées des informations générales sur la partie en cours.



légendes :

- o 1 : Ecran contenant un résumé sur la partie en cours. Elle se décompose en 3 parties : les informations générales, vos données, Vos adversaires (voir plus bas)
- o 2 : Dans les informations générales on trouve la date du début de la partie, le tour courant et la date/heure limite pour faire des actions pour ce tour.
nouveau: ajout de l'heure du serveur, c'est elle heure qui sert de référence pour la fin du tour et non l'heure de votre ordinateur.
- o 3 : Votre couleur pour cette partie. Elle permet dans le jeu de localiser les planètes que vous contrôlez et les secteurs où se trouvent des vaisseaux vous appartenant. Les 5 couleurs dans chaque partie sont le bleu, le violet, le vert, le rouge et le marron.
- o 4 : Le blason que vous avez choisi pour cette partie.
- o 5 : Les données sur l'état de vos ressources. La présence de chiffres négatifs entre parenthèse indique que des bâtiments ou/et unités militaires demandent un coût d'entretien.
- o 6 : Nombre de planètes que vous contrôlez et de systèmes où vous possédez au moins une planète.
- o 7 : Bilan global de votre puissance militaires : troupes au sol et vaisseaux spatiaux. Les chiffres représentent dans l'ordre : le nombre total d'unité, la puissance d'attaque totale, la défense totale. Les chiffres entre parenthèse représentent le coût d'entretien global des 2 catégories d'unités militaires.

• Vos adversaires :

Dans cette partie sont regroupées des informations générales sur les autres joueurs.



légendes :

- o 1: Le nombre d'informations et la précision de celles-ci évoluent au cours de la partie en fonction des rencontres avec les autres joueurs, de vos relations diplomatiques avec eux et également de certaines technologies. Au début de chaque partie, vous ne connaîtrez rien sur vos adversaires.
- o 2: Chaque adversaire a un cadre à sa couleur. Une icône symbolisée par une main (en haut à droite de chaque cadre) indique le status du joueur. Il y a trois status possible :
 - ok : le joueur joue toujours.
 - détruit : le joueur a été éliminé.
 - Abandon : le joueur a abandonné la partie et ne marquera aucun point.
(en cas d'abandon, toutes les structures et unités militaires sont détruites et les planètes que contrôle encore le joueur redeviennent "vierges" et peuvent être colonisées par les joueurs restants.)
- o 3: Zone où s'affiche l'icône d'avatar, le blason et le nom d'avatar.
- o 4: La zone de statistique se divise en 2 parties :
 - La partie générale : concerne les résultats du joueur pour l'ensemble de ses parties dans empires galactiques.
 - La partie commune : concerne les résultats du joueur pour les parties où vous avez déjà joué ensembles. Il vous faudra au préalable identifier le joueur pour avoir cette information.
- o 5: Estimation plus ou moins précise de la puissance du joueur : nombre de planètes contrôlées dans nombre de systèmes et puissance militaire globale au sol et dans l'espace.
- o 6: Dans la partie status diplomatique, se trouve une icône résumant vos relations avec le joueur (paix, guerre, alliance). Une autre icône peut être visible à droite si le joueur vous a envoyé une requête diplomatique pour le tour courant dont vous n'avez pas pris connaissance dans la page diplomatie du jeu (voir plus loin).
- o 7: Une fois que vous avez identifié un joueur, un bloc-note spécifique qui lui est associé apparaît vous permettant de noter des remarques sur ce joueur. Ces notes vous restent personnel (ce n'est pas un moyen de communiquer), et elles réapparaîtront lors de parties ultérieures dans lesquelles vous serez opposé à ce joueur.
IMPORTANT : lorsque vous utilisez le bloc-note que ce soit pour prendre des notes ou après les avoir modifiés, n'oubliez pas d'enregistrer vos changements en cliquant sur le bouton "go" à droite de : enregistrer vos notes.



3 - Le menu des pages de jeu

- Le menu de navigation des pages de jeu se trouve en haut de chaque page du jeu et permet d'accéder aux différentes pages vous permettant de gérer votre empire. A la droite du menu on trouve également le rappel du tour en cours et la limite de temps avant le nouveau tour. Un bouton de couleur vert pâle indique la page affichée. Pour les options Planètes, Vaisseaux, Science, Diplomatie, Stats. des explications beaucoup plus complètes sont données dans leur section respective (nouveau: la page Stats devient page Rapports).



légendes :

- o 1 : Quitter
Vous déconnecte du jeu et retourne à la page d'accueil de Empires Galactiques. Si vous avez d'autres actions à faire, il vous faudra vous identifier de nouveau.
- o 2 : Compte
Retour à votre page de compte. Si vous n'êtes pas déconnecté et que vous souhaitez faire d'autres actions pour le tour en cours, il vous suffit de cliquer sur le lien "page du jeu".
ATTENTION : si vous utilisez un lien du menu navigation, il vous faudra utiliser le retour arrière du navigateur pour revenir à la page de compte.
- o 3 : Planètes
Vous permettra de gérer les structures des planètes que vous contrôlez et de produire les unités militaires. (Explications détaillées de la page Planètes [ici](#) - page 7).
- o 4 : Vaisseaux
Vous permettra de gérer les déplacements de vos vaisseaux, d'engager des combats, de coloniser des planètes, etc.(Explications détaillées de la page Vaisseaux [ici](#) - page 11).
- o 5 : Science
Vous permettra d'orienter vos recherches technologiques vous permettant d'accéder à de nouvelles améliorations pour vos structures et unités militaires. (Explications détaillées de la page Science [ici](#) - page 16).
- o 6 : Diplomatie
Gérez vos relations avec les autres joueurs, alliance, trahison, menace et plus. (Explications détaillées de la page Diplomatie [ici](#) - page 17).
- o 7 : Rapports
Permet d'avoir un rapide aperçu des événements du tour précédant et de la progression des différents joueurs. (Explications détaillées de la page Rapports [ici](#)).
- o 8 : Aide
Affiche une page d'aide relative à la page de jeu en cours.
- o 9 : Limite de temps avant le nouveau tour.
nouveau : ajout de l'heure du serveur, c'est elle qui sert de référence pour la fin du tour et non l'heure de votre ordinateur.



4 - La page planètes

• Généralités et carte stellaire

Dans la page planètes, vous pouvez développer les planètes que vous colonisez en construisant des installations au sol ou en orbite et produire des unités militaires. Le nombre de structure pouvant être construites au sol dépend de la taille de la planète. En orbite par contre, quelque soit la taille de la planète, on ne peut construire que 4 structures. Il existe 4 types (taille) de planète. Le tableau ci-dessous donne le nombre structures possibles en fonction de la taille de la planète :

Planète / Emplacements



Certaines découvertes et structures permettent d'augmenter la capacité d'accueil des planètes.

o Structures au sol :

Il existe 3 familles de structures au seins desquelles plusieurs types de bâtiments sont disponibles

- Les bâtiments produisant des ressources :

- Ils permettent d'augmenter la puissance de production des ressources dans les 3 catégories : production/construction, recherche, revenue.

Seuls les points de productions et de revenus excédentaires sont transférés dans une réserve.

- Les bâtiments militaires :

- Ils permettent de recruter et de construire des unités militaires terrestres qui servent à défendre vos planètes et également à attaquer les planètes contrôlées par d'autres joueurs grace à des vaisseaux de transports. Les bâtiments militaires et les unités militaires ont un coût d'entretien par tour (production/revenue) . En cas d'impossibilité de payer cet entretien : vous ne pouvez d'une part plus produire d'unités et d'autre part vous perdez des unités existantes jusqu'à satisfaire vos possibilité d'entretien.

- Les bâtiments utilitaires :

- Ils sont généralement uniques et remplissent des fonctions spécifiques.

-

o Structures orbitales :

En orbite, il ne peut être bâti que 4 structures permettant la construction de vaisseaux, la défense de la planète, etc.

- Construction de vaisseaux

Le bâtiment permettant de construire des vaisseaux est le spatio-port orbital. On ne peut en construire qu'un seul par planète. Comme pour les unités militaires terrestres, certains vaisseaux demandent un coût d'entretien production/revenue.

- Les bâtiments de défense :

Ils permettent de défendre une planète contre les tentatives d'invasion.



- Les bâtiments utilitaires :
 - Ils sont généralement uniques et remplissent des fonctions spécifiques.



légendes :

- o 1: Données Globales
Reprend comme dans [la page compte](#) (page 4) les données sur votre puissance en terme de planètes contrôlées et de puissance militaire.
- o 2: Carte stellaire
 - La carte stellaire évolue en fonction de votre exploration ou grâce à des échanges diplomatiques. La carte se divise en cadrans (rectangle jaune) ayant un nom unique.
 - Chaque cadran possède un soleil (au centre du cadran) et jusqu'à 4 planètes. Le nom d'une planète est composé : du nom du cadran + son numéro de position dans le cadran. La numérotation se fait de gauche à droite et du haut vers le bas. Vous ne connaîtrez le contenu d'un cadran que lorsque l'un de vos vaisseau y pénétrera. En cliquant sur le soleil du cadran, vous sélectionnez ce dernier.
 - Un vaisseau arrivant dans un nouveau cadran fait apparaître les cadrans adjacents à ce cadran sans pour autant vous montrer ce qui s'y trouve.
 - Si aucun cadran n'est révélé sur l'un des coté du cadran nouvellement exploré c'est que ce dernier se trouve au bord de la carte stellaire. Remarque: La carte ne boucle pas sur elle même. Lorsque vous êtes sur l'un des bords vous ne pouvez aller plus loin dans cette direction.
- o 3: Cadran occupé
 - Si un joueur possède une planète dans un cadran, la couleur du joueur apparaît en arrière plan de la planète. (ici 3 planètes appartenant au joueur marron)
 - Si des vaisseaux spatiaux sont présents dans le cadran, un petit rectangle de la couleur du joueur contrôlant ces vaisseaux est affiché.
 - Si le rectangle du cadran est de couleur rouge avec le nom du cadran clignotant, cela indique que ce cadran est sélectionné.
- o 4: Indique la puissance globale de vos vaisseaux présents dans le cadran sélectionné. Les chiffres représentent dans l'ordre : le nombre de vaisseau (qu'ils soient groupés en flotte ou non), la puissance d'attaque de l'ensemble des vaisseaux, la puissance défensive de l'ensemble des vaisseaux. Les chiffres entre parenthèses indiquent le coût d'entretien production/revenue.
- o 5: Détail du cadran
Dans cette zone apparaît le détail du cadran sélectionné. Y figure le nom des planètes du cadran, leur propriétaire, le nombre de constructions au sol et en orbite actuel/maximum (un chiffre entre parenthèse indique que, soit des structures sont en cours de construction, soit des structures produisent des unités), le niveau de production des ressources par planètes. Certaines informations ne sont indiquées que si vous contrôlez la planète ou si vous disposez de certaines technologies.
En cliquant sur le nom d'une planète que vous contrôlez, vous affichez les structures de cette planète.



Vous pouvez alors gérer les constructions et production d'unité pour cette planète (voir la section suivante ci-dessous : [gestion des structures](#)).

- o 6: Cadran n'ayant pas été exploré.
- o 7: Situation de la production de vos ressources par tour pour l'ensemble de votre empire et niveau de vos réserves.
- o 8: Les flèches à droite et à gauche du nom du cadran permettent une sélection des cadrans où vous possédez au moins une planète sans la chercher dans la carte stellaire (cette dernière ce positionne alors sur ce cadran.)
- o 9: Icône rappelant votre couleur au cours de cette partie.

• Gestion des structures

Dans cette partie de la page et dès que vous sélectionnez une de vos planète vous voyez s'afficher les constructions implantées sur celle-ci ainsi que les éventuelles emplacements encore libres. Vous pouvez alors, en fonction de vos ressources, construire de nouvelles structures, en détruire certaines pour récupérer des emplacements, mettre à niveau des bâtiments en fonction de vos progrès technologiques (upgrade) et utiliser les capacités de production d'unité militaire de certains bâtiments.



légendes :

- o 1: Emplacements au sol
- o 2: Emplacements en orbite
- o 3: Forces planétaires

Donne le détail des forces planétaires en orbite et au sol pour la planète sélectionnée. Pour chaque catégorie est indiqué : le nombre d'unités, la puissance d'attaque totale, la puissance défensive totale et entre parenthèse les coût d'entretiens production/revenue.

- o 4: Zones où sont affichées les constructions ou unités militaires pouvant être construites.
- o 5: Rappel du nom de la planète sélectionnée et taille de celle-ci.
- o Menu structures

Lorsque la souris survole une case de structure que se soit au sol ou en orbite, un mini-menu apparaît au bas de celle-ci avec les options possibles sur cette case. Les actions possibles sont fonction de la nature de la construction présente mais également de votre niveau technologique et du niveau de vos ressources. En plus du menu contextuel de chaque structure, il est également possible de trouver une icône en haut à droite de certaines structures. Ces icônes indiquent un statut de la structure et il suffit de laisser la souris sur ces icônes pour connaître le statut de la structure concernée.



légendes :

- 1: Menu contextuel de la structure.
- 2: Info bulle explicative (laisser la souris une seconde pour voir apparaître l'info bulle).
- 3: Icône de statut de cette structure (voir la vue en zoom).

o Constructions et Mini-map

A gauche de la section où sont affichées les structures construites, on trouve la zone où apparaissent les constructions possibles lorsque vous activez l'option construire ou produire d'un emplacement. Les constructions peuvent apparaître grisées si vous ne disposez pas des ressources nécessaires ou dans le cas de certaines limitations. Lorsque une construction est possible, l'icône de cette dernière s'accompagne d'un "?" en haut à droite qu'il suffit de survoler avec la souris pour connaître le coût de cette construction. Pour lancer la construction ou la production d'une structure il suffit de cliquer sur l'icône désirée. L'image dans le cas d'une construction apparaît alors dans la case de structure qui a activé la construction et il suffit de laisser la souris pour avoir une info bulle donnant le nombre de tours nécessaires pour terminer cette construction. Dans le cas où l'action est une production, le statut changera dans la case de structure. Il est important de signaler que comme presque toutes les actions dans Empires Galactiques, il n'est pas possible d'annuler une action de construction. Si vous changez d'avis, il vous faudra détruire la structure et dans ce cas attendre que la destruction soit effective pour pouvoir construire à nouveau sur cet emplacement. Lors d'une destruction vous récupérez une partie du coût de construction de la structure.

Dans cette section vous trouvez trois petites icônes permettant de basculer entre les constructions et les mini-map. 2 types de mini-map sont accessibles, l'une concernant les planètes et l'autre les vaisseaux. Ces mini-maps n'affichent des informations que si votre niveau de technologie ou vos relations diplomatiques le permettent. La précision des informations est également fonction de la technologie et de la diplomatie.



légendes :

- 1: Icônes des constructions possibles
- 2: le symbole "?" en haut à droite des constructions possibles permet d'afficher une info bulle donnant le coût de cette structure.
- 3: Icônes permettant de naviguer entre construction les mini-map



5 - La page Vaisseaux

• Présentation générale

La page Vaisseaux vous permet de gérer l'aspect expansion et militaire de votre Empire. Vous pourrez envoyer vos vaisseaux explorer l'univers, coloniser de nouvelles planètes, regrouper vos vaisseaux en de vastes flottes afin de défendre votre Empire ou d'attaquer celui de vos opposants. Vous pourrez également, quand votre technologie le permettra, mettre à niveau vos vaisseaux pour augmenter leurs efficacités.



o légendes :

- 1 : carte stellaire
Bien que légèrement plus grande que celle présente dans la "page Planètes", elle est strictement identique. Reportez-vous aux explications données dans le tutorial de la [page Planètes](#).
- 2 : Rappel de votre couleur dans cette partie et de vos données globales
Reprend comme dans [la page compte](#) et la page planètes les données sur votre puissance en terme de planètes contrôlées et de puissance militaire.
- 3 : Vaisseaux en stationnement
Donne la liste des vaisseaux en stationnement dans les différents cadrans. Les explications détaillées de cette section se trouve [ici](#).
- 4 : Vaisseaux en déplacement
Ici, vous trouverez la liste des vaisseaux ou des flottes voyageant entre deux cadrans ainsi que le nombre de tour avant leur arrivée à destination. Les vaisseaux en cours de déplacement n'apparaissent ni dans la carte stellaire ni dans la mini-map vaisseaux avant d'avoir atteint leur destination.
- 5 : Composition de la flotte
Lorsque vous avez constitué une ou plusieurs flottes, vous pouvez, en cliquant sur le nom de cette dernière dans la section vaisseaux en stationnement ou vaisseaux en déplacement, afficher la liste des vaisseaux la constituant. Si cette flotte se trouve en stationnement dans un cadran, les vaisseaux disposeront d'icônes vous permettant de leur donner des ordres. Dans la colonne



Att/Déf/vit sont indiquées les caractéristiques du vaisseau sous la forme :
puissance d'attaque - [dégâts encaissés/Maximum encaissable] - Niveau des moteurs.
Pour les transports de troupe, il n'est indiqué que le nombre de troupe à bord par type : Soldats / Blindés I / Blindés II / Blindés III.

Remarque: lorsque vous faites une mise à niveau ou une réparation d'un vaisseau se trouvant dans une flotte, celui-ci sort de la flotte définitivement. A la fin de l'opération, il faudra le réaffecter à cette flotte.

- 6 : vaisseaux indisponibles et Mini-map
Par défaut, donne la liste des vaisseaux indisponibles qui ne sont pas en déplacement, notamment les vaisseaux en cours de construction, en cours de mise à niveau, en réparation ou combattant. Comme dans la page Planètes et la page Vaisseaux, cette zone permet d'afficher également des mini-map.

• Vaisseaux en Stationnement

C'est ici que vous pouvez donner des ordres à vos vaisseaux. Les icônes d'ordres présentes pour chaque vaisseau s'affichent en fonction du contexte du cadran et du type du vaisseau. Cliquez sur une icône pour exécuter l'ordre correspondant. Dans certain cas, une petite fenêtre s'ouvrira vous demandant de préciser l'ordre ordonné. Comme pour la section "composition de la flotte", l'utilisation des icônes mise à niveau ou réparation retire le vaisseau de la liste et le place dans la liste des vaisseaux indisponibles.

Vaisseaux en stationnement			
Cadran	Flotte	Vaisseau	Action(s)
Bakerra		Corvette 4 - (0/4) - 2	
Bakerra	2	Corvette 4 - (0/4) - 2	
1 Bakerra	Flotte 1	3	4
Gianfar		Transporteur I 0 - (0/4) - 2	

o légendes :

- 1 : Nom de cadran
Cadran où se trouve le vaisseau ou la flotte. Cliquez sur le nom du cadran pour le localiser dans la carte stellaire.
- 2 : Flotte
Si des vaisseaux forment une flotte, le nom de celle-ci apparaît dans cette colonne. Les noms sont attribués automatiquement à la création de la flotte (flotte + numéro de la nouvelle flotte). En cliquant sur le nom de la flotte, vous affichez sa composition dans la section "composition de la flotte".
- 3 : Vaisseau
Dans la colonne vaisseau est indiqué le type de vaisseau s'il ne fait pas partie d'une flotte. Juste sous son type, figurent ses caractéristiques sous la forme :
puissance d'attaque - (dégâts encaissés/Maximum encaissable) - Niveau des moteurs.
Pour un transporteur, les informations sont présentées différemment : après le type du transporteur est indiqué (dégâts encaissés/Maximum encaissable) - Niveau des moteurs. En dessous figure le nombre de troupe à bord par type : Soldats / Blindés I / Blindés II / Blindés III.

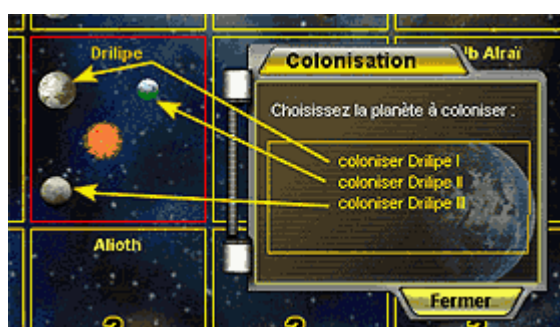


- 4 : Icônes action(s)
Icônes des ordres que vous pouvez donner à chaque vaisseau (ou flotte). Les explications plus détaillées [ci-dessous](#).

• Icônes d'actions des vaisseaux

- o Icônes communes à "vaisseaux en stationnement" et "composition de flotte" :

-  : Coloniser
Ne s'applique qu'aux Colonisateurs. Permet de coloniser une planète libre d'un cadran. Une fenêtre permet de choisir la planète à coloniser.
Ci-dessous un montage indiquant la correspondance entre le nom des planètes dans la fenêtre de colonisation et la position des planètes dans le cadran. Dans cet exemple, si le cadran avait eu une 4^{ème} planète, celle-ci se serait trouvée en bas à droite et se serait appelée "nom du cadran" IV.



Le vaisseau disparaît et votre couleur s'affiche en arrière plan de la planète dans la carte stellaire. Vous pouvez en retournant dans la page Planètes lancer des constructions si vos ressources vous le permettent.

-  : Destruction
le vaisseau est détruit.
-  : Réparation
Permet de réparer un vaisseau dans un cadran où vous disposez d'un spatioport. Le vaisseau ne sera mis en réparation que si la capacité d'accueil du (des) spatioport(s) du cadran concerné n'est pas atteinte. Le vaisseau apparaît alors dans "vaisseaux indisponibles" pour la durée de la réparation (liée à l'importance des dégâts). Si le vaisseau appartient à une flotte, il en sort et ne sera pas réintégré automatiquement.
-  : Mise à niveau (upgrade)
Permet de mettre à niveau vos vaisseaux en fonction de l'évolution des technologies. Il faut que les vaisseaux se trouvent dans un cadran où vous disposez d'au moins un spatioport actif. Les spatioports ne peuvent accueillir qu'un nombre limité de vaisseaux dépendant de la taille de ceux-ci. Le nombre de tour pour accomplir une mise à niveau dépend de l'écart entre le niveau de technologie disponible et celui qui équipe le vaisseau.
-  : Déplacement de troupe
Ne s'applique qu'aux Transporteurs. Permet de déplacer des troupes d'infanteries. Vous pouvez débarquer des troupes sur des planètes vous appartenant sous réserve que ces planètes



disposent d'une caserne militaire. Lorsque vous débarquez des troupes, vous ne pouvez dépasser la capacité d'accueil de la caserne militaire, le surplus restera dans le transporteur. Une fenêtre s'ouvre pour que vous puissiez choisir sur quelle planète le transporteur va atterrir. Atterrir pour embarquer ou débarquer des troupes demande 1 tour. Dès que vous avez sélectionné la planète, le transporteur sera affiché dans "vaisseaux indisponibles". La capacité d'emport des transporteurs évolue grâce à certaines technologies.

-  : Attaque au sol

Ne s'applique qu'aux transporteurs ayant des troupes à bord. Après avoir éliminé les défenses orbitales, cette icône vous permet de débarquer les troupes du transporteur pour l'assaut au sol. Si vos troupes sont repoussées et qu'il reste des survivants, ceux-ci seront évacués par le (les) transporteurs. Si vos troupes sont victorieuses, la planète vous appartient et le surplus de troupe, par rapport à la capacité de la caserne militaire, sera embarqué automatiquement dans le (les) transporteur(s).

o Icônes propres à "vaisseaux en stationnement" :

-  : Envoyer vers

Permet d'envoyer un vaisseau ou une flotte dans un autre cadran. Après avoir cliqué sur l'icône, il vous suffit de sélectionner le cadran de destination : dans la carte stellaire cliquez, si le cadran est connu, sur son soleil ou sur "?" si ce cadran vous est inconnu. Dès que vous avez choisi la destination, le vaisseau (ou la flotte) apparaît dans "vaisseaux en mouvement". Le nombre de tour nécessaire pour le voyage est déterminé par le type de moteur du vaisseau ou dans le cas d'une flotte, par le vaisseau ayant le moteur le moins performant.

-  : Création de flotte

lorsque vous cliquez sur cette icône, une flotte est créée automatiquement et le vaisseau y est placé.

-  : Dispersion de flotte

lorsque vous cliquez sur cette icône, la flotte se disperse et tous les vaisseaux la composant apparaissent individuellement dans le cadran.

-  : Intégrer une Flotte

Permet d'ajouter le vaisseau à une flotte ou de faire fusionner deux flottes. Une fenêtre apparaît vous invitant à choisir la flotte où sera incorporé le vaisseau ou la flotte. L'action ne peut s'appliquer que si les vaisseaux ou les flottes se trouvent dans le même cadran. Lors de la fusion de deux flottes, la flotte résultante sera celle de destination (exemple : flotte1 intègre flotte2, il ne restera que la flotte2 qui comprendra l'ensemble des vaisseaux).

-  : Attaque de vaisseaux

Cette icône permet de lancer une attaque contre des vaisseaux d'adversaires se trouvant dans le même cadran. Une fenêtre permet de cibler l'adversaire de l'attaque. Notez que vous ciblez l'ensemble des vaisseaux d'un joueur et non un vaisseau spécifique, il serait donc suicidaire d'attaquer un adversaire disposant de plusieurs vaisseaux avec un seul de vos bâtiments. Si plusieurs adversaires sont présents, vous pouvez, si vous le souhaitez et si vous disposez de suffisamment de vaisseaux, en attaquer plusieurs. Dès qu'un vaisseau ou une flotte est assignée à une attaque, ils seront affichés dans "vaisseaux indisponibles". Une attaque dure un tour.

-  : Attaque de défenses Planétaire

Ordonne l'attaque des défenses protégeant une planète d'un opposant. Cette icône n'apparaît que si l'opposant considéré ne dispose plus de vaisseaux dans le cadran. Avant de lancer une



attaque au sol avec vos troupes d'infanteries pour tenter de conquérir une planète, il vous faut détruire les éventuelles défenses en orbite.

o Icônes propres à "composition de la flotte" :

-  : Quitter la Flotte

Cette icône permet de sortir un vaisseau de la flotte. Le vaisseau apparaîtra dans la liste des "vaisseaux en stationnement" dans le même cadran que celui où se trouve la flotte qu'il a quitté.



6 - La page Science

• Explications

Dans cette page, vous pourrez choisir et orienter la recherche de votre empire afin d'améliorer vos structures et unités existantes mais également en découvrir de nouvelles. Chaque recherche nécessite un certain nombre de point pour être accomplie, ce nombre de point deviendra de plus en plus important au fur et à mesure de la complexité des recherches à entreprendre. Il vous faudra donc construire de plus en plus de laboratoires si vous souhaitez avoir un niveau de technologie décent. Pour calculer l'état d'avancement d'une recherche, chaque tour on cumule le nombre des points de recherche généré par tous les labos de votre empire, lorsque le cumul égale ou dépasse le nombre des points requis, la recherche a abouti. Contrairement à la production et aux revenus, l'excédent des points de recherche ne peut pas être stocké, donc même si les points nécessaires pour terminer une découverte est inférieure aux points générés par vos labos, la différence sera perdue. Remarque : Les laboratoires en cours de construction ne sont pris en compte que lors de l'achèvement de leur construction. Les Labos en cours de mise à niveau (upgrade) ne sont plus comptabilisés jusqu'à la fin de l'upgrade.



légendes :

- o 1 : Status recherche
Dans ce cadre se trouve un condensé d'informations relatives à la recherche pour l'ensemble de l'empire, vous y trouverez :
 - - le nom de la recherche en cours (si une recherche est en cours bien évidemment !)
 - - Le nombre des points de recherche nécessaire pour aboutir
 - - l'état de progression de la recherche en cours.
 - - Le nombre de tour estimé pour terminer cette recherche en fonction du nombre de points générés durant ce tour. Ce nombre peut sensiblement changer d'un tour à l'autre si, par exemple la fin de construction de plusieurs laboratoires intervient le même tour (hausse significative du nombre des points de recherche générés).



- - Le nombre des points de recherche générés par tour.
- - le nombre de laboratoires actifs (construction terminée, pas d'upgrade en cours) que compte votre empire.
- o 2 : Icône rappelant le type de recherche en cours
- o 3 : Zone où s'affiche au fur et à mesure les recherches accessibles.
- o 4 : Recherche
 - Lorsqu'une recherche est possible, son nom apparaît en blanc. Si l'indicateur d'état (repéré 9) est vert, cliquer sur le nom lance cette recherche. Une recherche commencée ne peut être annulée.
 - Lorsqu'une recherche est terminée, son nom apparaît en italique et en vert, l'indicateur d'état est en jaune. En cliquant sur le nom vous activez l'affichage des explications (repères 5,6,7). -Lorsqu'une recherche est en cours, son nom apparaît en jaune et en clignotant, son indicateur d'état reste vert (celui des autres recherches possibles passe au rouge jusqu'à ce que celle-ci soit terminée). Il est possible de consulter les explications des recherches découvertes jusque-là.
- o 5 : Informations sur la recherche trouvée sélectionnée

En plus de la petite explication, les informations suivantes se trouvent indiqués : les nouvelles recherches accessibles et leurs éventuels pré-requis.
- o 6 : Améliorations :

Si la recherche donne accès à des améliorations, des icônes apparaissent dans cette zone. Il suffit de passer le curseur sur celles-ci pour ouvrir une bulle explicative.
- o 7 : Nouvelles constructions

Si la découverte permet de nouvelles constructions celles-ci apparaissent dans cette partie. Comme pour les améliorations, le fait de passer le curseur sur ces icônes active une bulle d'information.
- o 8 : Prérequis

Dans cette zone apparaît les icônes des éventuels pré-requis que vous devez avoir pour accéder à cette recherche. A la droite de cette zone se trouve un petit triangle qui restera en rouge tant que les pré-requis ne sont pas satisfaits.
- o 9 : Indicateur d'état de la recherche

3 états possibles

 - vert: il est possible de commencer cette recherche.
 - rouge: La recherche est possible mais une recherche est déjà en cours, ou bien la recherche n'est pas possible car il manque un prérequis.
 - jaune: la recherche est terminée



7 - La page Diplomatie

• Présentation

La page de diplomatie vous permet bien évidemment d'interagir avec vos opposants. Avant de pouvoir faire une quelconque action, il vous faudra entrer en contact avec les autres joueurs que se soit en croisant l'un de leur vaisseau ou bien pénétrant dans un cadran où un joueur possède une planète. Nous ne détaillerons pas toutes options possibles mais il faut savoir que certaines d'entre elles ne seront possibles que si votre niveau de relation avec un joueur le permet. Certaines options ne sont utilisables qu'une fois par tour et par adversaires. Les requêtes diplomatiques du tour en cours ne sont présentées à leur destinataire qu'au début du tour suivant.



o légendes :

- 1 : Icône rappelant votre couleur dans le jeu.
- 2 : Zone centrale contenant les informations diplomatiques relatives aux 4 opposants.
- 3 : Ecran d'un joueur que vous n'avez pas encore rencontré. Pas d'option disponible
- 4 : Ecran d'un joueur que vous avez rencontré, détails [ci-dessous](#).
- 5 : Dans cette zone s'affiche des icônes représentant le status des relations entre les autres joueurs.

Il y 3 couleurs possibles :

- - Vert : les empires sont en paix sans traités particuliers.
- - Bleu : les empires sont en paix avec un ou plusieurs traités. La nature des traités ne sont pas indiqués, mais rien ne vous empêche de le demander à un des joueurs.
- - Rouge : état de guerre entre les joueurs.
- 6 : Menu d'actions diplomatiques
Lorsque vous avez rencontré un autre joueur, en cliquant sur son nom d'avatar vous activez le menu d'actions diplomatiques, plus de détails [ci-dessous](#).
- 7 : Résumé des actions que vous avez engagées pour ce tour avec le joueur sélectionné.
- 8 : Evaluation des relations
Dans cette section vous pouvez indiquer comment vous évaluez le joueur sélectionné en



cliquant sur l'un des petits triangles situés en bas de la jauge. Lorsque vous rencontrez un joueur pour la première fois, le statut de d'évaluation est positionné par défaut sur neutre, vous pouvez par la suite le modifier pour indiquer à ce joueur comment vous percevez ses actions. La notation affecte également certains messages.

5 évaluations sont possibles :

- - Neutre (valeur par défaut)
- - Favorable, Défavorable
- - Harmonie, Haine
- 9 : Mini-map
Comme dans la page Planètes et la page Vaisseaux, cette zone permet d'afficher des mini-map.

• Ecran diplomatique d'informations

Dans chaque écran sont regroupées des informations sur chaque adversaire (sous réserve que vous ayez eu un contact avec le joueur). Ces informations et leurs précisions évolueront en fonction de vos échanges diplomatiques et de votre niveau technologique. Pour activer le menu d'actions diplomatiques, il vous suffit de cliquer sur le nom d'avatar d'un adversaire (celui-ci d'affiche alors en italique gras clignotant). Les informations présentent dans ces écrans se retrouvent, pour certaines, dans votre page Compte : section "[vos adversaires](#)".



o légendes :

- 1 : Informations sur le joueur
Vous retrouvez dans cette zone le nom d'avatar du joueur (ce nom n'étant pas modifiable, il vous permet éventuellement d'identifier un joueur avec lequel vous avez déjà joué dans une précédente partie), son icône d'avatar, la couleur l'identifiant dans cette partie, son statut dans la partie (explication déjà donnée dans page compte : section "[vos adversaires](#)"), l'icône de son blason.
- 2 : Niveau de connaissance
Cette jauge indique votre niveau de connaissance de l'empire concerné. Plus vos relations diplomatiques avec un empires sont bonnes, plus votre niveau de connaissance le concernant



augmente et vous permet d'avoir des informations précises et exactes. D'autres facteurs influent sur votre niveau de connaissance comme notamment certaines technologies.

- 3 : Evaluation de la puissance (influence) de cet empire en fonction de votre niveau de connaissance sur celui-ci.
- 4 : Evaluation des ressources en fonction de notre niveau de connaissance sur cet Empire.
- 5 : Evaluation
Vous indique comment ce joueur vous évalue.
- 6 : Statut diplomatique
Icônes représentant votre statut diplomatique avec ce joueur : Paix, Alliance, Guerre.
- 7 : Icône indiquant que ce joueur vous a envoyé une requête.
Il suffit de cliquer sur cette icône pour afficher le message et/ou les requêtes envoyé par ce joueur. Certaines des requêtes demanderons une réponse, il vous faut choisir quelle suite vous donnez aux différentes propositions puis cliquer sur "valider vos réponse". Les réponses parviendront au joueur au tour suivant. Si vous ne donnez pas de réponse à une requête en réclamant une, il sera considéré que vous rejetez la proposition en question. (Cette fonction est encore en cours de programmation) Si aucun nouveau message ne vous parvient au début d'un tour, une autre icône sera affichée vous permettant de revoir les dernières requêtes envoyées par ce joueur ainsi que les réponses que vous leurs avez données.
- 8 : Détail des différents traités que vous avez avec le joueur.

• Menu d'actions diplomatiques

Les actions diplomatiques (activées en cliquant sur le nom d'avatar d'un adversaire) vous permettrons d'envoyer des messages et des requêtes à vos adversaires. Vous ne pourrez utiliser plus d'une fois par tour et par adversaire les différentes actions. Si une action n'est pas ou plus utilisable dans ce tour, elle sera grisée.



o légendes :

- 1 : Liste des différentes actions possibles.
- 2 : Sous-menu d'actions.
Certaines actions ouvriront un sous-menu permettant de préciser l'action. Si une option du sous-menu est inutilisable, celle-ci sera grisée.
- 3 : L'action "envoyer un message" permet la saisie libre d'un message. Celui-ci apparaîtra en premier dans la fenêtre de message reçu suivit éventuellement des autres requêtes.



- 4 : (cette fonction est encore en cours de programmation) L'icône "oeil" permet de revoir les 2 derniers messages libres que vous avez envoyé au joueur sélectionné.
- 5 : L'icône "triangle" dans la barre de titre Actions Diplomatiques permet de forcer la fermeture d'un sous-menu empêchant d'accéder à une action.
- 6 : L'option Abandon
Cette option ne sera accessible qu'après 20 tours et après avoir rencontré au moins un adversaire. Elle permet de quitter définitivement la partie en cours. Si vous utilisez cette option, vous ne marquerez aucun point pour le classement général et vous serez crédité d'un abandon dans vos statistiques des parties jouées. Vous pourrez vous inscrire aussitôt à une nouvelle partie.