Ici ne sont présentées que les options de base.

Les recherches technologiques vous donneront accès à d'autres troupes, bâtiments, modules etc...

En rouge, les informations concernant la partie Prima, en bleu, leur équivalent sur Nova.

Présentation

- Concept

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

Vous incarnez un seigneur dans cet univers, et 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 ? C'est à vous d'inventer votre façon de jouer !

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, ce qui lui permet de consulter ses possessions, messages ..., et de passer ses ordres (Qu'il peut modifier ou annuler tout au long de la semaine). Le jeudi/lundi soir, les ordres sont traités : les combats ont lieu, les impôts sont prélevés, les vaisseaux se déplacent etc... Le lendemain matin, les joueurs ont à nouveau accès à leur compte, pour consulter leur rapport de tour, observer leurs possessions et passer leurs ordres.

- Deux parties

Deux parties d'**Empirium][** se déroulent ne même temps, **Prima** et **Nova**. Ces deux parties sont distinctes et indépendantes l'une de l'autre, ce qui signifie qu'il est autorisé de jouer sur les deux en même temps, mais qu'aucune relation entre l'une et l'autre ne peut exister.

La partie Prima existe depuis la création du jeu, les planètes rebelles sont donc beaucoup plus rares, et certains personnages y sont présent depuis plus de 150 cycles. C'est sur cette partie que les nouveautés du jeu sont « testées ».

La partie Nova est beaucoup plus récente, elle est conseillée aux débutants

- Ressources

Trois ressources peuvent être accumulées dans **Empirium][**, l'Acier, les Pulsars et le Pyroven. Ces ressources serviront à produire des vaisseaux, des unités, des bâtiments ...

Acier

Produit par les MODs miniers et les mines, l'Acier est nécessaire à toutes les productions. Bien que courante, cette ressource peut-être dure à récolter au début, car la richesse minière des planètes n'est pas connue. Il faut donc soit se renseigner auprès de leur propriétaire, qui peuvent en avoir une estimation, soit envoyer un ou plusieurs MODs miniers « tester » la planète.

Pulsars

Produit par l'impôt et les MODs commerciaux, le Pulsar a la particularité d'être l'unique ressource utilisée pour la recherche. En plus d'être utile à toutes les productions, comme l'Acier, il faut donc en prévoir pour alimenter vos futurs technolabs !

Les Pulsars sont cependant plus simples à récolter que l'Acier, puisque aucun bâtiment n'est nécessaire sur une planète pour récolter les impôts (alors qu'il faut construire des mines pour récolter l'acier des planètes), et surtout puisque la taille de la population de chaque planète, étroitement liée au revenu en pulsars qu'elle procure, est connue de tous.

Pyroven

Gaz hautement énergétique, c'est la ressource la plus rare d'Empirium. Seul une avancée technologique notable permettra à vos modules de ramener du Pyroven, et encore, ses sources sont rares et se tarissent très rapidement !

Unités de mesures et standards

Distances

L'unité de mesure des distances est la D.U., Distance Universelle, elle représente une case sur les radars.

La vitesse de base des vaisseaux est de 10 D.U., et leur radar à un diamètre de 20 D.U. Le radar des planètes a lui un diamètre de 10 D.U.

Soutes

La possibilité de stockage de ressources et de troupes de chaque vaisseau est définie par la quantité de soutes qu'il contient. Chaque soute ajoute 50 000 points de stockages à la capacité du vaisseau, les commodores ont une soute en plus, indestructible et ne coûtant aucun slot.

1 tonne d'acier prend 2 unités de stockages, 1 pulsar en prend 1, 1 soldat 20/15 et 1 droïde 10/5.

Slots

Les slots définissent la taille d'un vaisseau, et donc le nombre de module qu'il peut contenir.

Chaque module prend une place plus ou moins importante dans le vaisseau, exprimée en slots. (par exemple un Dock, modules très puissants, prennent 10 000 slots, alors que qu'une soute n'en prennent que 100)

Zones constructibles

Les Zones représentent la taille des planètes, et en particulier le nombre de bâtiments pouvant être construit dessus. (attention, certains bâtiments prennent 2 zones ou plus)

- Possessions de départ

Prima

Les joueurs commencent avec un Commodore, un Croiseur de type Complexe (ayant construit à 75% une Frégate Commerciale) et une planète. Ils reçoivent au cours des tours suivants une frégate de leur choix, un module Technolab et d'autres surprises ...

Nova

Sur la partie Nova, les joueurs n'ont pas de planète en commençant. Hormis ce point, leurs possessions de départ sont identiques à celles de la partie Prima.

Vaisseaux

- Commodore

Le Commodore est le vaisseau principal de votre flotte, sa taille, sa vitesse et son rôle particulier dans la gestion des stocks en font une pièce maîtresse de votre organisation. C'est pour cette raison que quoi qu'il arrive à votre personnage, vous contrôlerez toujours un seul et unique Commodore.

Particularités

La taille de chaque vaisseau est définie par le nombre de slots qui le compose. Le Commodore est le plus gros de tous les vaisseaux sur **Empirium][** , il peut contenir jusqu'à 50 000 slots.

Hormis cette taille imposante, une deuxième particularité de ce vaisseau est qu'il est aménageable à volonté. Cela signifie qu'à chaque tour, vous pourrez détruire ou reconstruire de nouveaux modules sur votre commodore, tant que vous aurez suffisamment de ressources et de slots disponibles sur votre Commodore.

Enfin, la dernière particularité du Commodore est sa place dans la gestion de vos stocks. En effet, c'est le vaisseau qui recevra obligatoirement les impôts de vos planètes et la production de vos mines. Il est donc important de penser à aménager suffisamment de soutes, pour contenir votre production de chaque tour.

Destruction

Bien que vous soyez assuré de toujours avoir un Commodore dans votre flotte, celui que vous contrôlez peut être détruit lors des batailles les plus violentes. Comme tous les autres vaisseaux, le Commodore est détruit lorsque toutes ses ossatures le sont. A ce moment là cependant, au lieu de disparaître, le Commodore est projeté à une grande distance de la bataille, ses modules sont presque tous détruits (il ne lui reste plus qu'un MOD minier et un MOD commercial), et une partie de ses slots devient temporairement inutilisable (et revient au rythme de 2000 slots par tour).

Indépendamment du vaisseau, les modules peuvent eux aussi être détruits. Dans ce cas, ils seront remplacés par une quantité de slots équivalente, représentant l'espace récupéré sur le vaisseau.

- aucun impôt le tour de la destruction
- 50% de l'impôt les 4 tours suivants
- l'événement est annoncé à toute la galaxie

- Vaisseaux secondaires

Aménagement et réparation

Les vaisseaux secondaires sont composés de slots, comme les Commodores, ce qui définit leur taille. Ils ne sont cependant pas aménageable, cela signifie qu'en les produisant, vous recevez des vaisseaux déjà aménagés, contenant un nombre prédéfini de modules. Ces modules peuvent être réparés ou remplacés s'ils sont détruits, mais jamais changés.

De plus, les vaisseaux secondaires ne peuvent s'aménager eux même, à partir de leurs ressources stockées (contrairement au Commodore). Ainsi, reconstruire un module détruit sur une flotte secondaire nécessitera l'utilisation d'un MOD assembleur d'un autre vaisseau à proximité.

Par exemple une navette minière contient deux MODs miniers, un téléporteur, une ossature et dix soutes. Si le téléporteur était détruit par une coup de canon, 2 000 slots se libèreraient sur la navette (c'est la place que prend un téléporteur), mais seul un nouveau téléporteur pourrait être reconstruit par le MOD assembleur d'une frégate située à coté de la navette. Un troisième MOD minier prendrait lui aussi 2000 slots, mais il ne pourrait être construit à la place du téléporteur, car cela ne respecterait pas le plan originel de la navette minière.

Les modules endommagés mais pas détruits d'un vaisseau secondaire peuvent être réparés normalement, c'est-à-dire en dépensant des ressources situées dans les stocks du vaisseau.

Navettes

Les navettes sont les plus petits des vaisseaux existants (leur taille varie entre 4 000 et 6 000 slots en fonction des modèles). Peu chers, ils peuvent être produits dés les premiers tours par les joueurs venant de s'inscrire. Il est cependant déconseillé d'en produire un très grand nombre, les vaisseaux étant de plus en plus rentables avec l'augmentation de leur taille.

Ces vaisseaux sont aussi les plus rapides à construire, puisque 2 tours suffisent à en produire un.

Frégates

La frégate est sûrement le vaisseau le plus commun d' **Empirium][** . Sa taille est comprise entre 12 000 et 16 000 slots, elle se produit en 4 tours et de très nombreux modèles existent. Les frégates sont très souvent préférées aux croiseurs car les produire ne coute pas de pyroven, il faut cependant bien garder à l'esprit qu'elles sont beaucoup moins puissantes ...

Croiseur

Enfin les croiseurs, qui avec leurs 24 000 ou 29 000 slots peuvent se vanter d'être aussi gros que des demis commodores ! Cette taille imposante leur permet d'ailleurs de rivaliser avec leurs grands frères au niveau de la production de troupes (puisqu'ils peuvent atteindre le bonus maximum de production atteints par les Commodores), mais aussi au niveau de la production de vaisseaux qui est possible grâce aux Croiseur-complexe !

Ces vaisseaux sont cependant très coûteux, puisque 10 000m3 de pyroven et 6 tours sont nécessaires à leur production.

- Modules

Les modules sont construits sur les vaisseaux, ils permettent de récolter des ressources, d'en stocker, de produire des troupes ... Les modules sont les éléments de base du jeu, ils peuvent être comparés aux bâtiments constructibles sur les planètes, sauf qu'ils sont placés sur les vaisseaux.

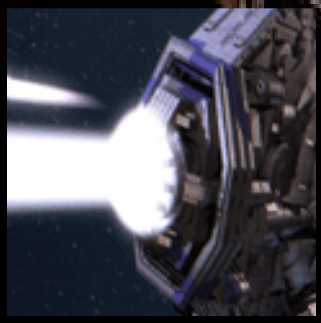
L'état de chaque module est exprimé par des « points de vie ». Ces points peuvent être diminués par des tirs de canons adverses, des déplacements via portails ou par l'utilisation de l'hyper propulsion, ils peuvent cependant être réparés grâce aux ressources stockées sur les vaisseaux endommagés. Quand un module perd tous ses « points de vie », il est détruit.

Ossature

L'ossature est un module très particulier. En plus de ne pas coûter de slots, c'est le seul module à ne pas pouvoir être reconstruit librement sur le Commodore. Il est en effet nécessaire d'utiliser un vaisseau possédant un module complexe spatial, situé sur la même case que le vaisseau à réparer, pour reconstruire une ossature détruite. (un vaisseau possédant un complexe ne peut se reconstruire une ossature lui-même)

Enfin, le plus important, les ossatures représentent l'état général d'un vaisseau. Quel que soit sa taille, son type ou le nombre de modules qu'il contient, un vaisseau ayant perdu toutes ses ossatures est automatiquement et définitivement détruit.

Canon



Les canons peuvent tirer sur n'importe quel vaisseau ou satellite situé à 10 D.U. du vaisseau. Ils peuvent aussi être utilisé comme outils de pillage, auquel cas leurs dégâts sont diminués, mais ils permettent de piller une partie du contenu des soutes touchées.. Différentes upgrades sont disponible via vos laboratoires

Soute

Les soutes permettent de stocker toutes les marchandises (acier, pulsars) mais aussi les troupes.

Si vous pensez que vos soutes risquent de déborder lors de la réception de vos revenus du tour, vous pouvez décider de délester manuellement une partie de vos surplus. Vous choisissez alors quelle quantité de la ressource choisie vous souhaitez vider dans l'espace (afin d'éviter le délestage automatique plus ou moins irrégulier du traitement de tour). Ceci a un effet IMMEDIAT et ne peut pas être annulé.

Caserne

La caserne permet de former les troupes « vivantes » comme les soldats, en utilisant les ressources stockées à bord du vaisseau. (d'autres unités sont bien entendue à découvrir)

Téléporteur

Chaque téléporteur peut envoyer un volume de 200 000 unités de stockage d'une ressource ou de troupes vers un autre vaisseau situé à 50 D.U. ou moins du vaisseau possédant le téléporteur. Les ressources ou troupes envoyées sont prélevées dans les stocks de ce vaisseau.

Par exemple, un téléporteur pourra envoyer 200.000 Pulsars, mais seulement 20.000 droïdes.

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.

Chaîne de montage

Les chaînes assemblent les troupes mécaniques, comme les Droïdes, en utilisant les ressources stockées à bord du vaisseau.

Réacteur

Les réacteurs permettent d'augmenter la vitesse du vaisseau de 2 D.U. (avec un maximum de 10 D.U. pour 5 réacteurs)

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

2 réacteurs à 80% chacun auront une puissance de « +3.2 case », ce qui sera arrondi à +3 cases.

MOD Commercial

Pars commercer sur une planète proche du vaisseau, ce qui rapporte des pulsars. (il est très fortement conseillé de choisir la planète la plus peuplée à portée)

MOD Minier

Extrait de l'acier sur la planète ciblée. (la richesse minière de chaque planète étant inconnue, il faut tester chaque planète pour avoir une estimation)

Remarque : Une planète peut être considérée comme « riche en acier » si chaque MOD minier rapport en moyenne plus de 12 000 tones.

MOD Assembleur

Les MODs assembleurs servent principalement à construire des bâtiments sur les planètes situées à 10 D.U. ou moins, à partir des ressources stockées sur leur vaisseau.

Ces modules servent cependant aussi à reconstruire des modules détruits sur les vaisseaux non aménageables (c'est-à-dire sur les vaisseaux secondaires. Attention, leur portée n'est que de 5 D.U. pour cette action.

Technolab

Ce module vous donne accès à la recherche scientifique, c'est-à-dire qu'il vous permet d'investir des pulsars dans la recherche, et d'acquérir de nouvelles technologies.

Attention, ces modules n'ont pas d'équivalent parmi les bâtiments, et il ne peuvent être construits que sur les Commodores.

Dock

Occupant 10 000 slots, le dock est l'un des modules les plus imposants, c'est aussi l'un des plus puissants. Comme les téléporteurs, il permet d'envoyer ses stocks vers un autre vaisseau, il est cependant beaucoup plus puissant qu'un simple téléporteur, puisque sa limite d'envoie est de 1 200 000 unités de stockage, que sa portée est de 80 D.U., que sa capacité d'envoie est divisible (alors qu'un téléporteur ne peut envoyer qu'un type de ressource vers un seul vaisseau, le dock peut envoyer plusieurs ressources/troupes différentes vers plusieurs vaisseaux) et enfin il fonctionne dans les deux sens, puisqu'il permet d'aller chercher des ressources/troupes sur les vaisseaux situés à 80 D.U. ou moins (ces déplacements de ressources sont cependant pris en compte dans la capacité d'envoie du dock).

Exemple : Un dock peut, le même tour, envoyer 200 000 aciers vers le vaisseau A, 400 000 pulsars et 100 000 aciers vers le B, et récupérer 20 000 droïdes stockés sur le vaisseau C. En effet, converti en points de stockage, cela donne :

*200 000 * 2 + 400 000 * 1 + 100 000 * 2 + 20 000 * 10 = 1 200 000*

Un autre avantage du dock est qu'il donne accès à une interface visible de tous, sur laquelle vous pouvez afficher vos tarifs, si vous souhaitez commercer.

Complexe spatial

Les complexes servent à produire d'autres vaisseaux a partir des ressoruces stockées sur le vaisseau. En parfait état, un complexe met 2 tours à produire une navette, 4 tours à produire une frégate et 6 tours à produire un croiseur.

Les complexes sont aussi utilisés pour reconstruire des ossatures sur des vaisseaux se trouvant sur la même case. Un complexe peut reconstruire jusqu'à 2 ossatures par tour, sur 1 ou 2 vaisseaux différents. (mais jamais sur lui-même)

Nexus

Les modules Nexus augmentent la capacité de gestion de votre royaume (en produisant 75 points de gestion). Attention, ils ne peuvent pas être construits sur le Commodore.

Planètes

Les planètes sont définies par leur population, leur population maximal (pouvant monter jusqu'à 30 pour les plus peuplées), leur richesse minière (inconnue), leur richesse en pyroven (inconnue et variable), leur position, leurs défenses et leur nombre de zones constructibles. (de 1 à 10)

- Population, évolutions et impôts

Le niveau d'imposition de votre royaume est le même pour toutes les planètes, et il influe très fortement sur la croissance des populations. En effet, la population de chaque planète augmente ou diminue chaque tour en fonction d'un taux de croissance que vous pouvez influer, et de la limite maximale de la population de chaque planète.

Un impôt inférieur à 5% fera augmenter le taux de croissance de votre population (jusqu'à 60%), alors qu'un taux supérieur à 5% le fera diminuer (jusqu'à -40%). De plus, renforcer les défenses d'une planète vous attirera les faveurs de vos population, et fera augmenter le taux de croissance des planètes concernées.

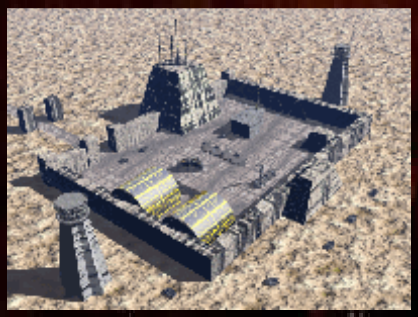
- Bâtiments

Les bâtiments, produits par les MODs Assembleurs, utilisent les ressources présentes dans les stocks du commodore pour leurs productions (de troupes, vaisseaux ...). Les troupes produites sur les planètes peuvent être envoyées dans les soutes du commodore, ou laissées sur place en défense.

Mine

Les mines extraient de l'acier chaque tour, en quantité plus ou moins importante en fonction de la richesse minière de la planète sur laquelle elles sont construites.

Si vos soutes débordent d'acier, vous pouvez stopper la production de vos mines en les désactivant.



Base militaire

On y forme les troupes organiques (Soldats par exemple), qui peuvent être envoyés au Commodore ou affectés à la défense de la planète.

Usine robotique

Permet de construire des unités mécaniques, qui peuvent être envoyés au commodore ou affectés à la défense de la planète.

Centre Nexus

Les Centres Nexus génèrent 150 points de gestion, mais prennent deux zones constructibles. Etant aussi puissants que des navettes, ils ne sont pas à négliger !

Troupes et combats

- Les unités

Les troupes servent à attaquer et défendre des planètes, elles se trouvent dans les soutes des vaisseaux (attention aux débordements !), mais lorsqu'elles sont en défense sur une planète, elles ne peuvent jamais retourner dans un vaisseau ou quitter la planète.

Soldats

Parfaits pour l'attaque, les soldats sont les troupes organiques de base. Peu coûteuse et efficace, le principal défaut de cette unité est l'espace qu'elle prend en soutes.

Droïdes

A l'opposé des soldats, les Droïdes sont spécialisés en défense, ils sont coûteux mais occupent beaucoup moins d'espace dans les soutes.

De nombrombreuses nouvelles unitées sont à découvrire dans vos laboratoires...

- Les combats

Les renforts sont effectués avant les combats, ce qui avantage forcement les défenseurs de planètes. Il est possible d'envoyer des renforts depuis les soutes d'un vaisseau, sur toutes les planètes situées à 10 D.U. ou moins de lui, appartenant à votre royaume ou à celui d'un de vos alliés.

Les attaques fonctionnent de la même façon, si plusieurs joueurs attaquent la même planète le même tour, c'est l'attaque la plus forte qui est résolue en 1er. Si elle réussit à éliminer toutes les défenses, les autres invasions sont annulées et retournent sur leurs flottes d'origine, si elle échoue, c'est alors la 2ème plus forte qui tente de prendre la planète, et ainsi de suite ...

La prise d'une planète n'influe pas sur l'évolution de sa population, et les bâtiments construits ne sont pas détruits ou endommagés par les combats.

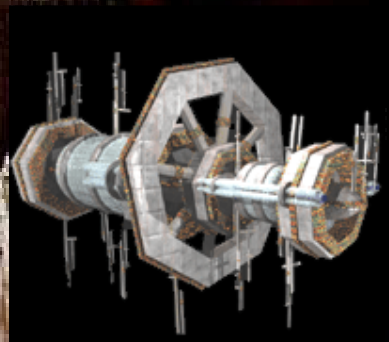
Gestion du Royaume et Nexus

Le coût administratif de votre royaume et de vos flottes est représenté par des « points de gestion ». Chaque planète ou vaisseau à un coût en point de gestion, que certains modules ou bâtiments produisent.

- Nexus

Les Centres Nexus produisent des points de gestion chaque tour. Ces points ne sont pas stockables, il faut donc comparer votre production du tour à vos besoins pour ce même tour. (d'autant plus que la production de modules, vaisseaux, bâtiments ... se fait après le calcul de l'équilibre des points de gestion)

Le Commodore est une exception, puisqu'au lieu d'avoir un « coût » en points de gestion, il en produit 200. (ce qui permet aux royaumes venant d'arriver dans le jeu d'être largement positif les premiers tours) Les vaisseaux secondaires de type Nexus ne coûtent eux non plus aucun point de gestion.



En plus de ce « coûts » et de cette « production » de points de gestion, un cœfficient croissant (et supérieur à 1) est appliqué aux coûts, afin de rendre la progression des royaumes de plus en plus difficile au fur et à mesure qu'ils progressent. L'interface du jeu (QG => Gestion Nexus) permet cependant de simplifier énormément le système en donnant : Les points produits, le cœfficient, et les points nécessaires.

- Bonus et Malus

Lorsque la différence entre « points produits » et « points nécessaires » est positive, les impôts perçus, les rendements des mines et celui des modules sont influencés positivement (jusqu'à +50%), alors que lorsque les points produits sont insuffisants, ces valeurs sont pondérées par un malus (pouvant atteindre -50%).

TECHNOLOGIE

- Technolabs

Les Technolabs vous donnent accès à l'interface de recherche du jeu. Chaque Technolab vous permet de plus de produire chaque tour jusqu'à 60 Points de Technologie (PT), en fonction de la quantité de pulsars investis.

Attention, plusieurs facteurs peuvent faire évoluer le coût de vos PT, il se peut donc qu'une même somme de pulsars investis ne vous rapporte pas le même nombre de PT d'un tour sur l'autre.

- Recherche Théorique

Les PT produits par vos Technolabs peuvent être répartis dans 4 domaines de recherche théorique (Biologie, Electro/Informatique, Physique/Chimie et Mécanique). Attention, vous perdez chaque tour la moitié des PT stockés n'ayant pas été répartis.

Au fur et à mesure que vos PT sont répartis dans les divers domaines théoriques, et en fonction des combinaisons que vous débloquez (X pts en Mécanique, Y en Bio, et Z en Physique ...), une liste de technologies pouvant être découvertes apparaît, avec leur description et leur coût en point de chaque domaine.

- Applications de la Recherche Théorique

Vous pouvez enfin obtenir des résultats concrets grâce à vos recherches ! Mais ne soyez pas trop heureux, car cela ne sera pas gratuit. En choisissant de découvrir une technologie, vous dépensez les points qu'elle coûte dans chaque domaine théorique, ce qui peut avoir pour effet de vous retirer (temporairement) la possibilité de découvrir d'autres technologies qui vous étaient pourtant accessibles !

Exemple : Le Seigneur T possède 2 Technolabs (ce qui lui permet de produire jusqu'à 120 points donc), et 200 000 pulsars. Il décide d'en investir 150 000 dans la recherche. En lisant son rapport suivant, il apprend avec joie que cela lui a rapporté 112 PT ! Il décide donc d'en répartir 50 en biologie, 50 en mécanique et 10 en physique (il a oublié ses 2 derniers points). Cela à pour effet de lui montrer deux technologies : Soutes V2 (qui coûte 50 en biologie et 20 en mécanique) et Pyroven (25 en biologie, 10 en physique). Le Seigneur T n'ayant pas de pulsars disponibles, il n'en dépense pas ce tour ci pour avoir de nouveau PT, il décide cependant de découvrir la technologie Pyroven. Une fois celle-ci découverte, il ne lui reste plus que 25 en biologie (50 – 25), 50 en mécanique et 0 en physique (10 – 10). La technologie Soutes V2 disparaît donc de sa liste de technologies découvrables, puisqu'il n'a plus les 50 points en biologie nécessaires. Et au tour suivant il à la mauvaise surprise de se rendre compte qu'il avait oublié de dépenser ses 2 derniers PT, et donc qu'il en à perdu 1 (la moiti), ce qui n'aura finalement pas de trop graves conséquences.

Remarque : Les pré requis donnés pour les technologies Soutes V2 et Pyroven ne sont pas les vrais, ils ont été choisis au hasard pour l'exemple. ;)

Remarque 2 : Le Seigneur T aurait pu attendre plusieurs tours avant de découvrir une des deux technologies, les points répartis n'étant pas perdus, vous pouvez attendre autant de temps que vous le souhaitez pour les dépenser.

Alliances

Lorsque plusieurs royaumes décident de s'allier, ils ont la possibilité de créer officiellement une alliance, qui leur donne certains avantages techniques et stratégiques. Pour créer une alliance, il suffit de disposer d'une planète et de 100 000 Pulsars.

- Capitale

A la création de l'Alliance, vous devez choisir une planète vous appartenant qui servira de Capitale. Cette planète restera sous votre contrôle tant que vous serez le chef de l'Alliance, mais attention, si vous donniez les commandes à un autre Seigneurs, ce dernier prendra en même temps le contrôle de la Capitale.

Lorsque la capitale d'une Alliance est prise par la force, l'Alliance est détruite et ses stocks sont perdus (une partie est donnée à celui ayant pris la capitale).

La défense des capitales est cependant facilitée par la possibilité, pour tous les membres de l'Alliance, d'envoyer chaque tour des troupes sur la planète, sans limitations de distance.

- Stocks et Aides

Chaque tour, les membres de l'Alliance peuvent envoyer jusqu'à l'équivalent de 200 000 unités de stockage d'une ressource (donc 200 000 pulsars, 100 000 aciers etc.) dans les stocks de l'Alliance (qui peuvent contenir une quantité illimitée de ressources ou troupes).

De la même façon, l'Alliance peut, chaque tour, envoyer 5 aides à ses membres. Ces aides sont des envoies de ressources des stocks vers un vaisseau d'un membre de l'Alliance. Elles sont limitées à 400 000 unités de stockage d'une ressource chacune, et ne peuvent envoyer que les ressources situées dans les stocks de l'Alliance, elles ne sont cependant pas limitées en distance, et plusieurs aides peuvent être affectées au même vaisseau.

- Portail

Chaque Alliance peut aménager un portail sur sa capitale, sans que cela ne coûte de zone de construction. Les portails d'alliance coûtent 200 000 pulsars, prélevés dans les stocks, et ils permettent de déplacer n'importe quel vaisseau appartenant à un membre de l'alliance à 20 DU ou moins de la capitale, en un tour, quelle que soit la position de départ du vaisseau. Attention, l'ordre doit être validé par le propriétaire du vaisseau, dans son interface membre de l'Alliance.

Après avoir déplacé un Commodore, le portail met 4 tours pour se recharge et pouvoir être réutilisé. 3 tours pour un croiseur, 2 pour une frégate et 1 pour une navette.

- Administration

Le chef d'une Alliance a accès à une interface administrateur, lui permettant de :

+ Nommer un nouveau chef

+ Lancer une Aide à un membre

+ Editer le message public de présentation de l'Alliance

+ Editer le message destiné aux membres de l'Alliance

+ Envoyer une annonce publique au nom de l'Alliance

+ Modifier le blason de l'Alliance

+ Modifier le mot de passe de l'Alliance (utilisé par les nouveaux membres pour rejoindre l'Alliance)

+ Dissoudre l'Alliance (attention, les stocks sont perdus)

+ Créer le portail

- **Aménagement des planètes**

Enfin, le dernier avantage des Alliances concerne la construction de bâtiments sur les planètes. En effet, si un vaisseau possédant un MOD Assembleur est à portée d'une planète contrôlée par un autre membre de la même Alliance, il verra le nombre de zones disponibles sur la planète, et pourra lancer la construction d'un bâtiment dessus.

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

Informations manquantes

- Limite de renforts à la capitale ?

- Possessions de départ pour les nouveaux