

SID MEIER'S
ALPHA
CENTAURI



TABLE DES MATIERES

POUR COMMENCER	2	ANNEXE 1. REMARQUES ET CONSEILS	130
INTRODUCTION	2	CONSEILS D'ORDRE GENERAL	131
UTILISATION DU MANUEL	3	ANNEXE 2. TABLEAUX	132
INSTALLATION	5	AMELIORATIONS DE TERRAFORMAGE	134
CONFIGURATION DU JEU	5	TABEAU DE PRODUCTION DES RESSOURCES	135
BIENVENUE DANS ALPHA CENTAURI	14	IMPORTANCE DU TERRAIN	
POUR COMMENCER	14	SUR LES DEPLACEMENTS	138
LE TOUR	16	IMPORTANCE DU TERRAIN	
SE DEPLACER	17	SUR LES COMBATS	139
UNITES ACTIVES	19	FACTEURS SOCIAUX	140
TRANSMISSIONS	20	BATIMENTS	146
FIN DU TOUR	20	PROJETS SECRETS	151
VUE DU MONDE	21	UNITES	156
ANNEE/ENERGIE	21	ARBRE DES TECHNOLOGIES	166
VUE DU STATUT	22	CITOYENS	171
AFFICHAGE MULTIFONCTIONS DES DONNEES	23	PROPOSITIONS DU CONSEIL PLANETAIRE	172
CARTOGRAPHIE DE LA PLANETE	23	BATIMENTS OBTENUS GRATUITEMENT	
MENUS	24	GRACE AUX PROJETS SECRETS	173
PLANETE	32	ANNEXE 3. ECRANS D'OPTIONS	176
RESSOURCES	32	REGLES DU JEU	177
FORMES DE VIE LOCALE	34	PREFERENCES DE JEU	178
TERRAIN	36	ANNEXE 4. PERSONNALISATION AVANCEE	184
IMPORTANCE DU TERRAIN		OPTIONS DES MENUS DE L'EDITEUR	
POUR LES DEPLACEMENTS	39	DE CARTE ET DE SCENARIO	184
IMPORTANCE DU TERRAIN		EDITION DES FICHIERS DE TEXTE	184
POUR LES COMBATS	40	ANNEXE 5. UN NOUVEAU SOLEIL	188
TERRAFORMAGE ET AMELIORATIONS	40	LA CONSTELLATION DU CENTAURE	188
TABEAUX DE PRODUCTION		ETOILES BRILLANTES	189
DES RESSOURCES	46	MOUVEMENT PROPRE	189
RISQUES ECOLOGIQUES	47	ETOILES DOUBLES	190
PHENOMENES NATURELS SURPRISES	48	PARALLAXE	190
COLONISATION DE LA PLANETE	50	PROXIMA CENTAURI	191
BASES	50	LUMINOSITE	191
ECRAN DE CONTROLE DE LA BASE	57	MASSE	191
L'ECRAN DE CONTROLE DE LA BASE –		COMPARAISON AVEC LE SYSTEME SOLAIRE	192
SECTION PAR SECTION	59	PLANETES HABITABLES	193
AFFICHAGE DE LA PRODUCTION	68	PLANETOGRAPHIE	194
UNITES	70	COMPARAISON AVEC LA TERRE	194
MOUVEMENT	78	COMPOSITION ATMOSPHERIQUE	196
MENU ACTION	80	METEOROLOGIE ET CLIMATOLOGIE	196
COMBAT	85	OCEANOGRAPHIE	197
CONTROLE DE LA SOCIETE	96	GEOLOGIE	197
MENU QG	96	ECOLOGIE	197
ECONOMIE	101	FORMES DE VIE LOCALE	199
TECHNOLOGIE	103	LUNES	202
DIPLOMATIE	107	AUTRES PLANETES	203
EQUIPES DE REPERAGE	117	CONSEILS DE LECTURE	204
INGENIERIE SOCIALE	119	VOYAGE VERS CENTAURI (EXTRAITS)	206
ABANDON	125	NOTES DU CONCEPTEUR	211
VERS LA VICTOIRE	125	REMERCIEMENTS	220
SCORE	127		



POUR COMMENCER

INTRODUCTION

Bienvenue dans la deuxième création de FIRAXIS Games™, *Sid Meier's Alpha Centauri*. Comme toujours, lorsqu'il s'agit de jeux FIRAXIS, le plaisir et l'imagination sont en vedette. Nous avons donc essayé de présenter un sujet très complexe mais de le rendre accessible et intéressant.

Voici un jeu ambitieux, qui aborde des thèmes fondamentaux auxquels l'humanité doit faire face, à l'aube du nouveau millénaire. Quelles technologies peut-on espérer découvrir au cours des deux prochains siècles ? Comment seront-elles utilisées – au service du Bien ou au service du Mal ? En réalité, quelles seront les idéologies dominantes pendant le nouveau millénaire, et ces idéologies donnent-elles de nouvelles définitions du Bien et du Mal ? Quel est le but ultime de l'humanité ?

HISTOIRE

A l'aube du nouveau millénaire, les plus vieux ennemis de l'humanité – la guerre, la famine et la maladie – prennent le dessus sur Terre. Les Nations Unies décident de lancer, avant qu'il ne soit trop tard, une mission rêvée par de nombreux écrivains et amateurs de science-fiction depuis des générations : la colonisation d'un Nouveau Monde. La mise en place d'un tel avant-poste de l'humanité pour contrebalancer la détérioration de la situation sur notre planète mère semble être le dernier et le meilleur espoir de survie de l'humanité.

Nom de code de la mission : « Unity ». Le programme est simple : envoyer suffisamment d'hommes, de femmes et de matériel vers Chiron, une planète ressemblant à la Terre, qui se trouve en orbite autour de l'étoile primaire du système d'Alpha Centauri. Leur fournir les moyens de développer une nouvelle société – technologies, savoir, experts dans tous les domaines. S'assurer que la mission, financée par les Nations Unies, suive son cours, en contrôlant attentivement la situation à partir de la Terre. Puis, lorsque le temps est venu, et si le besoin s'en fait sentir, commencer le transfert d'autres personnes vers le Nouveau Monde sur Alpha Centauri.

Mais, il est difficile d'entreprendre un voyage dans l'espace, même aujourd'hui. Atteindre notre propre lune reste complexe. Même si nous avons la capacité d'arriver sur une lointaine planète, serions-nous capables de revenir ? Oh, et une fois installés sur cette lointaine planète, serions-nous capables de coopérer les uns avec les autres assez longtemps pour pouvoir établir une nouvelle société semblable à celle que nous avons créée après près de 5000 ans de civilisation ? La détérioration rapide des conditions sur Terre nous laisse, néanmoins, peu d'options.

Dès le début, les problèmes se multiplient à bord de l'*Unity*. Des débris flottant dans l'espace endommagent brusquement le vaisseau et provoquent le réveil prématuré de l'équipage. Il devient vite très clair que l'accident a détruit le matériel de communication et que tout contact avec la Terre est à présent impossible. Les dirigeants de la mission doivent donc poursuivre le voyage seuls et commencent très vite à être en désaccord sur les moyens de parvenir au but.

Le jeu commence au moment où la mission atteint Chiron. Mais, voilà déjà un certain temps que cette mission est une véritable catastrophe. Les dirigeants les plus puissants du vaisseau ont créé des factions idéologiques et se sont entourés de nombreux partisans. Il est clair que chaque faction a établi son propre programme pour l'avenir de l'humanité et qu'elle ne reculera devant rien pour le mener à bien.

BONNE CHANCE

Nous espérons que vous trouverez une multitude de moyens de résoudre les problèmes auxquels doivent faire face les passagers de l'*Unity*. Les options sont pratiquement illimitées et vous pouvez pousser vos expériences à l'infini en explorant, en découvrant, en bâtissant et en conquérant. N'hésitez surtout pas à nous contacter pour émettre vos critiques, vos compliments ou vos commentaires à WWW.FIRAXIS.COM. Amusez-vous bien et bonne chance.

-FIRAXIS Games

UTILISATION DU MANUEL

Si vous jouez à *Sid Meier's Alpha Centauri* ou à tout autre jeu du même genre pour la première fois, nous vous conseillons de ne pas vous asseoir et de ne pas lire ce manuel de A à Z avant de commencer à jouer !

En revanche, nous vous suggérons fortement de poser ce manuel, de démarrer le jeu et de parcourir le scénario tutorial fourni avec ce titre. Découvrez également les cinq « visites guidées » proposées dans le menu aide du jeu. Ces deux sections sont les moyens les plus simples (et les plus amusants) d'apprendre les concepts fondamentaux du jeu.

Visites guidées. Pour accéder aux visites guidées, démarrez le jeu, sélectionnez les options qui vous paraissent intéressantes (vous les découvrirez toutes un peu plus tard) ou appuyez tout simplement sur DEMARRAGE RAPIDE. Lorsque le jeu est chargé pour la première fois, vous allez automatiquement suivre différentes visites guidées qui vous expliquent les concepts fondamentaux du jeu. Pour accéder aux visites guidées après la première partie, cliquez avec le bouton gauche sur la case MENU sur le côté gauche de l'écran, puis cliquez de nouveau sur AIDE. Les visites sont proposées au bas du menu aide.

CHAPITRE 1

Scénarios tutoriaux. Pour accéder aux scénarios tutoriaux, démarrez le jeu et sélectionnez SCENARIO dans le menu principal. Lorsque l'écran de scénario s'affiche à l'écran, sélectionnez JOUER UN SCENARIO. Ouvrez le dossier 1EXPLORE et sélectionnez le fichier « Explore.sc ». Une fois le scénario « Explorer » terminé, allez dans le dossier 2BUILD, puis dans le dossier 3CONQUER. Si vous les découvrez les uns après les autres, ces scénarios tutoriaux vous permettent d'apprendre les concepts fondamentaux de *Sid Meier's Alpha Centauri* de manière ludique et claire. Pour accéder à une liste des objectifs des scénarios et connaître la manière de les atteindre, cliquez sur la case MENU sur le côté gauche de l'écran, puis cliquez sur le menu QG et sélectionnez REVOIR LES OBJECTIFS DU SCENARIO.

Une fois que vous connaissez les concepts fondamentaux, ce manuel va vous aider à découvrir les nombreuses subtilités et la multitude de détails qu'offre *Sid Meier's Alpha Centauri*. Nous espérons que vous consulterez ces pages fréquemment pendant que vous jouez, afin de découvrir la fonctionnalité exacte d'une option de jeu ou la signification d'un terme. Qui sait ? Peut-être qu'après avoir joué un bon moment à *Sid Meier's Alpha Centauri*, vous reprendrez la lecture complète de ce manuel, histoire de vérifier que vous n'avez rien laissé passer.

Voici également les autres documents joints au manuel et au jeu, qui vous seront extrêmement utiles :

- **Guide d'installation.** Installation, dépannage et support technique.
- **Schéma hiérarchique technologique.** Présentation des technologies que vous découvrez au fur et à mesure de votre progression et de leurs interactions. Ce schéma contient également des informations sur le terrain, les véhicules et le monde d'Alpha Centauri.

Le manuel est divisé en sept chapitres :

- **Pour commencer.** Chargement et personnalisation du jeu.
- **Bienvenue dans Alpha Centauri.** Déplacements et interface de base du jeu.
- **Planète.** Ecosystème du nouveau monde et terraformage.
- **Colonisation de Planète.** Construction des bases, expansion et défense du territoire de votre faction.
- **Contrôle de la société.** Précisions en matière d'économie, de diplomatie, de recherche et d'ingénierie sociale.
- **Annexes,** voir ci-dessous.

POUR COMMENCER

4

CHAPITRE 1

- **Nouveau Soleil, Planétographie et Voyage vers Centauri.** Détails sur l'environnement d'Alpha Centauri.

Les annexes vous fourniront un accès facile à d'importantes informations :

- **Remarques et conseils.** Notes du concepteur et conseils stratégiques.
- **Tableaux.** Tableaux de référence résumant les technologies, les unités, les bâtiments et les projets secrets disponibles dans le jeu.
- **Ecrans d'options.** Liste de référence des options configurables pour personnaliser la partie.
- **Personnalisation avancée.** Méthodes avancées pour personnaliser le jeu.
- **Index.** Liste complète des endroits où vous pouvez trouver des détails sur les sujets essentiels du jeu.

INSTALLATION

L'installation, le dépannage et le support technique sont abordés dans le Guide d'installation.

CONFIGURATION DU JEU

Sid Meier's Alpha Centauri vous permet de personnaliser énormément le jeu, avant et pendant la partie.

MENU PRINCIPAL (DE DEMARRAGE)

C'est la première chose que vous voyez en démarrant *Sid Meier's Alpha Centauri*.

Vous pouvez quitter le jeu à partir du menu principal en appuyant sur [Echap]. Si vous n'êtes pas dans le menu principal, [Echap] vous renvoie à l'écran précédent. Dans tous les écrans de menu, [Echap] retourne une étape en arrière.

NOUVELLE PARTIE

Commence une nouvelle partie. Cette sélection ouvre la fenêtre de sélection de la carte (voir le menu Sélection de la carte, p. 6).



POUR COMMENCER

5

CHAPITRE 1

DEMARRAGE RAPIDE

Cette option vous permet d'accéder directement à une nouvelle partie dont la configuration est identique à celle du jeu précédent (y compris le choix de la faction). Si vous utilisez DEMARRAGE RAPIDE avant de jouer une seule partie, vous obtenez un monde de taille moyenne, avec toutes les options par défaut, vous dirigez la faction des Filles de Gaïa, au niveau de difficulté le plus bas.

SCENARIO

Les scénarios correspondent à des défis spécifiques, conçus pour mettre au maximum vos capacités à l'épreuve. Les scénarios tutoriaux sont des exceptions, car ils sont spécialement conçus pour apprendre aux nouveaux joueurs les concepts fondamentaux du jeu.

CHARGER UNE PARTIE

Vous permet de charger une partie préalablement sauvegardée. Vous pouvez charger des sauvegardes automatiques (voir Sauvegarde automatique, p. 26) et des sauvegardes nominatives (voir Sauvegarde d'une partie, p. 25).

Cette option ouvre votre répertoire de sauvegardes.

MULTIJOUEURS

Pour les parties en mode multijoueurs (voir Multijoueurs dans le Guide d'installation, pour plus d'informations).

AFFICHER GENERIQUE

Présentation du nom des créateurs du jeu.

QUITTER LE JEU

Cette option vous permet de quitter le jeu et de retourner à Windows.

FENETRE DE SELECTION DE LA CARTE

Dans cette fenêtre, vous décidez du type de partie que vous voulez commencer.

CARTE PAR DEFAULT

Vous permet de commencer une partie en faisant quelques choix de base tels que Taille de la planète, Niveau de difficulté, Options de jeu et Faction (voir Planète personnalisée, p. 7, pour plus d'informations sur ces options).

6

P O U R C O M M E N C E R

CHAPITRE 1

CARTE PERSONNALISEE

Vous permet de personnaliser un certain nombre de paramètres de votre nouveau monde avant de commencer la partie (voir Planète personnalisée, pour plus d'informations).

CARTE DE PLANETE

Cette carte est la carte « officielle » de la planète. Elle ne change pas.

GRANDE CARTE DE PLANETE

C'est une version plus grande de la carte de la planète.

CHARGER FICHER CARTE

Ceci vous permet de charger une carte personnalisée que vous avez sauvegardée dans un fichier. A partir de cet écran, vous pouvez également charger les fichiers de cartes personnalisées que vous avez éventuellement sauvegardées. L'option CHARGER FICHER CARTE ouvre votre répertoire de fichiers de cartes.



PLANETE PERSONNALISEE

Lorsque vous décidez de jouer avec une carte par défaut ou une carte par défaut personnalisée, vous devez faire un certain nombre de choix qui vous permettent de modeler l'environnement de votre nouveau monde.



Une planète entièrement personnalisée vous permet de contrôler exactement l'expérience que vous allez avoir. Si vos centres d'intérêt principaux sont le combat et la stratégie, sélectionnez une petite planète avec beaucoup de formes de vie locale, ce qui vous donnera de nombreuses occasions de combattre les menaces indigènes et les autres factions. Si vous êtes davantage intéressé par un développement pacifique de longue haleine, sélectionnez une énorme planète et peu de formes de vie locale. Si vous voulez un niveau de terraformage difficile, choisissez un univers montagneux et sec. En revanche, si vous voulez un monde plus accueillant pour vos partisans, sélectionnez un terrain vallonné et de fortes précipitations. Si vous aimez bâtir et gérer une flotte, optez pour une couverture maritime étendue et si vous préférez évoluer sur la terre ferme, limitez la surface des océans.

Pendant le processus de personnalisation, vous pouvez à tout moment retourner au menu principal en appuyant sur (Echap).

7

P O U R C O M M E N C E R

CHAPITRE 1

TAILLE DE LA PLANETE

Vous avez cinq options : Planète minuscule, Petite Planète, Planète type, Grosse Planète et Enorme Planète. Plus le monde est grand, plus vous mettrez de temps à retrouver les autres factions.

A partir de cet écran, il vous est également possible de charger tout fichier de carte personnalisée que vous aurez auparavant sauvegardé. L'option CHARGER FICHIER CARTE permet d'ouvrir le répertoire où sont stockés les fichiers de carte.

COUVERTURE DE L'OCEAN

Vous permet de sélectionner la proportion de terrain qui se trouve sous la mer. Il existe trois options : 30-50 % de la surface, 50-70 % de la surface et 70-90 % de la surface. Plus la surface des océans est élevée, plus il est nécessaire de posséder une flotte. Les possibilités de développer votre faction sur la terre ferme en sont d'autant plus amoindries.

PUISSANCE DE L'EROSION

Vous permet de choisir entre Supérieure (Terrain vallonné et plat), Moyenne (Terrain accidenté) et Faible (Terrain rocheux et montagneux). En règle générale, un terrain plat est plus facile à terraformer et à coloniser. Les régions plus accidentées sont plus difficiles à terraformer mais leur sous-sol est plus riche en minéraux.

8

FORMES DE VIE LOCALE

Vous permet de sélectionner la densité des formes de vie de la planète, notamment des vers télépathes (voir Faune, p. 35) et du xénofongus (voir Flore, p. 34). Les options sont Rares, Moyennes et Abondantes. Moins il y a de formes de vie locale, plus il est facile d'évoluer, tout particulièrement en début de jeu.

DENSITE DES NUAGES

Les options sont Faible (légères précipitations), Moyenne et Forte (fortes précipitations). Plus les averses sont importantes, plus la nourriture sera abondante pour alimenter et développer les bases.

P O U R C O M M E N C E R

CHAPITRE 1

NIVEAU DE DIFFICULTE

Il existe six niveaux de difficulté. Plus le niveau est élevé, plus vos adversaires sont rusés et agressifs et il vous est alors plus difficile d'établir et de développer votre faction. Les niveaux de difficulté sont classés par ordre croissant : Citoyen (novice), Spécialiste, Talent, Bibliothécaire, Penseur et Transcendant (expert).

REGLES DU JEU

Ces options de jeu avancées sont décrites en détail dans le paragraphe Règles du jeu, p. 177.

CHOISIR VOTRE FACTION

Il existe sept factions composées des rescapés de la terrible destruction du vaisseau *Unity* des Nations Unies. C'est là que vous sélectionnez celle que vous souhaitez diriger.

- **PERSONNALISER LE NOM** vous permet de changer le nom de la faction (si, par exemple, votre faction *doit* tout simplement s'appeler les « Têtes à claques »). Cette option vous permet également de personnaliser les termes utilisés pour décrire et qualifier votre faction lors des relations diplomatiques.
- **AIDE** affiche un récapitulatif des caractéristiques de la faction et de ses aptitudes spéciales (ainsi que ses handicaps).
- **CHARGER** vous permet de charger une configuration de faction préexistante.
- **OK** valide votre sélection et démarre la partie.
- **ANNULER** retourne au menu principal.

Après avoir sélectionné une faction, vous accédez à une fenêtre qui vous permet, si vous le désirez, de changer le nom et le sexe du dirigeant de la faction (exemple : « Norma » des « Têtes à claques »). Le jeu démarre ensuite.

Voir Factions, ci-dessous, pour plus d'informations sur les sept factions.



9

P O U R C O M M E N C E R

FACTIONS



Les factions humaines de la planète ne sont pas divisées selon la race, la langue ou l'origine. En revanche, chaque faction est guidée par la vision de son dirigeant. Ces visions différentes confèrent aux factions des avantages et des inconvénients qui leur sont propres. En faisant une comparaison des forces de votre faction par rapport aux paramètres d'une planète personnalisée, vous pouvez soit obtenir un avantage face aux autres factions, soit vous lancer un défi exceptionnel.

Le jeu sera probablement plus amusant si vous choisissez une faction correspondant à vos idées (vous n'êtes néanmoins pas obligé d'être d'accord sur tout).

LES FILLES DE GAÏA (DIRIGÉES PAR LADY DEIRDRE SKYE)

Les Filles de Gaïa sont déterminées à ne pas renouveler les erreurs écologiques faites sur Terre. Elles cherchent à vivre en paix avec la planète de Chiron. Elles débutent avec la technologie Ecologie Centauri et des aptitudes avancées permettant de développer des relations privilégiées avec les formes de vie locale, et tout particulièrement le don de se déplacer librement à travers les carrés de xénofongus et de récupérer de la nourriture supplémentaire du fongus. Leur empathie avec Planète leur permet de placer sous leur contrôle les terribles vers télépathes. Leur expérience du recyclage rendent leurs bases plus efficaces, mais leurs tendances pacifistes limitent les capacités de leurs unités militaires. Elles n'aiment pas le contrôle policier par temps de crise. Compte tenu des retombées négatives en matière d'environnement, les Filles de Gaïa ne peuvent pas choisir l'option sociale « Economie de marché » (voir Fenêtre Société, p. 119).

RUCHE HUMAINE (DIRIGÉE PAR LE DIRECTEUR SHENG-JI YANG)

Cette faction est guidée par des principes collectivistes et autoritaires durs. Le bien-être de l'individu est totalement secondaire par rapport aux intérêts de l'Etat. Les abeilles sont isolationnistes et militaristes. La Ruche débute avec la technologie Doctrine : loyauté. Ses bases sont souterraines, ce qui correspond à l'équivalent d'un bâtiment pré-installé de Défense du périmètre. Sa croissance démographique et son développement industriel sont au-dessus de la moyenne, alors que son économie est plutôt à la traîne. La Ruche ne peut pas choisir l'option sociale « Démocratie » (voir Fenêtre Société, p. 119).

UNIVERSITE DE LA PLANETE (DIRIGÉE PAR L'ACADEMICIEN PROKHOR ZAKHAROV)

L'Université est totalement consacrée à la recherche et au libre échange d'informations. Ses partisans ont la réputation de placer la quête du savoir avant l'éthique. Ils débutent le jeu avec la technologie Réseaux d'informations, plus une technologie supplémentaire et la capacité à soutenir un plus grand nombre d'unités compte tenu de leur don d'improvisation. A sa création, chaque base reçoit automatiquement un nœud de réseau. La recherche progresse rapidement, mais leur philosophie basée sur le libre accès les rend plus vulnérables aux attaques des « équipes de repérage » et leur élitisme sans cœur peut très facilement perturber les ouvriers. L'Université ne peut pas choisir l'option sociale « Fondamentalisme » (voir Fenêtre Société, p. 119).

INDUSTRIES MORGAN (DIRIGÉES PAR LE PRESIDENT NWABUDIKE MORGAN)

Les partisans de Morgan sont organisés dans des structures d'entreprises et sont guidés par les principes économiques capitalistes et libéraux. Ils débutent le jeu avec 100 crédits énergétiques et la technologie Base industrielle. Ils reçoivent un bonus pour tous les revenus générés par des transactions commerciales entre les différentes factions. Ils ont des goûts très dispendieux, ce qui rend difficile l'entretien des unités sur le terrain et les oblige à bâtir des bâtiments de type « Complexe d'habitation » avant que la population d'une de leurs bases ne dépasse quatre citoyens. Les partisans de Morgan ne peuvent pas choisir l'option sociale « Economie planifiée » (voir Fenêtre Société, p. 119).

C H A P I T R E 1

FEDERATION SPARTIATE (DIRIGEE PAR LE COLONEL CORAZON SANTIAGO)

Les Spartiates sont des survivants paramilitaires. Ils pensent que la possession et le port d'armes sont un droit et un devoir. Ils débutent le jeu avec la technologie Doctrine : mobilité et un véhicule d'exploration rapide. Ils ne paient pas de supplément pour développer des prototypes. Le moral de leurs unités est extraordinairement élevé et leurs citoyens acceptent un contrôle policier strict et l'estiment nécessaire, mais leurs énormes besoins militaires pèsent lourd sur le secteur industriel. Les Spartiates ne peuvent pas choisir l'option sociale « Richesse » (voir Fenêtre Société, p. 119).

LES DEVOTS DU SEIGNEUR (DIRIGES PAR SOEUR MIRIAM GODWINSON)

Les Dévots recherchent une vie de prières et de dévotion religieuse. Compte tenu de la force de leur foi, ils ont un bonus s'ils portent une attaque. Ils débutent le jeu avec la technologie Psy sociale. Les Dévots sont insensibles au lavage de cerveau mais leurs réserves face à la science retardent leurs efforts de recherche et leur conviction que Planète est leur terre promise s'interpose parfois face à leur sensibilité écologique. Les Dévots ne peuvent pas choisir l'option sociale « Connaissance » (voir Fenêtre Société, p. 119).

FORCE DE MAINTIEN DE LA PAIX (DIRIGEE PAR LE PREFET PRAVIN LAL)

Les Pacifistes soutiennent les principes humanitaires des Nations Unies, l'organisation commanditaire sur Terre de l'expédition *Unity* vers Alpha Centauri. Ils débutent le jeu avec la technologie Biogénétique. L'idéalisme de la faction attire une élite intellectuelle mais son organisation a tendance à développer une bureaucratie inefficace. Leurs bases peuvent dépasser les limites démographiques habituelles de 2. Compte tenu de son expérience des manœuvres parlementaires, le vote de Lal compte double lors des sessions du conseil planétaire pour l'élection du Gouverneur planétaire ou du Dirigeant suprême. Les Pacifistes ne peuvent pas choisir l'option sociale « Etat policier » (voir Fenêtre Société, p. 119).

CHAPITRE 2



BIENVENUE DANS ALPHA CENTAURI

BIENVENUE DANS ALPHA CENTAURI

D'un point de vue astronomique, la Terre et *Chiron* (habituellement appelée *Planète*) sont deux univers suffisamment similaires pour être considérés comme identiques. En revanche, les humains, résultat de millions d'années d'évolution exclusivement terrestre, considèrent Planète comme un endroit étrange, inconnu et effrayant. Dès votre arrivée, votre première mission dans ce nouveau monde est de déterminer les règles du jeu, c'est-à-dire de comprendre comment fonctionne l'ensemble du système de Planète et comment votre faction peut tirer avantage de ce système.

POUR COMMENCER

Un nouvel univers est un bien vaste endroit et *Sid Meier's Alpha Centauri* est un grand jeu. Les premiers colonisateurs de Planète sont émerveillés par les possibilités infinies qui s'étendent devant eux. La première fois que vous allez découvrir le jeu, vous allez également être émerveillé par la multitude d'options qui s'offrent à vous (tout particulièrement si vous n'avez jamais joué à un jeu de simulation). Ce chapitre est un guide succinct de ce que vous allez vivre au début du jeu et des mesures fondamentales que vous allez devoir prendre pour établir votre faction. Tous les concepts et les mesures cités ci-dessous sont détaillés ultérieurement dans le manuel.

APRES L'ARRIVEE SUR PLANETE

Lorsque votre faction atterrit sur la planète, vous avez à votre disposition au moins une unité mobile opérationnelle. Envoyez cette unité pour explorer les alentours de votre base (vous pouvez déplacer votre unité avec les huit flèches du pavé numérique de votre clavier : appuyez simplement sur la flèche correspondant à la direction que vous voulez prendre). Essayez d'explorer un périmètre minimum de cinq ou six carrés autour de la base, puis choisissez une direction à suivre ou trouvez une côte et longez-la. Vous êtes à la recherche d'endroits accueillants pour installer de nouvelles bases (rappel : le vert est un bon signe, essayez de trouver des carrés verts près d'un cours d'eau ou du littoral) et des capsules d'approvisionnement éparpillées par l'*Unity* juste avant sa destruction (mais attention : les capsules de l'*Unity* peuvent contenir des choses de grande valeur mais également de terribles dangers). Surveillez les vers télépathes, ces formes de vie indigène extrêmement dangereuses. Soyez prêt à vous battre ou à courir lorsque vous en voyez (vous pouvez les attaquer en essayant de vous placer sur leur carré). Enfin, vous désirerez entrer en contact avec les unités ou les bases appartenant aux autres factions humaines.

RECHERCHER DES TECHNOLOGIES

Votre survie et votre expansion sur Planète dépendent des nouvelles technologies. Elles vous donnent, en effet, accès à de nouvelles armes, à de nouveaux bâtiments et à des projets secrets. Dès que votre première base est installée, votre faction lance immédiatement des recherches scientifiques. Vous n'avez rien à faire pour commencer les recherches, c'est automatique. Régulièrement, vos chercheurs annoncent une nouvelle découverte et vous demandent de définir vos priorités afin de guider leurs efforts dans cette direction. Pour plus d'informations sur la manière d'optimiser vos progrès technologiques, voir *Technologie*, p. 103.

ETENDRE VOTRE EMPIRE

Chacune de vos bases est constamment en train de bâtir une nouvelle unité ou un nouveau bâtiment. Vous pouvez décider de la direction que doivent prendre les efforts d'une base. Cliquez alors sur une base pour ouvrir l'écran *CONTROLE DE LA BASE*. Dans le coin inférieur gauche de cet écran se trouve une fenêtre affichant les ordres de construction en cours pour cette base. Cliquez sur la touche *CHANGER* pour obtenir les Résultats de production qui indiquent ce que votre base peut bâtir (au début du jeu, il ne peut y avoir que deux ou trois objets). En début de partie, commencez par les unités. Tout d'abord, bâtissez une unité militaire pour protéger la base. Lorsqu'elle est finie, appuyez sur H pour donner l'ordre à l'unité de rester dans la base. Si vous le désirez, vous pouvez demander au gouverneur de la base de s'occuper de la production en cliquant sur les touches « Gouverneur » en haut de l'écran (voir *Gouverneur*, p. 59).

Dès que l'unité de formeuse (terraformage) est disponible (avec la découverte de l'*Empathie Centauri*), bâtissez-en une et envoyez-la terraformer le paysage. Sortez la formeuse de la base et faites-lui bâtir des fermes (F), des routes (R) et des capteurs solaires (S). Si le terrain est rocheux (un carré marron sans vert), plantez des forêts (H). Si le terrain est accidenté (nombreuses taches grises dans le carré), creusez des mines (M). Vous pouvez également automatiser une terraformeuse en appuyant sur (A) ; elle se met immédiatement à bâtir des améliorations de terrain en suivant les ordres donnés par le pilote de la machine.

Vous voudrez bientôt bâtir des capsules de colonisation supplémentaires pour établir de nouvelles bases. Lorsqu'une capsule est terminée, placez-la dans un carré vert accueillant, éloigné d'au moins trois ou quatre carrés de toute autre base (et si possible près d'un cours d'eau ou du littoral). L'appui sur (B) permet de construire une nouvelle base sur ce carré.

Au fur et à mesure que votre faction découvre de nouvelles technologies, vous accédez à un vaste choix d'options de construction. Une fois que vous possédez une unité de défense et une terraformeuse et que vous avez expédié une capsule de colonisation, vous allez vouloir apporter des améliorations à votre base en bâtissant de nouveaux

bâtiments. Les bâtiments les plus utiles en début de partie sont : le nœud de réseau, le périmètre de sécurité, la crèche, les réservoirs de recyclage et les centres de loisirs.

Enfin, lorsque vous pensez qu'une de vos bases est bien installée, vous pouvez vous engager dans la réalisation d'un projet secret. Il s'agit d'une énorme tâche de longue haleine, mais ses avantages pour votre faction sont très importants.

DIPLOMATIE

Le contact avec d'autres factions provenant de l'*Unity* est inévitable. Lorsque cela se produit, vous recevez un message vous informant que le dirigeant d'une faction veut vous parler. La plupart du temps, mieux vaut parler au dirigeant de l'autre faction lorsque l'occasion se présente. Les dirigeants peuvent proposer d'échanger des technologies (souvent une bonne idée), de signer un traité ou un accord (une très bonne idée à moins que vous ayez envie d'en découdre). Ils peuvent, en revanche, vous menacer, tenter de vous extorquer des crédits énergétiques (la monnaie de Planète) ou une technologie. Le fait de céder peut être humiliant mais il est parfois préférable de choisir cette option plutôt que de mener une bataille pour laquelle vous n'êtes peut-être pas prêt. Quelquefois, ils veulent vous emprunter des crédits énergétiques (une bonne affaire à long terme à moins que vous n'ayez besoin de cette somme dans un avenir proche).

COMBAT ENTRE FACTIONS

Malheureusement, la diplomatie n'est pas la panacée. Tôt ou tard, il va falloir préparer votre faction à un conflit armé. Même si vos intentions sont pacifiques, vous avez besoin d'une armée permanente pour pouvoir répondre rapidement à toute agression surprise. (Limitez ces forces défensives : pas plus de deux unités par base dans les années suivant votre arrivée sur la planète, car leur entretien coûte cher et elles sont très vite obsolètes.)

Si vous préférez un rôle de conquérant, vous pouvez consacrer toute votre faction au domaine militaire et bâtir de nombreux unités dans chaque base pour préparer une invasion massive. Bien entendu, vous ne devriez pas investir trop de temps, ni trop de ressources dans ce genre d'opération sans avoir, au préalable, déterminé l'identité et la position de votre adversaire.

LE TOUR

Sid Meier's Alpha Centauri est un jeu qui se joue à tour de rôle. Chaque tour correspond à une année locale (les colons humains de Planète ont conservé la numérotation du calendrier grégorien : 2100, l'année de l'arrivée sur Planète, correspond à la première année locale).

Chaque tour obéit à un modèle standard.

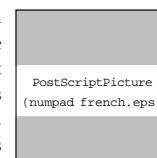
- Déplacement des factions ennemies et des formes de vie locale.** Toutes les unités locales et ennemies se déplacent (y compris mouvements d'attaques). Vous pouvez voir ces mouvements si les unités concernées sont dans le rayon de vos capteurs. Les dirigeants des autres factions peuvent vous contacter.
- Mise à jour du statut de la faction.** Vous recevez des informations et des conseils concernant le statut des améliorations, de la recherche ou des unités. (Vous pouvez personnaliser vos préférences pour les mises à jour ; voir **Préférences d'avertissements**, p. 179). Vous pouvez fixer un nouveau but pour chaque base lorsqu'un projet est terminé ou vous pouvez utiliser le but choisi par défaut. Au cours du jeu, il vous sera possible de mettre à niveau des unités et vous recevrez peut-être des mises à jour concernant vos progrès qui ont pour but de dévoiler les secrets de ce nouveau monde.
- Déplacement du joueur.** Vous (et toutes les autres factions contrôlées par des joueurs en mode multijoueurs) pouvez maintenant déplacer vos unités. Vous passez successivement à chaque unité qui :
 - n'est pas en position défensive,
 - « tenir cette position » ou a reçu l'ordre « Monter la garde/embarquer transport »
 - n'est pas déjà impliquée dans une action exigeant plusieurs tours.

Pendant cette phase, vous pouvez aussi changer vos préférences ou modifier les ordres de n'importe quelle base ou unité (qu'elle ait déjà reçu des ordres ou non), contacter les dirigeants des autres factions, inspecter les parties visibles de la carte et parcourir toutes les données disponibles.

SE DEPLACER

Votre nouveau site de colonisation dans le système Alpha Centauri s'appelle officiellement Chiron, mais la plupart des nouveaux habitants l'appellent Planète. Pour permettre l'installation de votre faction, apprenez tout d'abord à lire une carte et à vous déplacer.

La carte principale qui occupe les deux tiers supérieurs de l'écran correspond à votre surface de jeu. Lors de l'arrivée sur Planète (ce qui marque le début du jeu), le vaste territoire de la carte est soit indistinct, soit totalement sombre (suivant la manière dont vous avez défini l'option *Unity sans repère*, voir **Règles du jeu**, p. 177. Vous devez déplacer des unités et explorer pour découvrir les alentours.



L'utilisation du pavé numérique est la manière la plus simple pour déplacer une unité.

Chaque flèche du pavé numérique correspond à la direction que vous voulez prendre (exemple : si vous appuyez sur la touche **[8]** du pavé numérique, votre unité se déplacera d'un carré vers le nord, si vous appuyez sur **[3]**, elle se déplacera d'un carré vers le sud-est).



Il est également possible de donner l'ordre à une unité d'entreprendre un trajet plus long, exigeant plusieurs tours, sans instructions supplémentaires. Vous pouvez aussi lui laisser une liberté d'actions à prendre. Ces actions sont décrites dans Menu Action (p. 80).

Mouvement continu **[Ctrl]**+touche fléchée

Cette commande permet à une unité de se déplacer dans une seule direction sans s'arrêter. L'unité continue d'avancer dans la direction spécifiée jusqu'à ce qu'elle atteigne le littoral ou des unités ennemies. Le commandant de l'unité peut éviter les petits obstacles comme le fungus et les petites étendues d'eau.

MOUVEMENT DE LA SOURIS


Si vous envoyez une unité pour un long trajet et que vous ne voulez pas appuyer sur la touche fléchée afin d'avancer dans chaque carré du parcours, vous pouvez définir une destination à l'aide de la souris : cliquez sur l'unité avec le bouton gauche de la souris, faites glisser le pointeur dans la direction désirée et relâchez.


L'unité trouvera le chemin le plus direct pour atteindre cette destination en contournant automatiquement les obstacles tels que les petites étendues d'eau et les zones de fungus.

Points de navigation. Parfois vous ne voudrez pas qu'une unité prenne l'itinéraire le plus direct vers sa destination finale (exemple : lorsqu'une unité doit traverser un territoire hostile). Dans ce cas, vous pouvez utiliser des points de navigation. Pour définir un point de navigation, cliquez et faites glisser le pointeur vers le premier carré de point de navigation, tenez la touche **[Espace]** enfoncée, puis faites glisser vers le point de navigation suivant ou vers la destination finale. Un point de navigation est défini sur ce carré, l'unité va vers le point de navigation suivant (s'il en existe un) ou vers sa destination finale. Une unité suivra normalement le chemin indiqué à l'écran une fois les ordres donnés, mais il se peut qu'elle dévie quelque peu suivant la situation tactique au moment où elle entreprend son mouvement. Elle suit toujours les points de navigation dans l'ordre donné. Vous pouvez insérer jusqu'à trois points de navigation sur un itinéraire (destination incluse).

EXAMEN DE LA CARTE

Vous pouvez faire défiler la carte principale. Cliquez avec le bouton gauche sur n'importe quel carré pour centrer la carte sur ce carré. Vous pouvez aussi faire défiler la carte dans la direction en question en déplaçant le pointeur de votre souris vers l'extrémité de l'écran (à moins que vous ne choisissiez de désactiver cette option).

- Si vous avez une unité dans ce carré,  déplace aussi votre curseur vers ce carré et active l'unité. Si vous avez plusieurs unités dans un carré, vous choisissez l'unité que vous voulez activer.
- Si vous avez une base dans le carré, cliquez pour ouvrir l'écran de contrôle de la base (voir p. 57).

 cliquez avec le bouton droit sur un carré pour ouvrir une fenêtre contenant la plupart des commandes les plus utilisées. Ces commandes sont détaillées dans le Menu Action, p. 80.

BROUILLARD DE GUERRE

Si vous jouez avec les options de jeu par défaut, trois types de terrain sont visibles sur la carte.

Les carrés de couleur **noire** sont des carrés qui ne sont pas encore explorés. (Si l'option *Unity* sans repère est activée, ces carrés ne sont pas noirs mais vous ne verrez aucun détail concernant le terrain, sauf son statut de base, c'est-à-dire un carré de terre ou de mer).

Les carrés de couleur **estompée** sont des carrés déjà explorés mais qui ne sont pas surveillés par vos capteurs (capteurs d'unités ou de bases).

Les carrés de couleurs **claire** sont ceux que vous avez explorés et qui sont surveillés par vos capteurs. La plupart des unités peuvent uniquement surveiller deux carrés adjacents. Toutes les bases et les unités équipées d'un radar (capacité spéciale d'une unité) peuvent surveiller jusqu'à une distance de deux carrés.

UNITES ACTIVES

Pendant un tour, les unités qui n'ont pas d'ordre sont actives et le restent tant que vous ne leur donnez pas d'ordre. Les unités actives sont indiquées par un signe ou par un clignotement, suivant les options de jeu que vous avez sélectionnées. Une unité que vous avez ignorée pendant le tour parce que vous avez choisi d'activer une autre unité, se réactive à la fin de votre tour pour vous rappeler que vous devez lui donner des instructions. Si vous visionnez la carte, appuyez sur **[V]** pour sélectionner automatiquement l'unité active suivante.

TRANSMISSIONS



Tôt ou tard, vous devrez communiquer avec les dirigeants des autres factions. Le système de transmission est votre moyen de communication et votre outil pour réaliser des échanges commerciaux et entretenir des relations diplomatiques.

Le bouton de transmission est situé sur l'extrémité droite de votre écran.

Lorsque vous cliquez sur cette touche ou appuyez sur F12, le menu des transmissions s'ouvre et affiche le nom de chaque dirigeant ainsi que le statut diplomatique actuel avec chaque faction (vendetta, trêve, traité, pacte ; voir *Relations diplomatiques*, p. 113). Cliquez sur un nom pour contacter le dirigeant (voir *Contacts diplomatiques*, p. 111).

L'option finale CONSEIL ne peut pas être utilisée tant que vous ne possédez pas les fréquences de transmission de tous les autres dirigeants. Cette option vous permet de convoquer le *Conseil planétaire* (voir p. 115).

FIN DU TOUR

Situé juste au-dessous de la touche transmissions, ce bouton vous permet d'ignorer toute action restante et de terminer le tour (s'il vous reste des actions à effectuer pendant ce tour, une invite vous demande de confirmer vos choix). Ce bouton clignote lorsque toutes vos unités ont reçu des ordres pour le tour en cours.

VUE DU MONDE



La carte de la vue du monde est située dans le coin inférieur droit de votre écran. Elle affiche le monde tel que le connaît votre faction.

Il existe deux options d'affichage de votre carte de la vue du monde que vous pouvez sélectionner à l'aide des touches situées sous la carte :

- **Carte du monde** (vue par défaut). Elle affiche le contour des zones territoriales et toutes les villes connues aux couleurs de leur faction. Si vous double-cliquez sur une zone dans la carte mondiale, vous passez à la carte détaillée (voir ci-dessous)
- **Carte détaillée**. Elle affiche une vue rapprochée du terrain pour que vous puissiez garder l'œil sur des zones pouvant avoir des problèmes potentiels. Si vous double-cliquez sur une zone dans la carte détaillée, vous passez à la carte mondiale (voir ci-dessus)

Vous pouvez faire défiler les deux vues en cliquant avec le bouton gauche sur n'importe quel terrain de la carte. La carte se recentre à l'endroit où vous avez cliqué. Si vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur la Vue du monde, un menu des options apparaît dans lequel vous pouvez changer de vue.

ANNEE/ENERGIE

Au bas de la Vue du monde se trouve un indicateur de données affichant l'année et les réserves énergétiques en cours de votre faction (voir *Gestion des bases : notions essentielles*, p. 50).

VUE DU STATUT



Cet écran est composé de trois fenêtres situées dans le coin inférieur gauche du moniteur. Il affiche toutes les informations essentielles sur l'unité active et le carré sélectionné.

La fenêtre située en haut à gauche affiche des informations sur l'unité ou la base active, s'il en existe. Les informations affichées sont :

- L'image (avec la barre de statut)
- Le type
- Les statistiques (voir Unités, p. 70)
- Le niveau du moral (voir Moral/Cycle de vie, p. 76)
- La base de stationnement
- Les points de mouvement restants
- Les ordres en cours (si des ordres ont été donnés) et le moment où ces ordres seront accomplis (si un projet de terraformage est en cours)
- Ordres de construction de la base

La fenêtre située en haut à droite affiche des informations concernant le carré sélectionné. Les informations affichées sont :

- L'élévation
- Le type de terrain (voir Ressources, p. 32)
- Les améliorations apportées au terrain (voir Terraformage et améliorations, p. 40)
- Les coordonnées (voir Cartographie de la planète, p. 23)

Cliquez sur la fenêtre pour afficher la quantité de ressources produites par ce carré.

La longue fenêtre située au bas de l'écran affiche une image de chaque unité ou/et base se trouvant dans le carré sélectionné. Placez le pointeur sur une unité pour voir les

données correspondantes. Cliquez sur une image pour rendre cette unité active. Cliquez sur une base pour afficher l'écran de contrôle de la base.

AFFICHAGE MULTIFONCTIONS DES DONNÉES

Il s'agit d'une fenêtre centrée au bas de votre écran. C'est une banque de données générales sur votre faction et les événements en cours.

Si vous cliquez sur le bouton **M** (pour « messages »), l'affichage multifonctions des données montre les messages les plus récents générés par le jeu, le plus ancien étant situé en haut.

Si vous cliquez sur le bouton **I** (pour « informations »), l'affichage multifonctions des données montre une série continue d'écrans affichant des informations importantes sur votre faction et son statut par rapport aux autres factions.

CARTOGRAPHIE DE LA PLANÈTE

A votre arrivée sur Planète, vous ne savez ni où vous êtes, ni l'emplacement des autres factions, et vous n'avez aucune idée de ce qui vous attend. Vous devez entamer le fascinant processus d'exploration de Planète et la carte mondiale se dévoile au fur et à mesure de votre progression.

La carte de Planète est comparable à la représentation cartographique classique de la Terre. Ceci signifie que les carrés situés en haut et en bas de la carte (près des pôles) représentent, en réalité, des zones beaucoup plus petites que les carrés situés au milieu de la carte (près de l'équateur). Du point de vue du jeu, cependant, il n'y a aucune différence ; un carré est un carré. La compréhension de cette projection, cependant, permet de comprendre plus facilement que les longues étendues de terres accidentées situées en haut et au bas de l'écran représentent les régions inhospitalières des pôles de la Planète.

COORDONNÉES DE LA CARTE

Les coordonnées de la carte sont numérotées (0, 0), avec l'axe vertical indiqué en premier. L'axe vertical est numéroté de haut en bas et l'axe horizontal est numéroté de gauche à droite (voir Vue du monde, p. 21). Ainsi, (14, 22) est plus proche du coin supérieur gauche de la vue du monde, tandis que (101, 77) est plus bas et plus loin vers la droite.



CHAPITRE 2

ARCHIPELS

Certains carrés de terre sont uniquement reliés par leurs coins et entourés de carrés de mer de chaque côté. Ces carrés sont connectés par un archipel de petites îles et ces intersections peuvent être traversées par des unités navales (d'un carré de mer à un autre) et par des unités terrestres (le long de l'archipel).



MENUS

Sur le côté gauche de votre écran se trouve une touche MENU. Cliquez sur la touche pour voir apparaître une liste de neuf sous-menus :

- Menu jeu (voir Menu Jeu, p. 25)
- QG (voir Menu QG, p. 96)
- Réseau (voir le Guide d'installation)
- Carte (voir Menu Carte, p. 27)
- Action (voir Menu Action, p. 80)
- Terraformage (voir Menu Terraformage, p. 40)
- Scénario (voir Options des menus de l'éditeur de carte et de scénario)
- Créer carte (voir Options des menus de l'éditeur de carte et de scénario)
- Aide (voir Menu Aide, p. 26)

A partir de ces menus, vous pouvez accéder à la plupart des commandes, des options et des préférences disponibles dans le jeu. Certaines des options indiquées dans la liste peuvent ne pas apparaître, soit parce que l'option « Menu simple » est activée (voir Menu Jeu ci-dessous), soit parce que vous ne pouvez pas donner cet ordre particulier.



24

BIENVENUE DANS ALPHA CENTAURI

CHAPITRE 2

MENU JEU

Ce menu contrôle les fonctions de base du jeu. Il y a six options de préférence, plus un bouton à bascule pour choisir des options de menu simple ou détaillé. Les six options de préférence sont :

- Menu Simple/Détaillé (F11)
- Préférences (Ctrl) (P)
- Préférences avertissements (Ctrl) (W)
- Préférences complémentaires (Ctrl) (O)
- Préférences d'automatisation (Ctrl) (A)
- Préférences audiovisuelles (Ctrl) (I)
- Préférences d'affichage de la carte (Ctrl) (N)

Les menus de préférence divers sont détaillés dans l'Annexe 3, p. 176. Le menu simple/détaillé contrôle le niveau de détails des menus carte, action et terraformage. Les menus simples affichent uniquement les commandes de base nécessaires pour jouer. Les menus détaillés offrent beaucoup de fonctions pour les joueurs avancés.

SAUVEGARDER JEU (Ctrl) (S)

Cette commande vous permet de sauvegarder une partie en lui donnant un nom (contrairement aux sauvegardes automatiques ; voir Sauvegarde automatique, page 26).

Lorsque vous sélectionnez cette option, vous êtes invité à fournir un nom pour votre partie sauvegardée.

CHARGER JEU (Ctrl) (L)

Cette commande vous permet de sélectionner une partie sauvegardée (automatiquement ou non) à la place d'un jeu en cours.

ABANDONNER JEU (Ctrl) (Q)

Version plus approfondie que l'option « quitter », « abandonner jeu » fait le total de votre score et récapitule les événements du jeu (affichage graphique des victoires et défaites de chaque faction) avant de quitter.

COMMENCER NOUVEAU JEU (Ctrl) (N) (Q)

Cette commande vous permet de quitter le jeu en cours et de revenir au menu Commencer jeu.

QUITTER (Ctrl) (Q)

25

BIENVENUE DANS ALPHA CENTAURI

Cette commande ferme le jeu et vous renvoie à Windows. Les actions sont sauvegardées jusqu'à la fin du dernier tour complet. Si vous avez sélectionné l'option « Homme de fer » pendant la configuration du jeu, vos actions seront sauvegardées au moment où vous quittez le jeu.

SAUVEGARDE AUTOMATIQUE

Le jeu effectue une sauvegarde automatique à chaque tour. Vous pouvez recharger le jeu à tout moment pour retrouver le niveau auquel vous étiez il y a 1, 2, 3, 4, 5, 10, 20 ou 30 tours. Vous pouvez accéder à ces sauvegardes à l'aide des options Charger jeu lorsque vous commencez ou à partir du menu Jeu. Les sauvegardes automatiques sont stockées dans le sous-répertoire auto de votre répertoire sauvegardés.

L'option « Homme de fer » (voir Règles du jeu, p. 177) désactive les sauvegardes automatiques, sauf lorsque vous quittez le jeu. Cette option est conçue pour ceux qui pensent que les sauvegardes sont un moyen trop facile pour revenir et corriger des erreurs embarrassantes. Si vous sauvegardez manuellement un jeu en mode « Homme de fer », vous quittez le jeu.

MENU AIDE

Ce menu ouvre une base de données importante comportant des informations détaillées sur chaque aspect des règles, du fonctionnement et de l'origine de *Sid Meier's Alpha Centauri*.

Les premières options du menu aide ouvrent des répertoires d'informations sur des aspects spécifiques du jeu. Ces informations portent sur :

- l'index
- les concepts généraux
- les concepts avancés
- les technologies
- les bâtiments de la base
- les projets secrets
- l'ingénierie sociale
- les factions
- les types d'unités
- les types de châssis
- les types d'armes
- les types de défense
- les types de réacteurs
- les aptitudes spéciales

Les cinq « visites guidées » situées au bas du menu sont particulièrement importantes pour les nouveaux joueurs. Ces visites utilisent la partie en cours pour vous guider parmi les aspects les plus importants du jeu. Ces visites guidées sont les suivantes :

- Visite guidée de l'interface
- Visite guidée du terraformage

- Visite guidée des commandes de la base
- Visite guidée de l'ingénierie sociale
- Visite guidée de l'atelier de conception
- Détails des émeutes de droïdes
- Au sujet de *Sid Meier's Alpha Centauri*
- Afficher numéro de version

MENU CARTE

Le menu carte vous permet de contrôler la manière dont le jeu affiche la carte principale. Rappel : si l'option « menu simple » est sélectionnée (voir Menu Jeu, ci-dessus), vous n'aurez peut-être pas tous les choix.

Déplacer unités (ou Voir carte) [V]

Cette option permet d'alterner entre le mode « voir carte » et le mode « déplacer unités » de votre carte principale. Dans le mode « déplacer unités », vous passez automatiquement à l'unité qui est actuellement activée. Si vous inspectez la carte et si ensuite vous ne savez plus quelle unité vous deviez déplacer, appuyez sur [V] une ou deux fois pour revenir à l'unité activée. En mode « voir carte », vous pouvez inspecter librement la carte et ses caractéristiques visibles. Vous pouvez déplacer votre pointeur sur la carte de façon identique à une unité en utilisant le pavé numérique ou la souris.

Vue rapprochée [Z]

Cette option vous « rapproche » de la surface de la carte et vous permet d'agrandir une zone plus détaillée.

Vue éloignée [X]

Cette option vous éloigne de la surface de la carte et vous permet de réduire une zone en obtenant une vue plus générale et moins détaillée.

Vue rapprochée standard [Z]

Cette option vous permet d'obtenir une vue agrandie moyenne créant ainsi des conditions de jeu confortables.

Vue éloignée standard [X]

Cette option vous permet d'obtenir une vue réduite moyenne, un peu plus éloignée que l'option « vue éloignée » mais qui permet toujours d'obtenir des conditions de jeu confortables.

Vue rapprochée maximale [Ctrl] [Z]

Cette option vous rapproche au maximum de la zone sélectionnée.

CHAPITRE 2

Vue éloignée maximale **[Ctrl] [X]**

Cette option vous éloigne au maximum de la zone sélectionnée.

Afficher/cacher relief du terrain **[Ctrl] [⇧] [X]**

Cette option permet d'activer ou de désactiver le relief de la carte, vous permettant ainsi de voir les carrés des montagnes ou des vallées en 2D ou en 3D.

Afficher/cacher carte et grille **[Ctrl] [G]**

Cette option permet d'activer ou de désactiver le quadrillage de la carte (lignes gris clair séparant chaque carré).

Afficher/cacher grille de base **[Ctrl] [⇧] [G]**

Cette option permet d'activer ou de désactiver une limite de couleur rouge qui marque le périmètre de production des bases dans le jeu (voir **Travail du terrain**, p. 52).

Afficher itinéraires automatiques **[G]**

Les itinéraires automatiques permettent aux unités de se déplacer automatiquement d'une base à une autre (voir le **Menu Action**, p. 80). Cette option permet d'activer et de désactiver les itinéraires que vous avez attribués à vos unités.

Afficher ordres de patrouille **[⇧] [P]**

Cette option permet d'activer ou de désactiver une ligne en pointillé de couleur verte le long des itinéraires de vos unités de patrouille (voir le **Menu Action**, p. 80).

Etude du terrain **[T]**

Cette option vous permet de faire apparaître ou disparaître toutes les bases, les unités et les caractéristiques du terrain, vous permettant ainsi de voir le terrain sans aucun obstacle. Si vous sélectionnez cette option de manière consécutive, les différentes caractéristiques du terrain disparaîtront.

Cacher/Afficher noms et production **[Ctrl] [N]**

Cette option permet d'activer ou de désactiver l'affichage du nom et des ordres de production indiqués sous chaque base. Cette commande permet d'activer les affichages Aucun nom, Nom uniquement et Noms et ordres de production.

28

BIENVENUE DANS ALPHA CENTAURI

CHAPITRE 2

Nommer point de repère **[⇧] [N]**

Cette option vous permet d'attribuer un nom à une région donnée. Sélectionnez le carré que vous voulez nommer, puis sélectionnez cette option. Vous êtes invité à entrer un nom. Le nom est appliqué au carré cible et aux carrés adjacents.

Effacer point de repère **[Ctrl] [⇧] [N]**

Cette option permet d'effacer le nom d'une région précédemment nommée. Placez le pointeur sur n'importe quel carré de la région nommée et **[C]** cliquez sur cette option. Vous êtes invité à confirmer votre choix.

Chercher base... **[Ctrl] [B]**

Cette option vous présente une liste de toutes vos bases actuelles. Cliquez sur l'une d'entre elles pour afficher son emplacement sur la carte mondiale (voir **Vue du monde**, p. 13). Cette liste contient aussi plusieurs touches d'options.

- **Classer par nom** Classement de vos bases par ordre alphabétique (classement par défaut).
- **Classer par taille** Classement de vos bases de la plus importante à la moins importante.
- **Classer par distance** Classement de vos bases de la plus proche à la plus éloignée par rapport au carré actif.
- **Vue rapprochée** Ouverture de l'écran de contrôle de la base en question.
- **Accepter** Sauvegarde des préférences de classement par défaut et fermeture de l'écran.
- **Annuler** Fermeture de l'écran.

Position précédente du pointeur **[←]**

Cette option permet de passer alternativement aux positions précédentes de votre pointeur.

Position suivante du pointeur **[⇧] [←]**

Cette option permet de passer alternativement aux positions suivantes de votre pointeur (fonctionne uniquement si vous avez déjà utilisé plusieurs fois l'option Position précédente du pointeur).

Centrer écran **[C]**

Cette option vous permet de centrer l'écran sur la position de votre pointeur.

29

BIENVENUE DANS ALPHA CENTAURI

CHAPITRE 3



PLANETE

PLANÈTE

Avant de vous consacrer pleinement aux jeux bien connus de la politique et de la guerre, vous devez tout d'abord vous concentrer sur un point bien plus essentiel : celui de survivre et de vous épanouir dans un monde inconnu. A la différence des factions humaines, Planète ne peut ni être conquise, ni être dominée, et il est impossible de négocier avec elle. Mais vous pouvez coopérer avec elle pour garantir la survie et la prospérité de votre peuple.

RESSOURCES

Les ressources sont les éléments essentiels que vous extrayez de votre environnement afin de soutenir et de développer votre faction. Il existe trois types de ressources : les nutriments qui permettent de nourrir votre population et de développer la taille de vos bases, les minéraux qui vous permettent de bâtir des unités et des bâtiments, et l'énergie, la monnaie de Planète.

Pour récupérer les ressources d'un carré, il doit se situer sur votre territoire (voir *Travail du terrain*, p. 52), dans le périmètre de production d'une base (dans un périmètre de deux carrés, diagonales exclues), et cette base doit affecter une unité à l'exploitation de ce carré (voir *Travail du terrain*). Les carrés inexploités ne produisent aucune ressource, quelles que soient les richesses qui s'y trouvent.

Votre capacité d'exploitation du territoire est limitée par votre technologie. Lorsque vous arrivez sur Planète, vous ne pouvez généralement pas récupérer plus de deux des ressources disponibles (voir *Tableaux de production des ressources*, p. 46) par tour. Au fur et à mesure de votre progression technologique, votre puissance de production augmente jusqu'à atteindre sa pleine capacité, ce qui vous permet d'exploiter de manière optimale tous les carrés situés dans le périmètre de production de votre base.

NUTRIMENTS (PRECIPITATIONS)

Pour que votre faction se développe, vous devez pouvoir extraire de la nourriture comestible de l'écosystème extraterrestre de Planète. Plus la quantité de nutriments produite par une base est importante, plus son développement sera rapide et important. Le niveau des précipitations est un facteur déterminant pour la quantité de nutriments produite par un carré.

Il existe trois niveaux de précipitations sur Planète : aride, humide et pluvieux. Les carrés pluvieux sont indiqués en vert sur la carte. Ce sont, en règle générale, les endroits les plus propices à l'installation de nouvelles bases. Les carrés arides sont représentés en marron et les carrés humides sont une combinaison de vert et de marron. Lorsque vous explorez de nouvelles régions, n'oubliez pas l'expression selon laquelle le « Vert est un bon signe ».

Sans élément permettant un changement (tels que des ressources spéciales, des améliorations, du xénofongus, des monolithes ou autres, qui sont tous détaillés ci-dessous), un carré aride ne produit pas de ressources, un carré humide produit 1 nutriment par tour, et un carré pluvieux 2 nutriments. Les carrés rocheux (voir *Minéraux*, p. 35) ne produisent pas de nutriment, quel que soit le niveau de précipitations.

Les carrés humides et pluvieux sont d'excellents endroits pour bâtir des fermes afin d'augmenter la production alimentaire. La quantité de nutriments que chaque carré peut produire est limitée jusqu'à la découverte du Raccordement génétique.

MINÉRAUX (ZONES ROCHEUSES)

La production de minéraux détermine la vitesse à laquelle vos bases se développent, ainsi que votre capacité à construire des unités de combat, de transport et de terraformage. Les unités déjà existantes ont également besoin d'une certaine quantité de matières premières pour leur entretien.

Plus le carré est rocheux, plus il produit de minéraux. Il existe trois types de zones : plat, accidenté et rocheux. Sans élément permettant un changement (tels que des ressources spéciales, des améliorations, du xénofongus, des monolithes ou autres, qui sont tous détaillés ci-dessous), un carré plat ne produit pas de minéraux, alors qu'un carré accidenté ou rocheux produit 1 minéral par tour.

Les carrés rocheux ne produisent aucun nutriment, quel que soit le niveau des précipitations. Il est impossible de bâtir une base ou une ferme dans les carrés rocheux. Ce sont, en revanche, d'excellents endroits pour exploiter des mines. Pour plus d'informations, voir *Menu Terraformage*, p.40).

La quantité de minéraux que chaque carré produit est limitée jusqu'à la découverte du Génie écologique.

ÉNERGIE (ALTITUDE)

Il est nécessaire de bâtir un capteur solaire dans chaque carré afin de récupérer l'énergie qui varie selon l'altitude. L'énergie permet de maintenir toutes vos bases opérationnelles. C'est surtout la monnaie des factions humaines de la planète.

L'énergie récupérée est consacrée à trois domaines différents : Économie, Recherche et Psy. L'énergie allouée à l'économie permet d'entretenir les bâtiments des différentes bases ; tout excédent est mis de côté. La puissance économique de votre faction dépend donc de la quantité de vos réserves énergétiques. Ces réserves sont économisées sous forme de crédits énergétiques et sont utilisées pour l'entretien des bases, le commerce et les paiements entre factions. Les réserves énergétiques peuvent également être investies dans l'exploitation minière afin d'accélérer la réalisation d'un projet (voir *Ordres de construction*, p. 58). L'énergie allouée à la recherche accélère le processus de

recherche de nouvelles technologies (voir Allocation d'énergie, p. 102). L'énergie allouée au domaine psy permet de maintenir l'ordre sur vos bases.

Les carrés équipés d'un capteur solaire produisent 1 crédit énergétique par degré d'altitude. Il existe quatre degrés d'altitude au-dessus du niveau de la mer : de 0 à 1.000 mètres, de 1.000 à 2.000 mètres, de 2.000 à 3.000 mètres et au-dessus de 3.000 mètres. Par exemple, un capteur solaire installé sur un carré situé à 1.025 m d'altitude va produire 2 crédits énergétiques par tour. Vous pouvez découvrir l'altitude d'un carré dans **Vue du statut** (p. 22). Vous pouvez également voir les sommets et les dépressions sur la carte.

La quantité d'énergie que chaque carré produit est limitée jusqu'à la découverte de l'Economie de l'environnement.

CLIMAT ET ALTITUDE

Les précipitations enregistrées dans une région donnée dépendent, en partie, de l'altitude de la zone. Sur Planète, les vents principaux soufflent toujours d'ouest en est. Cela signifie que l'exposition à l'ouest d'un versant de montagne capte plus d'humidité en suspension dans l'air et que les précipitations sont alors plus importantes. En revanche, le versant est bien moins humide ce qui limite les précipitations de ce côté. Une haute montagne peut donc avoir une zone luxuriante et verte du côté ouest et un désert aride du côté est.

Vous pouvez apprendre à exploiter cette caractéristique en élevant ou en abaissant le terrain avec des unités de terraformeuses, afin de créer des conditions climatiques favorables pour votre faction ou défavorables pour votre adversaire (voir **Menu Terraformage**, p. 40).

FORMES DE VIE LOCALE

Depuis des millénaires, et bien avant l'arrivée de l'homme, Planète a fait équipe avec les formes de vie locale. Les spécimens indigènes sont, en apparence, plus simples que leurs formes analogues sur Terre. Mais les apparences sont parfois trompeuses. La plupart de la faune et de la flore de Planète est étroitement imbriquée dans une parfaite symbiose, bien plus complexe que les systèmes existant sur Terre. A vrai dire, l'ensemble est bien plus puissant que chacun des éléments qui le composent. Pour plus d'informations sur l'écosystème de Planète, voir **Planétographie**.

FLORE

En dépit d'une grande variété de formes de vie locale, l'espèce la plus fréquente est le **xénofongus** (ou « fongus »), plante rouge aux formes fantastiques qui recouvre de larges étendues. Sa variante, le **fongus marin**, est tout aussi présente dans les mers et les océans de Planète.

Les carrés de fongus (carrés où se trouve le fongus) ne peuvent pas être utilisés pour bâtir des bases ; ils abritent souvent des nids de vers télépathes (voir **Faune**, ci-dessous) et sont difficiles à traverser. Ils ont, néanmoins, un atout : une unité terrestre ou navale peut s'y cacher et devient alors invisible à d'autres factions, à moins que ces dernières n'essaient de déplacer une unité dans le carré en question ou qu'elles n'aient des capteurs déployés dans les environs (voir **Menu Terraformage**, p. 40). En outre, les unités attaquées alors qu'elles se trouvent dans le fongus, obtiennent un bonus défensif, à moins que l'unité qui attaque ne soit elle-même une forme de vie locale (sauvage ou élevée en captivité, voir **Faune**, ci-dessous), auquel cas, c'est l'unité attaquante qui obtient un bonus offensif.

Au fur et à mesure que vous commencez à connaître Planète, vous allez découvrir des moyens de récupérer des ressources utiles à partir des carrés de fongus (voir **Tableaux de production des ressources**, p. 46). Vous pouvez également éviter la plupart des inconvénients liés au fongus, en améliorant vos rapports avec Planète grâce à l'ingénierie sociale (voir **Facteurs sociaux**, p. 123), ce qui facilitera les mouvements à travers cette plante.

Il est impossible de bâtir des bases et des améliorations sur les carrés de xénofongus, mais les ressources du fongus peuvent être exploitées. Le progrès de vos technologies de terraformage vous permet d'apprendre à nettoyer ou à cultiver le xénofongus. Le fongus peut être planté pour créer une barrière défensive ou, tout simplement, pour exploiter ses ressources.

FAUNE

L'espèce animale la plus répandue sur Planète est le **ver télépathe**, un affreux petit parasite carnivore de 10 cm de long. Un seul et unique ver télépathe est dangereux, capable de creuser le cerveau humain et de le dévorer, alors que la victime succombe en ayant des hallucinations et des cauchemars atroces ou en vivant ses terreurs les plus profondes. Beaucoup de théories ont été élaborées pour essayer d'expliquer cette activité psychologique mais aucune n'a de fondement scientifique.

Bien plus redoutables qu'un simple ver télépathe, les colonies de vers, également appelées « nids », peuvent venir à bout d'une unité de combat ou d'une base toute entière.

Il existe une variété marine de ces vers télépathes, appelée **île des profondeurs**. Ces terreurs flottantes peuvent attaquer les navires en mer. Elles peuvent également s'attaquer au littoral et déverser des vers télépathes sur les côtes. En outre, une variété évoluant dans les airs, poétiquement appelée les **acridiens de Chiron**, hante la stratosphère de Planète.

Ces trois variétés de vers télépathes suivent un cycle de vie. Il est composé de sept phases de croissance bien définies (voir Moral/Cycle de vie, p. 76). Plus les nids sont grands et évolués, plus le danger est grand.

Au fur et à mesure que vos technologies progressent et que votre connaissance de Planète augmente, vous pouvez acquérir la faculté de cultiver des formes de vie locale et de les placer sous votre contrôle pour les utiliser comme armes. Vous pouvez également acquérir la faculté de domestiquer des vers télépathes sauvages.

TERRAIN

Les fantastiques panoramas de Planète renferment bien plus qu'une simple beauté extraterrestre. Planète offre une infinie variété de merveilles et d'obstacles pour les colonisateurs humains.

FLEUVES

Depuis l'aube de l'histoire de l'humanité, les fleuves sont les artères de la civilisation. C'est encore le cas sur Planète. Si un cours d'eau traverse un carré, cela procure un bonus de +1 pour la production d'énergie. Les cours d'eau provoquent également une augmentation de l'humidité dans les carrés qu'ils traversent. Ils prennent leur source dans les sous-sols et suivent un parcours à travers la terre ferme pour, finalement, se jeter dans la mer. Avec la technologie appropriée, vous pouvez sonder les aquifères souterrains et créer de nouveaux cours d'eau.

Les cours d'eau peuvent être un moyen de transport. Pour chaque carré parcouru normalement par une unité sur terre, celle-ci peut flotter trois carrés sur un cours d'eau. Elle peut aller dans les deux sens du courant.

OCEANS

Il existe trois types de terrains maritimes (correspondant aux trois types de terrains sur terre) : écueils, océan et failles. Avec la technologie appropriée et le bon matériel, il est possible d'apporter des améliorations aux écueils et d'y installer des bases navales. Les carrés d'océan ou de failles ne peuvent subir aucune amélioration, ni abriter aucune base.

RESSOURCES SPECIALES



L'environnement de Planète est complexe et quelques régions produisent beaucoup plus de nutriments, d'énergie et de minéraux que ce que laissent penser leur taux d'humidité, leur altitude ou leur terrain. Ces carrés spéciaux sont indiqués par des icônes, qui représentent le type de ressource que vous pouvez trouver en abondance dans ce carré.

CAPSULES DE L'UNITY ET MONOLITHES

Avant la destruction de l'Unity, les capsules de colonisation des sept factions et une multitude de « capsules d'implantation » automatisée contenant le matériel et les technologies dont l'humanité a besoin pour conquérir le nouveau monde, ont été lancées. Malheureusement, le chaos régnant pendant les dernières heures du vaisseau Unity, ces capsules sont éparpillées au hasard sur toute la surface de la planète.

Beaucoup de ces capsules sont infestées par des formes de vie indigènes et leur ouverture peut permettre au fongus de fleurir ou aux vers télépathes de s'échapper. Quelques-unes réagissent de manière surprenante au contact de Planète et provoquent d'importants tremblements de terre. La plupart d'entre elles, néanmoins, renferment encore des ressources de valeur telles que des unités ou des informations en provenance de la Terre.

Les monolithes sont des objets bien plus mystérieux. Ce sont les vestiges d'une forme d'intelligence ayant visité ou habité Planète bien avant l'invasion des hommes. Les monolithes possèdent des pouvoirs psychotechniques surprenants. Ils peuvent entièrement réparer des unités endommagées et peuvent même apporter des améliorations aux performances de ces unités. Le monolithe ne peut cependant améliorer qu'un certain nombre d'unités, après quoi ses mystérieux pouvoirs disparaissent et il s'évanouit.

Les carrés contenant un monolithe ne produisent que deux sortes de ressources, quelle que soit la nature du terrain (jusqu'à la disparition du monolithe).

Les objets extraterrestres sont d'autres vestiges du passé. Ce sont des machines mobiles qui correspondent plus ou moins à des ordinateurs. Ces objets peuvent être connectés à des nœuds de réseau pour découvrir de nouvelles technologies ou leur énergie peut être pompée pour accélérer la réalisation des projets secrets.

La plupart du temps, les capteurs à large périmètre des capsules de l'Unity ne peuvent pas faire la différence entre les monolithes et les objets extraterrestres. Ce n'est qu'en envoyant une unité sur place qu'il est possible de savoir s'il s'agit d'un vestige extraterrestre, d'un cadeau utile provenant du vaisseau ou bien si ce n'est qu'un désastre sur le point de se produire.

FORETS

L'un des atouts fondamentaux des formeuses est leur aptitude à planter des forêts d'espèces terrestres dans les régions les plus inhospitalières de Planète. Les forêts permettent une petite production de nutriments et de minéraux et ne causent aucun dégât à l'environnement de la planète (en réalité, la forêt peut compenser les dégâts écologiques des carrés améliorés). Au fur et à mesure, les carrés de forêt s'étendent sur

CHAPITRE 3

les carrés voisins qui ne sont pas développés. Lorsqu'une forêt est exploitée, c'est-à-dire qu'une amélioration autre qu'une route est construite, vous obtenez un bonus unique de +5 minéraux.

Le fait de planter des forêts est un excellent moyen d'exploiter les avantages d'un terrain aride, tout particulièrement en début de jeu, avant de pouvoir accéder aux options de terraformage plus avancées.

FONGUS

L'omniprésent xénofongus peut donner des ressources si vous découvrez les technologies appropriées :

- **Ecologie Centauri** vous donne un nutriment par carré de fongus (par tour).
- **Méditation Centauri** vous donne une énergie par carré de fongus (par tour).
- **Génétique Centauri** vous donne un minéral par carré de fongus (par tour).
- **Psy Centauri** vous donne un nutriment supplémentaire par carré de fongus (par tour).
- **Secrets d'Alpha Centauri** vous donne une énergie supplémentaire par carré de fongus (par tour).
- Les terraformeuses peuvent planter du xénofongus après la découverte du Génie écologique ; les terraformeuses navales peuvent planter du fongus marin grâce à cette découverte.

POINTS DE REPERE

Les points de repère sont des phénomènes naturels géants de Planète. Ce sont les caractéristiques géophysiques les plus importantes du monde. Vous pouvez à *tout instant* découvrir l'un des points suivants :

Mer d'eau douce. Région aquatique la plus riche de Planète : fournit +1 nutriment par carré.

Cratère de Garland. Il y a quelques milliers d'années, un énorme objet s'est écrasé sur Planète et a créé un vaste cratère. Les restes rares et inestimables de l'objet sont restés au fond du cratère, ce qui garantit +1 minéral pour chaque carré se trouvant dans le cratère.

Profondeurs géothermiques. Une nappe de geysers souterrains se trouve sous les écueils côtiers, ce qui fournit +1 énergie par carré.

Grandes dunes. Le désert le plus grand et le plus aride de Planète. Les Grandes Dunes ne vous donnent aucun bonus en matière de ressources et sont, en réalité, un lieu remarquablement inhospitalier.

PLANÈTE

38

CHAPITRE 3

Jungle de la mousson. Etendue inhabituelle renfermant une végétation luxuriante semblable à celle de la Terre. Les sols riches de la Jungle de la mousson produisent +1 nutriment par carré.

Mont Planète. Cet énorme volcan est actif mais ses versants fournissent un bonus de +1 de minéraux et d'énergie. Le vaste cratère remplit un carré entier de lave.

Nouvelle mer des Sargasses. C'est la plus vaste étendue naturelle de fongus marin sur Planète. Elle ne fournit aucun bonus spécial, mais contient des ressources qui peuvent être exploitées.

Chaîne de Pholus. L'énergie géothermique provoquée par la rencontre de deux plaques tectoniques de Planète produit +1 énergie par carré le long de la Chaîne de Pholus.

Plateau ensoleillé. Ce vaste plateau ne fournit aucune ressource spéciale supplémentaire mais son altitude en fait un lieu idéal pour capter de l'énergie.

Les Ruines. Vaste et ancien cercle fait de monolithes incrustés dans un épais xéno-fongus. Elles n'offrent aucune ressource spéciale, si ce n'est les monolithes eux-mêmes.

Plaine d'uranium. Cette plaine est particulièrement riche en éléments lourds ce qui fournit +1 énergie par carré.

IMPORTANCE DU TERRAIN POUR LES DÉPLACEMENTS

Les points de mouvement d'une unité sont affichés dans l'écran de statut. Au fur et à mesure que les unités se déplacent, le nombre de ces points diminue.

Certains types de terrain empêchent des déplacements normaux (ces pénalités n'ont aucune conséquence si les déplacements s'effectuent sur une route ou dans un tube mag).

Il faut deux points de mouvement pour traverser les carrés correspondant à un terrain rocheux ou à une forêt (néanmoins, une unité possédant un point de mouvement peut y entrer).

Le fait d'essayer (avec ou sans succès) de pénétrer dans un carré contenant du fongus stoppe invariablement le déplacement de votre unité, à moins que cette unité ne soit un nid de vers télépathes ou que votre faction ne possède le projet secret du dôme xénoempathique.

Il est important de tenir compte des fleuves lors de la préparation des déplacements sur un terrain inexploité, dans la mesure où vous pouvez multiplier par trois la vitesse de mouvement de votre unité.

La nature du terrain n'a absolument aucune conséquence sur le transport des unités aériennes.

PLANÈTE

39

IMPORTANCE DU TERRAIN POUR LES COMBATS

Dans certains cas bien particuliers, la nature du terrain pendant les combats peut réserver de très bonnes surprises aux dirigeants rusés et de terribles cauchemars aux belligérants imprudents.

La possibilité que donne le xénofongus de se cacher a déjà été abordée (voir Flore, p. 34).

Les unités d'artillerie (voir Combat d'artillerie, p. 87) obtiennent un bonus offensif de +25 % par degré d'altitude à partir duquel elles lancent leur attaque.

Les unités mobiles sur terrain plat ou accidenté obtiennent un bonus offensif de +25 % qui reflète leur capacité à utiliser de façon optimale leur mobilité.

Toute unité se trouvant sur terrain rocheux obtient un bonus défensif de +50 %.

Toute unité se trouvant dans le xénofongus obtient un bonus défensif de +50 %, à moins qu'elle ne soit attaquée par une forme de vie locale (sauvage ou élevée en captivité), auquel cas l'unité n'obtient aucun bonus défensif. Seule la forme de vie locale obtient un bonus offensif de +50 %.

40

TERRAFORMAGE ET AMELIORATIONS

Terraformage signifie littéralement « former à l'image de la Terre ». Il s'agit de la capacité à optimiser la production des ressources pour une zone donnée, en la rendant hospitalière pour toute vie humaine. Il faut donc bâtir des améliorations technologiques sur le carré ou, dans certains cas extrêmes, changer complètement le terrain. Les opérations de terraformage sont réalisées par des unités de formeuses qui sont disponibles après la découverte de l'Ecologie Centauri.

MENU TERRAFORMAGE

Les actions de terraformage sont détaillées dans le menu de terraformage. Certaines actions du menu ne sont disponibles qu'après la découverte de certaines technologies ; seules les actions autorisées par votre technologie sont affichées dans le menu. Si une action est possible, le menu indique le nombre de tours nécessaires pour la réaliser. Les rythmes de construction figurant ci-dessous sont moyens et diminuent au fur et à mesure que votre matériel et votre technologie de terraformage s'améliorent. Rappel : plus une amélioration est longue à bâtir, plus les dégâts sur l'environnement sont importants (voir Risques écologiques, p. 47). De plus, si vous avez sélectionné l'option « menu simple » (voir Menu Jeu, p. 25), il se peut que vous n'ayez pas tous ces choix.

LIMITES DES AMELIORATIONS DE CARRE

Les terraformeuses peuvent bâtir des bâtiments dans des carrés individuels pour améliorer la production des ressources ou pour optimiser les performances du carré dans d'autres domaines. En règle générale, un carré peut contenir une route ou un tube mag, une ferme ou un réservoir à engrais et une autre amélioration. Si vous construisez une amélioration dans un carré contenant déjà une amélioration autre qu'une ferme (ou un réservoir à engrais) et une route (ou un tube magnétique), la plus ancienne amélioration sera automatiquement détruite.

BATIR FERME/FERME DE VARECH [F]

RYTHME 4

Une ferme permet d'augmenter d'un point la production de nutriments ; les fermes de varech (c'est-à-dire les fermes situées en mer) permettent d'augmenter la production de nutriments de 2. Les fermes ne peuvent être construites que sur des carrés dont le terrain n'est pas rocheux, et ne contenant ni xénofongus, ni monolithe. Une ferme de varech ne peut être construite que sur des carrés de plateau océanique.

La construction d'une ferme n'est possible qu'avec l'écologie Centauri. La construction d'une ferme de varech n'est possible qu'avec la Doctrine : flexibilité.

BATIR UN RESERVOIR D'ENGRAIS [F]

RYTHME 8

Les réservoirs à engrais ne peuvent être construits que sur des carrés de terre contenant des fermes. Ils permettent d'augmenter d'un point la production de nutriments de la ferme.

La construction d'un réservoir à engrais n'est possible qu'avec le génie écologique avancé.

BATIR MINE/UNE PLATE-FORME MINIERE [M]

RYTHME 8

L'exploitation minière permet d'augmenter la production de minéraux de +1 dans les carrés accidentés et de +2 dans les carrés rocheux, mais la production de nutriments est réduite d'un si le carré produit habituellement plus d'un point. La présence d'une route dans un carré rocheux contenant une mine donne +1 minéral supplémentaire. Les plates-formes minières augmentent la production minérale de +1 dans les carrés maritimes jusqu'à la découverte du génie écologique avancé, puis de +2 ensuite. Les mines ne peuvent pas être creusées dans les carrés contenant du xénofongus ou un monolithe. Les plates-formes ne peuvent être construites que sur les carrés comportant des écueils.

La construction d'une mine n'est possible qu'avec l'écologie Centauri. La construction d'une plate-forme minière n'est possible qu'avec la Doctrine : flexibilité.

41

CHAPITRE 3

BATIR CAPTEUR SOLAIRE/UN HARNAIS MAREMOTEUR [S] RYTHME 6 (+2 CARRES ROCHEUX)/4 (GAÎNE MAREMOTRICE)

Un capteur solaire (ou un harnais marémoteur sur un écueil) permet d'augmenter la production énergétique. Les capteurs solaires produisent une énergie par niveau d'altitude (voir *Energie/Altitude*, p. 33), alors que le harnais marémoteur produit +2 points d'énergie sur un carré comportant des écueils. Les capteurs solaires ne peuvent pas être construits dans des carrés contenant du xénofongus ou un monolithe.

La construction d'un capteur solaire n'est possible qu'avec l'écologie Centauri. La construction d'un harnais marémoteur n'est possible qu'avec la Doctrine : flexibilité.

PLANTER FORET [F] RYTHME 4

Une forêt d'arbres est une source limitée mais continue de nutriments et de minéraux, quelle que soit la nature du terrain. Les forêts s'étendent peu à peu sur les carrés limitrophes s'ils ne sont pas exploités. Une forêt ne peut pas être plantée sur des carrés contenant des améliorations (sauf s'il s'agit d'une route ou d'un tube mag). Les bâtiments correspondant à une ferme arboricole ou à une forêt hybride peuvent augmenter les ressources disponibles dans les carrés de forêts au sein du périmètre de production de la base.

BATIR ROUTE [R] RYTHME (DEPEND DU TERRAIN (1 BASE, +1 FLEUVE, +2 FONGUS, +2 FORET, +1 ROCHEUX, CUMULABLE))

Les routes accélèrent les déplacements en les multipliant par trois. Elles ne peuvent être construites que sur des carrés de terre sans xénofongus jusqu'à la découverte de l'empathie Centauri, qui permet aux routes de traverser le xénofongus.

CONSTRUIRE UN TUBE MAGNETIQUE [R] RYTHME (DEPEND DU TERRAIN)

Les tubes magnétiques sont les systèmes de transport du futur. Ils font appel à la force magnétique pour déplacer les modules de passagers et de marchandises à travers un tube sous vide à des vitesses supersoniques. Les déplacements en tube magnétique sont gratuits, ce qui permet à une unité d'aller d'un carré à n'importe quel autre carré desservi par le tube magnétique, tant que cette unité possède des points de mouvement. Les tubes magnétiques peuvent être construits dans les carrés contenant une route.

La construction d'un tube magnétique n'est possible qu'avec les aimants unipolaires.

BATIR UN BLOCKHAUS [K] RYTHME 5

Les blockhaus sont des fortifications défensives qui peuvent être bâties sur n'importe quel carré de terre. Ils permettent d'augmenter la puissance défensive de toutes les unités qui s'y trouvent et de limiter les effets des dégâts collatéraux (voir *Dégâts*, p. 50).

La construction d'un blockhaus n'est possible qu'avec la Doctrine : guerre totale.

CHAPITRE 3

BATIR UNE BASE AERIENNE [A] [C] RYTHME 10

Une base aérienne est un bâtiment terrestre situé en-dehors d'une base, où les unités aériennes peuvent atterrir, faire le plein, faire des réparations et re-décoller en toute sécurité.

La construction d'une base aérienne n'est possible qu'avec la Doctrine : puissance aérienne.

BATIR CHAMP DE DETECTEURS [O] RYTHME 4

Les détecteurs vous permettent de voir absolument tout dans un rayon de deux carrés (y compris les unités cachées dans le fongus). De plus, un détecteur donne un bonus défensif aux unités situées dans son rayon de deux carrés. La propriété du détecteur dépend des frontières de votre faction. Si vos frontières changent et que le détecteur se retrouve hors de votre territoire, il peut tomber sous le contrôle d'une autre faction.

SUPPRIMER FONGUS [F] RYTHME 6

Extermine tout le fongus d'un carré.

CULTIVER DU FONGUS [F] [F] RYTHME 6

Crée un carré de fongus et détruit les améliorations (sauf les routes et les tubes mag).

Cela n'est possible qu'avec le génie écologique.

BATIR CONDENSEUR [N] RYTHME 12

Les condenseurs récupèrent l'humidité atmosphérique pour l'irrigation. Un condenseur fonctionne comme une ferme mais permet également d'augmenter de +1 le niveau d'humidité de chaque carré situé dans un périmètre de deux carrés (si le carré possède déjà une ferme ou un réservoir à engrais, le condenseur remplace la ferme ou le réservoir).

La construction d'un condenseur n'est possible qu'avec le génie écologique.

BATIR UN MIROIR A ECHELONS [A] [E] RYTHME 12

Un miroir à échelons relie une série de miroirs. Chaque carré voisin du miroir à échelons et équipé d'un capteur solaire obtient +1 énergie supplémentaire. Un miroir à échelons peut être construit sur n'importe quel carré.

La construction d'un miroir à échelons n'est possible qu'avec le génie écologique.

FORAGE UN TROU THERMIQUE [A] [B] RYTHME 24

Un trou de sonde thermique est un puits creusé dans le sol de Planète pour pomper directement l'énergie géothermique et les minéraux rares du sous-sol. Un trou de sonde thermique produit +6 minéraux et +6 énergies, quelle que soit la nature du terrain. Il

CHAPITRE 3

est impossible de bâtir toute autre amélioration (sauf des routes et des tubes mag) dans un carré contenant un trou de sonde thermique. Ils ne peuvent être percés que sur la terre ferme.

La construction d'un trou de sonde thermique n'est possible qu'avec le génie écologique.

FORAGE NAPPE PHREATIQUE

RYTHME 18

Cette commande permet de pomper une nappe phréatique et de ramener l'eau à la surface. Cette nouvelle source se transforme automatiquement en fleuve et coule vers la mer.

Cette commande n'est possible qu'avec le génie écologique.

ELEVER LE TERRAIN

RYTHME 12

Vous pouvez augmenter l'altitude d'un carré et, proportionnellement, le niveau des carrés voisins, afin de créer une pente naturelle. Le terraformage permet alors d'augmenter la production d'énergie dans la région et convertit le terrain en barrière naturelle pouvant capter l'humidité atmosphérique (voir *Energie/Altitude*, p. 33), augmenter les précipitations sur le versant exposé et les diminuer sur le versant protégé. Cette commande peut également être utilisée pour bâtir des ponts en surélevant les fonds marins.

Cette commande n'est possible qu'avec l'économie de l'environnement.

44

ABAISSER LE TERRAIN

RYTHME 12

Vous pouvez baisser l'altitude d'un carré et, proportionnellement, le niveau des carrés voisins. Les formuses navales peuvent modifier les carrés du littoral et les faire passer au-dessous du niveau de la mer en les transformant en écueils (ceci est réalisé en abaissant le carré contenant un écueil et en le transformant en océan ; la pente ainsi créée entraîne un affaissement des carrés de terre voisins, qui passent alors sous le niveau de la mer). Cette commande détruit toute amélioration et toutes les unités se trouvant dans les zones submergées, ainsi que les bases ne possédant pas de dôme de pressurisation. Cette option peut être utilisée pour détruire des ponts.

Cette commande n'est possible qu'avec l'économie de l'environnement.

NIVELER LE TERRAIN

RYTHME 8

Vous pouvez réduire l'aspect rocheux d'un carré d'un niveau à chaque fois.

FERME + SOLAIRE + ROUTE

Cette commande donne l'ordre à la formuse de bâtir ces trois améliorations sur un carré, les unes à la suite des autres, à un rythme normal. Si le carré contient du xénofongus, la commande provoque sa destruction. Si le terrain ou la présence d'autres améliorations empêchent la réalisation des trois commandes, seules celles qui restent possibles seront exécutées.

PLANETE

CHAPITRE 3

FERME + MINE + ROUTE

Cette commande donne l'ordre à la formuse de bâtir ces trois améliorations sur un carré, les unes à la suite des autres, à un rythme normal. Si le carré contient du xénofongus, la commande provoque sa destruction. Si le terrain ou la présence d'autres améliorations empêchent la réalisation des trois commandes, seules celles qui restent possibles seront exécutées.

BATIR ROUTE VERS

RYTHME (VARIABLE, DEPEND DU TERRAIN)

La formuse construit une route directement de sa position actuelle à l'une de vos bases. Vous obtenez une liste de vos bases dans laquelle vous sélectionnez la destination finale de la route.

BATIR TUBE VERS

RYTHME 3/CARRE

La formuse construit un tube magnétique directement de sa position actuelle à l'une de vos bases. Vous obtenez une liste de vos bases dans laquelle vous sélectionnez la destination finale du tube magnétique. Votre destination et votre position actuelle ne doivent pas forcément être reliées par une route ; la formuse se charge de construire une route également.

CONSTRUCTION AUTOMATIQUE DE ROUTES

RYTHME VARIABLE

La formuse construit des routes suivant les ordres du pilote.

CONSTRUCTION AUTOMATIQUE DE TUBES

RYTHME 3/CARRE

La formuse construit des tubes magnétiques suivant les ordres du pilote. (Elle construira aussi bien des routes que des tubes magnétiques, pour les carrés sans route.)

CONSTRUCTION AUTOMATIQUE DE CAPTEURS

RYTHME 4/CAPTEUR

La formuse construit des capteurs suivant les ordres du pilote.

SUPPRESSION AUTOMATIQUE DU FONGUS

RYTHME 6/CARRE

La formuse sélectionne les carrés dans lesquels il est nécessaire de détruire le fongus.

AMELIORATION AUTOMATIQUE DE BASE D'ATTACHE

RYTHME (IDEM AMELIORATION INDIVIDUELLE)

La formuse apporte automatiquement des améliorations sur le territoire de la base centrale. Si la formuse est éloignée de la base centrale, son pilote l'y ramène immédiatement.

AUTOMATISER FORMUSE

RYTHME (IDEM AMELIORATION INDIVIDUELLE)

La formuse est entièrement automatisée ; elle se déplace et suit les ordres du pilote. (Les paramètres de base des formuses automatisées peuvent être sélectionnés dans le menu Préférences ; voir *Préférences d'automatisation*, à l'Annexe 3).

PLANETE

45

CHAPITRE 3

TABLEAUX DE PRODUCTION DES RESSOURCES

Nature du terrain	Nutriments	Minéraux	Energie
Précipitations			
Aride	0	n.a.	n.a.
Humide	1	n.a.	n.a.
Pluvieux	2	n.a.	n.a.
Topographie			
Plat	n.a.	0	n.a.
Accidenté	n.a.	1	n.a.
Rocheux	⁽¹⁾	1	n.a.
Altitude	n.a.	n.a.	⁽²⁾
Océan	1	0	0

Carrés invariables

La production des carrés suivants est invariable, quelle que soit la nature du terrain.

Base	2	1	2
Remarque : les bases peuvent également obtenir des bonus de ressources			
Forêt ⁽³⁾	1	2	0
Monolithe	2	2	2
Trou de sonde thermique	0	6	6
Fongus ⁽⁴⁾	0-2	0-2	0-2

Variables

Fleuve	n.a.	n.a.	+1
Ferme	+1	n.a.	n.a.
Ferme de varech	+2	n.a.	n.a.
Réservoir à engrais+1 (cumulable avec une ferme)			
Condensateur	+1 ⁽⁵⁾	—	—
Miroir à échelons	—	+1 ⁽⁶⁾	—
Gaine marémotrice	—	+3	—
Mine-1 (si supérieur à 1)	+1	à +3 ⁽⁷⁾	—
Route	+1 terrain rocheux avec une mine		
Plate-forme minière	—	+1 ou +2 ⁽⁹⁾	—
Bonus de nutriments	+2	—	—
Bonus de minéraux	—	+2	—
Bonus d'énergie	—	—	+2
Réservoirs à recyclage ⁽¹⁰⁾	+1	+1	+1

46

PLANÈTE

CHAPITRE 3

- ¹ Un terrain rocheux empêche toute production de nutriments, quel que soit le niveau des précipitations.
- ² Pour produire une quantité d'énergie basée sur la seule altitude, le carré doit être équipé d'un capteur solaire. Les carrés équipés d'un capteur solaire rapporte +1 Energie tous les mille mètres au-dessus du niveau de la mer (de +1 de 0 à 1.000 m à +4 pour les carrés au-dessus de 3.000 m).
- ³ L'exploitation d'un carré de forêt (c'est-à-dire la réalisation d'une amélioration autre qu'une route dans ce carré) rapporte un bonus unique de 5 minéraux. Les bâtiments correspondant à une ferme arboricole ou à une forêt hybride augmentent la production de nutriments dans les carrés de forêts situés dans le périmètre de production de cette base.
- ⁴ Votre capacité à extraire des ressources du fongus augmente au fur et à mesure de la découverte de nouvelles technologies.
- ⁵ Augmente également les précipitations d'un niveau dans un périmètre de deux carrés.
- ⁶ Rapporte également +1 d'énergie à chaque carré voisin équipé d'un capteur solaire.
- ⁷ +1 en terrain accidenté, +2 en terrain rocheux, +3 en terrain rocheux avec une route.
- ⁸ Les routes rapportent +1 de minéraux dans les carrés rocheux avec une mine (bonus total pour route et mine : +3). Les routes ne rapportent pas de bonus pour les mines en terrain accidenté.
- ⁹ Le bonus est de +1 jusqu'à la découverte du génie écologique avancé, +2 ensuite.
- ¹⁰ Les réservoirs à recyclage ne s'appliquent que sur le carré de la base centrale.

RISQUES ÉCOLOGIQUES

Si l'environnement complexe de Planète n'est pas respecté, il s'attaque à l'envahisseur. Toute amélioration technologique réalisée sur l'un des carrés du périmètre de production d'une base augmente les dégâts causés à l'écosystème. En règle générale, plus l'amélioration est compliquée (c'est-à-dire plus il faut de temps pour la réaliser), plus les dommages sont importants. Il en est de même pour la production minérale : plus elle est élevée, plus les risques de catastrophe écologique sont élevés.

Le degré de dégâts écologiques, affiché dans l'écran de la base (voir Affichage des résultats, p. 97), indique le pourcentage de probabilités que vous avez par tour d'être attaqué par Planète. Ces attaques se caractérisent, la plupart du temps, par une floraison incontrôlée de fongus qui détruit toute amélioration existante sur le carré en question. Les carrés envahis par ce fongus sont souvent infestés de formes de vie indigènes fort voraces.

47

PLANÈTE

C H A P I T R E 3

Les dégâts écologiques peuvent être minimisés (voire complètement éliminés) grâce à l'ingénierie sociale (amélioration de vos relations avec Planète, voir Facteurs sociaux, p. 123), aux bâtiments de la base (réserve Centauri, temple de Planète, voir Bâtiments, p. 56) et aux projets secrets (mutagène de Pholus et autres, voir Projets secrets, p. 56).

PHENOMENES NATURELS SURPRISES

Planète est un système mystérieux et complexe. Elle ne cesse de produire de nouveaux moyens inattendus, de déconcerter, et de mettre en danger l'humanité. Cependant, elle peut également produire de façon capricieuse de surprenants bienfaits.

L'influence des soleils et des lunes de Planète peut provoquer une soudaine augmentation de l'activité des vers télépathes, des éruptions solaires peuvent multiplier les ressources énergétiques tout en perturbant les communications diplomatiques, vous pouvez découvrir par hasard des ressources supplémentaires près d'une de vos bases ou une épidémie extraterrestre peut tout d'un coup se développer. L'éventail de phénomènes naturels peut ainsi aller de la simple manne à la catastrophe la plus terrible. Certains événements vont directement affecter votre faction, alors que d'autres influenceront le reste des groupes. Mais la plupart joueront un rôle prépondérant sur l'ensemble de la surface de Planète.

48

Certains phénomènes sont instantanés, d'autres, en revanche, mettent plusieurs années à se dérouler. Quelques événements négatifs peuvent parfois être évités (par exemple, les épidémies sont moins fréquentes sur les bases équipées de laboratoires biologiques) mais, pour la plupart, il n'y a rien à faire, si ce n'est de les affronter, pour le meilleur ou pour le pire.

La seule chose sûre et certaine concernant les phénomènes naturels de Planète est qu'il faut toujours s'attendre à tout.

Les phénomènes surprises peuvent être désactivés dans les options de configuration du jeu.

CHAPITRE 4



COLONISATION DE LA PLANÈTE

COLONISATION DE LA PLANÈTE

Au début, votre faction est composée d'une poignée de réfugiés entassés dans un seul campement de fortune. Votre tâche consiste à veiller à ce qu'elle devienne une société autosuffisante capable de dominer le monde.

BASES

Votre but fondamental sur Planète est de faire survivre et prospérer votre faction. Votre faction se développe en termes de taille, de puissance et d'influence, en bâtissant de nouvelles bases. Ces bases sont indépendantes les unes des autres, des villes « autosuffisantes » – le centre du progrès économique, militaire, technologique et social de votre faction. Le périmètre de production d'une base peut s'étendre jusqu'à 20 carrés alentours et jusqu'à deux carrés de profondeur, hors diagonales. C'est à partir de ces carrés que les ressources destinées à la consommation de votre faction sont rassemblées.

GESTION DES BASES : NOTIONS ESSENTIELLES

Vos bases produisent plusieurs types d'éléments différents, qui sont tous utilisés de diverses manières pour bâtir votre nouvelle société. Pour entrer dans l'une de vos bases, cliquez dessus dans la vue du monde.

50

Gouverneur de la base – Ce gestionnaire intelligent peut contrôler la production de la base pour vous. Les Gouverneurs peuvent se voir assigner l'une des quatre priorités suivantes – explorer, découvrir, bâtir ou conquérir (voir **Gouverneur**, p. 59).

Citoyens – Les ouvriers et partisans de votre faction – ils peuplent vos bases. Ces citoyens travaillent sur les terrains avoisinants pour recueillir des *ressources* : nutriments, minéraux, et énergie.

Nutriments – Ils nourrissent vos hommes et les gardent en bonne santé et actifs. Les nutriments qui ne sont pas utilisés directement servent à augmenter la population de la base. La croissance démographique est essentielle pour un empire fort, puisqu'une population plus importante signifie des ouvriers plus nombreux pour exploiter les ressources.

Minéraux – Tous les matériaux de la planète qui sont utilisés pour bâtir. Ils sont utilisés pour bâtir des *unités* (véhicules et matériel) et des *bâtiments* de bases (bâtiments spéciaux). Ils servent aussi à entretenir les unités (fournir des pièces détachées, etc.) appartenant à la base.

- Les unités sont mobiles et peuvent être utilisées pour la défense, l'exploration et la conquête.

- Les bâtiments augmentent les possibilités de la base qui les bâtit. Certains bâtiments uniques (voir **Projets secrets**, p. 32) ne peuvent être construits qu'une fois mais profitent à toute votre faction. La plupart des bâtiments exigent une technologie préalable que vous devez découvrir avant de pouvoir les bâtir (voir **Bâtiments**, p.56).

Energie – Elle est collectée dans les zones entourant votre base, à partir des fleuves ou des capteurs solaires pour maîtriser la chaleur (voir **Terraformage**, p. 40). L'énergie que vous collectez est utilisée dans trois domaines : *l'économie, la recherche et la psychologie*. (Remarque : les citoyens spécialistes peuvent augmenter l'allocation d'énergie dans des zones spécifiques, voir **Citoyens**, p. 53.)

- L'énergie allouée à l'économie est utilisée pour entretenir les bâtiments de la base ; tout excédent est placé dans les réserves énergétiques. La puissance économique de votre faction se mesure à la taille de ses réserves d'énergie. Ces réserves sont sauvegardées en tant que « crédits d'énergie » et peuvent être utilisées comme de l'argent pour l'entretien des bâtiments de la base, le commerce entre factions ou pour accélérer les projets de construction.
- L'énergie allouée à la recherche accélère la découverte de nouvelles technologies.
- L'énergie allouée à la psychologie aide à maintenir l'ordre et une existence pacifique à l'intérieur de vos bases.
- Voir **Allocation d'énergie**, p. 55, pour de plus amples détails.

COMMENT OBTENIR DES BASES

Lorsque vous arrivez sur la Planète, votre première base est d'habitude placée pour vous, en fonction des options que vous avez choisies pour le jeu. Une fois votre première base établie, vous pouvez construire des capsules de colonisation pour bâtir d'autres bases ou en obtenir d'autres factions, soit par la conquête, (voir **Bases et bâtiments**, p. 91), soit par l'activité des équipes de repérage (voir **Contrôle psychique**, p. 118) ou soit par la diplomatie (voir **Contacts diplomatiques**, p. 111). Il existe deux types de bases : les bases terrestres et les bases navales.

- Pour bâtir une base terrestre, appuyez sur [B] pendant qu'une capsule de colonisation terrestre est active. Une nouvelle base est alors établie sur les carrés occupés par le module. Les bases terrestres ne peuvent être bâties sur des carrés de terrain rocheux ou comportant du fongus ou un monolithe.
- Les colonies navales ne peuvent être établies que par des capsules de colonisation maritimes sur des carrés comportant des écueils dépourvus de fongus marin.

Les capsules de colonisation peuvent aussi servir à augmenter instantanément la population d'une base – placez une capsule dans une base existante et appuyez sur [B] pour augmenter de +1 la population de cette base.

51

UN EMPLACEMENT DE CHOIX AVANT TOUT

Vos bases doivent être placées à proximité de ressources, comprenant beaucoup de nutriments, de minéraux et d'énergie. Lorsque vous fondez une nouvelle base, rappelez-vous que « le vert est un bon signe » – plus une zone est verte (ce qui correspond au niveau des précipitations), plus elle produira de nutriments. Les zones vertes de la carte sont presque toujours d'excellents emplacements pour une base, tout particulièrement celles qui sont proches de fleuves qui permettent de générer de l'énergie supplémentaire et accélèrent les déplacements des unités autour de la base.

Il est très important pour la réussite de vos bases de bien les placer les unes par rapport aux autres dans *Sid Meier's Alpha Centauri*. Si vos bases sont trop proches les unes des autres, elles vont cannibaliser leurs ressources respectives ; leur croissance et leur puissance économique seront donc limitées. Si vous les éloignez trop les unes des autres, vous allez gaspiller une bonne partie des ressources de la planète et compromettre vos possibilités de défense de votre territoire.

TRAVAIL DU TERRAIN

Chacune de vos bases est une « ville » à part entière qui étend son influence jusqu'à 20 carrés alentour, avec un éloignement maximum de deux carrés. Il s'agit du « périmètre de production » (voir diagramme).



Le rayon de production de la base est défini par la zone bordée par la ligne rouge

Avant que votre base puisse exploiter les ressources d'un carré dans son périmètre de production, un citoyen doit être désigné pour y travailler. Si la population d'une base compte cinq individus, cette base peut exploiter jusqu'à cinq carrés dans son périmètre de production, en plus du carré où elle se trouve (ce carré est automatiquement utilisé à pleine capacité, sans que personne ne soit désigné pour y travailler).

Vous pouvez placer vos ouvriers vous-même (voir Répartition du travail parmi les citoyens, ci-dessous) ou bien c'est le gouverneur de la base qui désigne les citoyens selon son gré (voir Gouverneur, p. 59).

CITOYENS

Les citoyens humains de vos bases représentent une ressource plus vitale encore que l'énergie, les minéraux ou les nutriments. Alors que le gouverneur de la base peut gérer la répartition du travail parmi les citoyens, c'est, en définitive, à vous de désigner aux citoyens l'intérêt suprême de la faction. Remarque : chaque citoyen représente mille humains ou plus. Il existe quatre classes de citoyens sur Planète : les *ouvriers*, les *talents*, les *droïdes* et les *spécialistes*.



Les **ouvriers** sont la base de Planète, les ouvriers qualifiés qui font tout fonctionner.



Les **talents** sont l'élite de votre société, votre équipe de professionnels très qualifiés. Les talents sont créés par les bâtiments, les projets secrets, certains spécialistes, et l'énergie allouée à la psychologie (deux unités d'énergie allouées transforment un ouvrier supplémentaire en talent, voir *Allocation d'énergie*, p. 102).



Les **droïdes** sont les inadaptés, les insatisfaits et les sans qualification de votre peuple. Ce sont des fauteurs de troubles paresseux et ils portent tous un couteau. Les droïdes ont un profond effet sur l'ordre social interne de la base.

Les **spécialistes** ne travaillent pas sur les carrés éloignés de la base pour exploiter les ressources. Ils travaillent au contraire dans la base et influent directement sur l'économie, la psychologie ou la recherche (voir *Allocation d'énergie*, p. 102).

Jusqu'à ce que la population de la base soit suffisante pour travailler sur chaque carré dans son périmètre de production, vous devez créer des spécialistes (ils ne se contentent pas d'apparaître spontanément).

Différents types de spécialistes deviennent disponibles au fur et à mesure de vos avancées technologiques ; certaines avancées rendent d'ailleurs certains spécialistes obsolètes. Une base, quelle que soit sa taille, peut posséder un docteur ou un empathique, mais la population de la base doit atteindre le chiffre 5 avant de pouvoir créer d'autres types de spécialistes. Pour créer un autre spécialiste, cliquez sur l'icône d'un citoyen sur l'écran de contrôle de la base.

Les différents types de spécialistes sont les suivants :

- **Technicien.** Les techniciens font fonctionner la base avec le maximum d'efficacité ; chaque technicien présent sur la base ajoute +3 à l'économie de celle-ci. Ils deviennent obsolètes lorsque vous faites l'acquisition de la technologie énergie de fusion et sont alors remplacés par des ingénieurs.

- **Docteur.** Une population saine est une population heureuse. Chaque docteur augmente de +2 la psychologie sur la base. Les docteurs sont rendus obsolètes par la méditation Centauri et sont alors remplacés par les empathiques.
- **Bibliothécaire.** Les bibliothécaires représentent un atout de valeur, chacun d'eux apportant +3 à la recherche. Leur existence est conditionnée par les réseaux planétaires ; ils sont rendus obsolètes par l'interface esprit/machine et sont alors remplacés par les penseurs.
- **Ingénieur.** Un corps d'ingénieurs peut optimiser toutes les fonctions d'une base, apportant +3 d'économie et +2 de recherche par ingénieur. Les ingénieurs sont acquis grâce à la technologie énergie de fusion et ils ne sont jamais obsolètes.
- **Empathique.** Les empathiques ont en réalité appris à utiliser le potentiel psy de leur cerveau et chacun apporte +2 d'économie et de psychologie. Leur existence dépend de la méditation Centauri ; ils sont rendus obsolètes par les secrets d'Alpha Centauri et sont alors remplacés par les transcendés.
- **Penseur.** Les penseurs ont optimisé la capacité de calcul de leur cerveau ; chacun apporte +1 de psychologie et +3 de recherche. Les penseurs nécessitent l'interface esprit/machine ; ils sont rendus obsolètes par les secrets d'Alpha Centauri et sont alors remplacés par les transcendés.
- **Transcendés.** Avant-dernier stade d'évolution mentale des humains. Les transcendés apportent +2 d'économie, +2 de psychologie et +4 de recherche. Ils nécessitent les secrets d'Alpha Centauri et ne deviennent jamais obsolètes.

54

AGE D'OR

Si une base de taille trois ou d'une taille supérieure ne comporte aucun droïde et que le nombre de talents est égal ou supérieur à celui des ouvriers ordinaires, cette base entre dans un « âge d'or ». Pendant toute la durée de l'âge d'or, le taux de croissance de la base et sa production d'énergie sont améliorés (soit +2 de croissance, +1 d'économie sur l'écran d'ingénierie sociale, voir *Fenêtre Société*, p. 119). L'âge d'or prend fin lorsqu'il y a plus d'ouvriers ordinaires que de talents, ou si des droïdes apparaissent.

EMEUTES DE DROIDES

Si le nombre de droïdes de votre population dépasse le nombre de talents, il en résulte une émeute de droïdes, qui interrompt toutes les possibilités de recherche et de production de la base. Laissés sans contrôle, les émeutiers droïdes commencent à détruire les bâtiments et peuvent même provoquer la chute de la base au profit d'une faction rivale.

Pour mettre fin à une émeute de droïdes, vous pouvez déplacer des unités militaires dans la base pour y jouer le rôle d'une police (le nombre d'unités de police nécessaires dépend de vos choix d'ingénierie sociale). Réglez les options d'ingénierie sociale pour augmenter globalement votre taux de psychologie (voir *Fenêtre Société*, p. 119) ou créez des spécialistes pour l'augmenter localement. Pour éviter à long terme les troubles dus aux droïdes, il existe de nombreux bâtiments et projets secrets, comme les centres de loisirs et le projet de génome humain (voir *Annexe 2*), qui augmentent votre taux de psychologie ou encore suppriment les droïdes.

Lorsque votre faction devient très importante, vous en arrivez à un point où la production et l'inefficacité des droïdes s'accroissent de manière dramatique. Au-delà de ce point, des droïdes supplémentaires peuvent apparaître, en raison des difficultés de la gestion d'un empire aussi étendu. Lorsque vous atteignez ce seuil, vos conseillers vous le rappellent lorsque vous êtes sur le point de fonder une base qui vous fait dépasser cette limite ; vous pouvez choisir de continuer ou de vous interrompre. Si vous dépassez ce point, vérifiez que vos options sociales et économiques peuvent le supporter.

UNITES

Les unités sont des équipes mobiles créées pour atteindre des objectifs en matière militaire, scientifique, commerciale, exploratoire ou diplomatique. Il existe des unités terrestres, maritimes et aériennes ; beaucoup sont dotées de capacités spéciales. Votre faction peut bâtir une multitude d'unités différentes au fur et à mesure de la croissance de ses capacités technologiques. Cinq statistiques vitales (*points de mouvement*, *force d'attaque*, *force de défense*, *réacteur* et *moral*) déterminent le classement d'une unité en termes de déplacement et de combat.

- **Points de mouvement :** Nombre de carrés dans lesquels l'unité peut pénétrer à chaque tour, en l'absence de pénalités ou de bonus externes.
- **Force d'attaque :** Mesure la capacité de l'unité à vaincre un défenseur.
- **Force de défense :** Mesure la capacité de l'unité à résister à un attaquant.
- **Réacteur :** Importance des dégâts supportés avant que l'unité soit détruite. Le niveau de tolérance peut aussi modifier le coût d'une unité.
- **Moral :** Mesure la discipline et l'expérience de l'unité. Il y a sept niveaux de Moral (voir *Moral/Cycle de vie*, p. 76) et c'est le facteur le plus important du combat psychologique (voir *Combat psychique*, p. 89).

55

BATIMENTS

Les bâtiments sont d'importantes améliorations publiques apportées à une base. Une base bâtit des bâtiments pour augmenter son efficacité, sa productivité et/ou sa puissance. Tous les bâtiments apportent un certain avantage utile à une base, mais tous les avantages ne sont pas nécessaires à une base donnée à un moment donné. Certains bâtiments apportent des avantages mais aussi des coûts, et peuvent faire plus de mal que de bien s'ils sont placés là où ils ne sont pas nécessaires (les sphères de punition, par exemple, éliminent les problèmes de droïdes mais diminuent la production des laboratoires). L'entretien de la plupart des bâtiments nécessite un investissement en crédits énergétiques, qui sont déduits de l'énergie allouée à l'économie.

Une liste complète des bâtiments, avec leurs avantages et leur coût, se trouve à l'Annexe 2.

DEPLACEMENT DU QUARTIER GENERAL

Cet ordre de construction (voir **Ordres de construction**, p. 58) déclenche la construction d'un nouveau quartier général sur cette base. Il ne peut y avoir qu'un quartier général par faction. Lorsque le nouveau quartier général est terminé, le précédent est démoli. Le quartier général permet de coordonner les bases de votre faction, ce qui garantit un faible niveau d'inefficacité. L'inefficacité résulte de l'éloignement excessif de votre quartier général ; il est donc généralement bon de garder votre quartier général à proximité du centre de votre empire.

PROJETS SECRETS

Les projets secrets sont des travaux importants nécessitant une grande concentration de l'effort de recherche et un délai de réalisation très long. La bonne nouvelle est qu'ils apportent des avantages surprenants à votre faction.

Il est impossible de mettre plusieurs fois en œuvre l'un des 32 projets sur l'ensemble de Planète. Les dirigeants des autres factions font tout ce qu'ils peuvent pour terminer un Projet secret avant vous et garder ses avantages pour leur faction. Si une faction rivale élabore un projet secret sur lequel vous travaillez, vous devez transférer votre investissement de recherche sur un autre projet secret ou sur une nouvelle construction.

Si jamais une base avec un projet secret est complètement détruite, ce projet – et tous les avantages qui en découlent – disparaissent pour toujours, pour vous et pour toutes les autres factions. Si une base avec un projet secret est capturée, ce projet secret – et tous les avantages qui en découlent – deviennent la propriété de la faction qui les a capturés.

Une liste complète des Projets secrets se trouve à l'Annexe 2.

RESERVE D'ENERGIE

Si vous n'avez pas particulièrement besoin de nouvelles unités ni de bâtiments sur une base, mais si vous ne voulez pas gaspiller sa capacité de production (ou si votre faction a besoin d'argent), vous pouvez ordonner à la base d'utiliser une réserve d'énergie. Cet ordre provoque la vente immédiate par la base de tous les minéraux produits en excédent, en échange de crédits énergétiques qui sont alors déposés dans vos réserves d'énergie.

ECRAN DE CONTROLE DE LA BASE



L'écran de contrôle de la base est l'un des centres nerveux principaux de votre société. Pratiquement aussi indispensable que la carte principale, c'est là que vous effectuez la plus grande partie du travail du jeu *Sid Meier's Alpha Centauri*.

Les informations relatives à chaque base, à ses citoyens, à ses ressources et à sa production se retrouvent sur l'Ecran de contrôle de la base. On y accède de plusieurs manières.

- Cliquez sur la base que vous voulez observer.
- Appuyez sur la touche « retour » lorsque le carré de terrain contenant la base est mis en évidence ou lorsqu'une unité de la base est active.
- Double-cliquez sur le nom d'une base sur l'écran du STATUT DES OPERATIONS DE LA BASE (auquel vous accédez via le Menu QG, p. 96).
- Cliquez sur le bouton lorsque vous sélectionnez une base à partir de l'écran RECHERCHER BASE (auquel vous accédez via le Menu Carte, p. 27).

VISITE GUIDÉE DES FONCTIONS ESSENTIELLES

L'écran de contrôle de la base vous permet de contrôler la base jusqu'à un niveau de détail important, mais si vous la laissez faire, la base peut très bien se gérer seule. La plupart du temps, vous ne vérifierez l'écran de contrôle de la base que pour jeter un rapide coup d'œil à l'état d'une base—ce qu'elle bâtit, comment se portent ses citoyens et ainsi de suite. Vous trouverez ci-dessous un guide rapide des données les plus importantes de l'écran de contrôle de la base (vous pouvez aussi cliquer à n'importe quel endroit de cet écran pour afficher une courte explication de ses fonctions). Beaucoup de ces affichages fournissent aussi des fonctions de contrôle avancées qui sont décrites ci-dessous.

GOUVERNEUR

Cette barre de commande vous permet d'automatiser la gestion de la base, en fonction de l'une de quatre priorités principales. Cliquez sur l'une des quatre options (*Explorer*, *Découvrir*, *Bâtir* ou *Conquérir*, voir *Gouverneur*, p. 59) pour obtenir un développement sur mesure.

ORDRES DE CONSTRUCTION

La fenêtre des ordres de construction affiche les ordres de construction actuels de la base, un graphique qui indique leur état d'avancement (chaque carré représente un coût d'une unité de Minéraux — les carrés pleins correspondent à des Minéraux mis de côté, les carrés vides restant à récolter) et une estimation du délai de réalisation, en fonction du taux de production actuel de la base. Vous pouvez aussi cliquer sur le bouton **CHANGER** pour mettre en œuvre de nouveaux ordres de construction (voir *Affichage de la production*, p. 38).

AFFICHAGE DES RESSOURCES

L'écran situé dans la partie centrale supérieure de l'écran de contrôle de la base est un écran multifonctions (EMF) : il peut indiquer plusieurs affichages différents, mais celui qui nous intéresse maintenant est l'affichage des ressources. Il s'agit d'une carte du territoire contrôlé par la base et des ressources produites par chaque carré (les carrés entourés de blanc sont sous le contrôle d'une base avoisinante).



NUTRIMENTS

Ce graphique montre la croissance de votre base. Lorsque vos réservoirs de nutriments se remplissent (tous les carrés sont jaunes), la population de la base augmente de +1 et les réservoirs se vident. À l'inverse, si votre base ne produit pas assez de nutriments pour entretenir tous ses citoyens, des nutriments sont tirés des réservoirs. Si les réservoirs se vident et qu'il vous manque encore des nutriments, un de vos citoyens meurt d'inanition.



POPULATION

Cet affichage montre chaque citoyen de la base. Si le nombre de droïdes rouges est égal ou supérieur au nombre des talents verts, attention — il y a danger d'une émeute de droïdes sur cette base (voir *Émeutes de droïdes*, p. 54).



BÂTIMENTS DE LA BASE

Il s'agit simplement d'une liste des bâtiments et des projets secrets de la base.



L'ÉCRAN DE CONTRÔLE DE LA BASE — SECTION PAR SECTION

GOUVERNEUR

Si vous ne voulez pas trop vous soucier du fonctionnement année après année d'une base donnée, vous pouvez charger le gouverneur de la base de la répartition du travail parmi les citoyens pour le travail et de la détermination des carrés qui doivent être développés et des projets à entreprendre. Si vous n'aimez pas une décision prise, vous pouvez toujours la rejeter.

Pour activer le gouverneur, cliquez sur l'un des cinq boutons de la partie supérieure de l'écran de contrôle de la base. Dans les niveaux de difficulté les plus bas, le gouverneur est toujours actif par défaut.

Les priorités du gouverneur sont définies en fonction des cinq options que vous sélectionnez. (Une fois que le gouverneur est actif, cliquez sur les options sélectionnées pour les désactiver.)

CHAPITRE 4

- **Par défaut.** Le gouverneur poursuit une stratégie qui associe le souci de la croissance à celui de la défense. C'est la priorité automatique dans les niveaux de difficulté où le gouverneur est actif par défaut. Pour activer le gouverneur avec les priorités par défaut, cliquez sur le bouton GOUVERNEUR jusqu'à ce qu'il soit le seul allumé.
- **Explorer.** La base est surtout consacrée à la production d'unités d'exploration de nouveaux terrains. Les nouvelles colonisations (capsules de colonisation) et la croissance démographique sont aussi des priorités.
- **Découvrir.** Le gouverneur accélère la recherche en cherchant à optimiser la vitesse de découverte de nouvelles technologies. Il met aussi l'accent sur les Projets secrets et sur les équipes de repérage pour le rassemblement de l'intelligence.
- **Bâtir.** La base ne tient pas compte de la plupart des problèmes externes et se concentre sur sa propre croissance, sur le terraformage et sur la création de nouveaux bâtiments.
- **Conquérir.** La base est sur le pied de guerre, produisant des unités militaires et des bâtiments avec des applications militaires spécifiques (périmètre de défense, centre de commande).

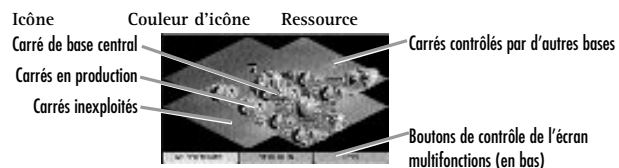
ECRAN MULTIFONCTIONS

L'écran multifonctions est situé dans la partie supérieure centrale de l'écran de contrôle de la base. Cet écran apparaît normalement sous la forme d'une carte du territoire dans le périmètre de production de votre base (il s'agit de l'écran des Ressources).



Cet écran a trois fonctions. Pour passer de l'une à l'autre, cliquez sur les trois boutons situés à sa base.

AFFICHAGE DES RESSOURCES

L'affichage des ressources apparaît comme une carte du territoire dans le périmètre de production de la base, montrant le terrain et toutes les améliorations à l'identique de la carte principale. Les carrés non explorés sont noirs et les carrés rouge bordés de blanc sont actuellement en production à partir d'une autre base (vous appartenant ou appartenant à une autre faction). Chaque carré en production (c'est-à-dire avec un travailleur qui lui est assigné) affiche la quantité de chaque ressource actuellement produite.



CHAPITRE 4

	vert	Nutriments
	bleu	Minéraux
	orange	Energie

REPARTITION DU TRAVAIL PARMI LES CITOYENS

Votre écran de ressources permet de contrôler la production de ressources de votre base.

Si vous cliquez sur un carré actuellement en production, vous réaffectez l'ouvrier de ce carré pour en faire un spécialiste (voir Citoyens, p. 30). Ce carré est immédiatement retiré de la production.

Si vous cliquez sur un carré qui n'est pas en production, le gouverneur sélectionne un ouvrier pour commencer à travailler sur ce carré. Les spécialistes sont affectés en premier, après quoi le gouverneur sélectionne un carré à abandonner en faveur d'un nouveau carré.

Si vous voulez réaffecter un ouvrier d'un carré à un autre, cliquez sur le carré que vous voulez retirer de la production pour créer un spécialiste temporaire, puis cliquez sur le nouveau carré pour lui réaffecter cet ouvrier. Vous pouvez aussi faire glisser les ouvriers de la barre de population vers les carrés vides. Disons, par exemple, que vous soupçonnez la Ruche de se préparer à envahir votre territoire. Cette fonction de réaffectation vous permet d'ordonner à une base frontière très importante de vivre sur ses réserves de nutriments pendant quelques tours pendant que vos ouvriers augmentent la production de minéraux pour achever un périmètre de défense sans puiser dans les réserves d'énergie.

Si vous cliquez directement sur le carré de la base, le gouverneur sélectionne l'affectation de tous les ouvriers disponibles, avec comme premier objectif (a) de satisfaire aux besoins actuels en ressources de la base, et ensuite (b) d'augmenter la production (en fonction des priorités actuelles du gouverneur, le cas échéant).

CHAPITRE 4

AFFICHAGE DU SOUTIEN

Cet écran montre l'emplacement de toutes les unités de la base qui ne se trouvent pas dans la base elle-même. L'écran de soutien affiche la totalité de la carte du monde, où la base apparaît comme un point brillant et les unités soutenues sous la forme de points plus petits.

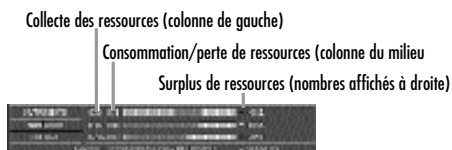
AFFICHAGE PSY

Cet écran est un affichage graphique des ouvriers de la base et de l'effet de divers facteurs sur leur comportement.

Ce graphique peut contenir cinq lignes, chaque ligne étant cumuleable avec celles qui figurent au-dessus. Une ligne n'est affichée que si elle s'applique réellement à la base à ce moment-là.

- **Non modifié.** Montre tous les citoyens et leur attitude avant que d'autres modifiants aient été pris en considération.
- **Psychologie.** Montre les comportements modifiés par votre allocation d'énergie à la psychologie (voir Allocation d'énergie, p. 102), cumuleable avec ce qui est ci-dessus.
- **Bâtiments.** Montre les comportements modifiés par les bâtiments de la base, le cas échéant, cumuleable avec ce qui est ci-dessus.
- **Police.** Montre les comportements modifiés par toute unité de police (voir Emeutes de droïdes, p. 54) assignée à la base, cumuleable avec ce qui est ci-dessus.
- **Projets secrets.** Cette ligne comptabilise les effets de tout projets secrets terminés par votre faction ; elle est cumuleable avec ce qui est ci-dessus.

AFFICHAGE DE LA COLLECTE DES RESSOURCES



Juste en dessous du principal écran multifonctions, l'affichage de la collecte des ressources montre la quantité précise de chaque ressource produite par votre base et son utilisation.

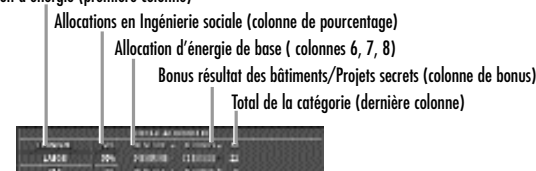
- **Perdu.** Les blocs rouges représentent les ressources perdues par inefficacité (voir Inefficacité, p. 103).

CHAPITRE 4

- **Consommation.** Les blocs situés à gauche de la barre sont *utilisés* pour l'entretien des unités et des bâtiments déjà terminés (minéraux) ou pour nourrir la population de la base (nutriments).
- **Surplus.** Les blocs situés à droite de la barre représentent le *surplus* et sont affectés à la croissance démographique (nutriments), à l'achèvement des projets (minéraux) ou à l'allocation d'énergie (énergie).

AFFICHAGE DE L'ALLOCATION D'ENERGIE

Catégories d'allocation d'énergie (première colonne)

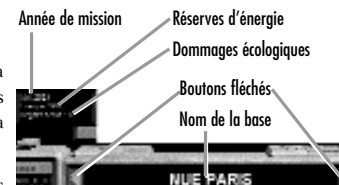


C'est l'affichage de l'allocation d'énergie collectée dans cette base en fonction des priorités définies dans la fenêtre Ingénierie sociale (voir Allocation d'énergie, p. 102).

- **Economie.** L'énergie allouée à l'économie est utilisée pour entretenir les bâtiments de votre base et tout le surplus va dans votre réserve d'énergie.
- **Recherche.** L'énergie allouée aux laboratoires alimente vos efforts de recherche,
- **Psychologie.** L'énergie allouée au psychisme contribue à conserver votre peuple heureux et productif.

AFFICHAGE DES DONNEES

Cette zone (sous l'affichage de la collecte des ressources) montre des informations générales utiles sur la base.



- **Nom de la base.** Les boutons fléchés proches du nom de la base vous permettent de parcourir les écrans de contrôle de toutes vos bases dans l'ordre alphabétique. Le bouton de droite agit dans l'ordre alphabétique et le bouton de gauche, dans l'ordre inverse.
- **Année mission.** L'année en cours selon le calendrier grégorien terrestre.
- **Réserves d'énergie.** Il s'agit des réserves totales d'énergie de votre faction actuellement disponibles.

CHAPITRE 4

- **Dommages écologiques.** Si ce nombre est supérieur à 0, il y a un risque à chaque tour qu'une catastrophe écologique survienne sur l'un des carrés du périmètre de production de cette base (voir *Risques écologiques*, p. 47). Le nombre des dommages écologiques représente un risque, en pourcentage par tour, du déclenchement d'un accident écologique sur le territoire de la base.

POPULATION

Cette barre située sous l'Affichage des données montre chaque citoyen de votre base. Vous pouvez cliquer sur l'icône du citoyen pour changer les ouvriers en spécialistes ou vice versa, ou encore changer la catégorie des spécialistes (voir *Citoyens*, p. 53).



BOUTONS DE CONTROLE

Ces boutons sont situés juste en dessous de l'Affichage de l'allocation d'énergie.

- **RENOMMER** permet d'ouvrir une boîte de dialogue qui vous permet de modifier le nom de la base.
- **OK** permet de fermer l'écran de contrôle de la base et de reprendre le tour en cours.

NUTRIMENTS

Chaque citoyen de votre base nécessite deux nutriments par tour pour survivre. Tous les nutriments produits, mais pas consommé (surplus), vont dans les réservoirs de nutriments, dont le statut figure dans la partie supérieure gauche de l'écran de contrôle de la base. Lorsque les réservoirs se remplissent, les carrés verts sombres deviennent brillants. Les carrés verts entourés de blanc représentent l'augmentation prévue du contenu des réservoirs au tour suivant, en fonction des valeurs de la production actuelle. Lorsque les réservoirs de nutriments sont complètement pleins, la population de votre base augmente de +1, et les réservoirs se vident.

De même, si votre base ne rapporte pas assez de nutriments pour son propre soutien, la diminution projetée du niveau des réservoirs est simulée par des carrés brillants entourés de rouge. Lorsque les réservoirs sont complètement vides, la base perd une unité de population par inanition. La base continue à perdre un citoyen par tour jusqu'à ce que la population atteigne un niveau acceptable pour la production actuelle de nutriments.

carrés brillants :
nutriments dans les
réservoirs
carrés entourés de
blanc : augmentation
prévue pendant le
tour suivant



64

COLONISATION DE LA PLANÈTE

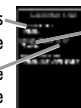
CHAPITRE 4

Lorsque la taille de la base augmente, la capacité de vos réservoirs de nutriments augmente aussi. Plus la base est grande, plus l'excédent de nutriments nécessaire pour l'agrandir est important.

INDICE DU COMMERCE

Faction avec laquelle
vous faites du commerce
Quantité d'énergie rapportée par le
commerce à cette base chaque année

Status des traités avec cette faction
Quantité d'énergie rapportée à cette
faction par le commerce



Cet écran enregistre toute activité commerciale entre cette base et toute autre faction. Il affiche le nom de chaque faction avec laquelle vous commercez, le statut diplomatique de cette faction (voir *Relations diplomatiques*, p. 62), toute énergie entrant dans cette base, (c'est-à-dire +1) et l'énergie transférée de cette base vers la faction avec laquelle vous commercez. En général, plus vos liens avec une autre faction sont étroits, plus la faction est grande et plus le commerce augmente.

INSTALLATIONS DE LA BASE

Cette fenêtre (dans le coin supérieur droit de votre écran de contrôle de la base) dresse la liste de tous les bâtiments qui ont été bâtis dans cette base.

Certains projets secrets apportent un certain type de bâtiment dans chacune de vos bases. Ces bâtiments sont affichés en grisé dans la fenêtre des bâtiments de la base. Les bâtiments reçus en tant que partie du pouvoir d'une faction (comme le périmètre de défense de la Ruche ou les nœuds de réseau de l'Université) sont aussi affichés en grisé dans cette fenêtre. Les bâtiments qui sont affichés avec un *astérisque* (*) sont obsolètes ou redondants. Ils peuvent être abandonnés sans peur de perdre aucune des capacités de votre base.

FENETRE DE RECYCLAGE

Lorsque vous cliquez sur un bâtiment dans la fenêtre des bâtiments de la base, la fenêtre de recyclage s'affiche. Elle vous permet de démolir ce bâtiment et de vendre les gravats contre quelques crédits énergétiques. Lorsque vous déroulez le menu recyclage, vous pouvez :

- annuler
- consulter les liaisons de données
- abandonner le bâtiment
- abandonner tous les bâtiments de toutes vos bases



65

COLONISATION DE LA PLANÈTE

GARNISON

Cette barre affiche l'image de chaque unité actuellement présente à l'intérieur de la base. Si vous passez le pointeur sur une unité, vous affichez les données la concernant dans l'affichage de la production. Cliquez sur une unité pour l'activer.



FORCES SOUTENUES

Effets du pacifisme lorsque les unités sont placées hors de votre territoire (symboles de paix)



Forces soutenues par cette base (toutes les unités du cadre)
Minéraux dépensés pour la maintenance

Cette fenêtre, située dans le coin inférieur droit de l'écran, affiche l'image de toutes les unités actuellement soutenues par la base, où qu'elles se trouvent sur la surface de Planète. En fonction de vos choix relatifs à l'ingénierie sociale et du nombre d'unités soutenues par une base, il peut être nécessaire de dépenser des minéraux pour l'entretien des unités soutenues ; les unités militaires stationnées en dehors de la base peuvent aussi provoquer le mécontentement des ouvriers. Le nombre d'unités qu'une base peut soutenir gratuitement (le cas échéant) est déterminé par votre taux de soutien (voir Facteurs sociaux, p. 123, Base de stationnement, soutien et pacifisme, p. 77), alors que le nombre qu'elle peut soutenir avant de commencer à fomenteur des troubles est déterminé par le taux de police (voir Facteurs sociaux).

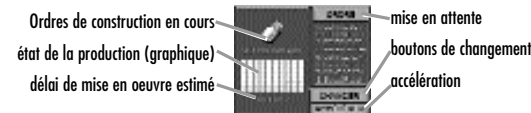
Les unités qui ont besoin de minéraux pour grandir à chaque tour s'affichent avec une icône de minéraux. Les unités distantes qui provoquent des troubles sont accompagnées d'une icône de « visage mécontent ».

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur n'importe quelle unité de cet écran pour afficher un menu des ordres qui peuvent lui être donnés. Ces options sont :

- Activer (agrandissement, activation et fermeture de l'écran de la base).
- Modifier (n'apparaît que lorsque l'éditeur de scénario est activé, voir l'Annexe 4)
- Transport de sentinelle
- Tenir
- Dissoudre
- Retourner à la base

Pour en savoir plus sur ces commandes, voir Menu Action.

ORDRES DE CONSTRUCTION



Cette partie extrêmement importante de l'écran de contrôle de la base est située dans le coin inférieur gauche de l'écran. C'est là que vous suivez la progression de la base en ce qui concerne les ordres de construction d'unités, de bâtiments ou de projets secrets, la définition de nouveaux ordres. Elle se compose de deux fenêtres.

ORDRES EN COURS

La fenêtre de gauche affiche une image de l'unité ou du bâtiment en cours de construction.

Vous pouvez aussi cliquer sur le bouton CHANGER pour ouvrir l'affichage de la production (voir Affichage de la production, p. 38), à partir duquel vous pouvez sélectionner de nouveaux ordres.

Le bouton ACCELERER vous permet de dépenser des crédits énergétiques supplémentaires pour terminer plus rapidement un projet. Le jeu affiche la quantité d'énergie nécessaire pour terminer le projet, et vous pouvez choisir de payer suffisamment pour terminer entièrement le projet au tour suivant (si vous disposez d'assez d'énergie pour ce faire), ou d'effectuer un paiement partiel pour accélérer la construction. Vous ne pouvez faire qu'un paiement partiel par tour.

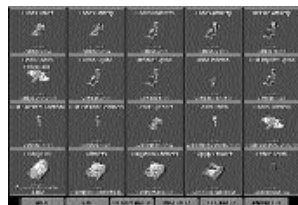
ORDRE

Il s'agit de la fenêtre située immédiatement à droite du projet actuel. Elle vous permet de planifier le développement de neuf projets au maximum.

Cliquez sur le bouton ORDRE ou sur un emplacement vide pour insérer un ordre de construction dans la file d'attente. Le bouton ORDRE provoque l'apparition de l'affichage de la production. Double-cliquez sur une sélection de cet affichage pour l'insérer à la fin de la file d'attente. Vous pouvez cliquer sur un emplacement occupé de la file d'attente, puis double-cliquer sur une sélection dans l'affichage de la production pour insérer l'ordre dans cet emplacement (les ordres déjà dans la file d'attente ne sont pas effacés, ils ne sont que décalés d'un emplacement vers le bas, après les ordres donnés en dernier). Pour en savoir plus, voir Affichage de la production.

AFFICHAGE DE LA PRODUCTION

Cette fenêtre très importante est accessible à l'aide des boutons **CHANGER** ou **ORDRE** de l'écran de contrôle de la base, ou en cliquant avec le bouton droit sur la base puis en sélectionnant « Changer la production ». Elle comprend une liste complète des unités, des bâtiments et des projets secrets que votre faction est capable de bâtir. Pour ordonner la construction d'une unité ou d'un bâtiment, double-cliquez sur son nom pour le placer en production ou dans la file d'attente.



Une série de boutons est disposée le long du bord inférieur de l'affichage de la production. Certains ou la totalité des boutons suivants sont disponibles lorsque vous accédez à cet écran à partir du bouton **CHANGER**.

- **AIDE.** Ouvre les liaisons de données.
- **ATELIER.** Ouvre l'atelier de conception (voir **Conception des unités**, p. 70).
- **REDEFINIR.** Remplace le projet actuel par un projet choisi par le gouverneur de la base (voir **Gouverneur**, p. 59). (Cette option n'est active que lorsque le gouverneur de la base est lui-même actif.)
- **ANNULER.** Referme sans changement l'affichage de la production.
- **OK.** Accepte les projets actuels et referme l'affichage de la production.

Si vous accédez à l'Affichage de la production avec le bouton **ORDRE**, vous voyez un choix de boutons légèrement différent. Les boutons **ATELIER** et **REDEFINIR** ne sont pas disponibles — vous voyez à la place **AIDE**, **OK**, **ANNULER** et les trois boutons suivants :

- **REPLACER.** Remplace le projet mis en évidence dans la file d'attente par un projet que vous sélectionnez.
- **INSÉRER.** Place de nouveaux ordres de construction dans la file d'attente au point sélectionné, sans effacer les ordres qui s'y trouvent déjà.
- **EFFACER.** Efface le projet sélectionné de la file d'attente.

CHANGER DE PRODUCTION

Si vous décidez d'arrêter la production d'un projet secret, d'une unité ou d'un bâtiment avant son achèvement et de faire passer la production à quelque chose de nouveau, vous perdez certains des minéraux que vous avez accumulés lors du projet initial. La seule exception est le passage d'un projet secret à un autre projet secret, qui ne fait pas perdre de minéraux.

Vous *devrez* changer la production si vous avez travaillé sur un projet secret qu'une autre faction a mené à bien avant vous. Si vous arrêtez un Projet secret, vous pouvez transférer tous vos investissements vers un autre Projet secret.

COMBIEN PERDEZ-VOUS ?

Si vous procédez à tout autre changement, vous perdez 50 % de votre investissement après les 10 premiers minéraux. Ceci est vrai si vous transférez votre investissement d'un Projet secret vers n'importe quoi d'autre qu'un Projet secret, ou si vous transférez votre investissement dans une unité ou un bâtiment vers tout autre unité ou bâtiment.

Les 10 premiers minéraux que vous investissez sont transférés sans perte. Tout l'investissement au-delà des 10 premiers minéraux est divisé par deux. Si, par exemple, vous avez investi 8 minéraux, ils sont tous transférés sans perte. Si vous avez investi 40 minéraux, les 10 premiers sont transférés, ainsi que la moitié des 30 minéraux suivants : vous en transférez 25 (soit $10 + 30/2$) et vous en perdez 15 ($30/2$).

Si le transfert est supérieur au coût de l'achat en question, jusqu'à 10 des minéraux restants sont retenus pour votre production suivante, sans perte supplémentaire. Tous les minéraux au-delà de 10 sont perdus complètement. Reprenons le même exemple : vous avez transféré 40 minéraux (qui sont réduits à 25 minéraux dans le transfert). Si vous transférez ces 25 minéraux vers un achat qui n'en nécessite que 8, 10 minéraux sur les 17 restants ($25 - 8$) sont mis en réserve et peuvent être consacrés à un autre achat. Les 7 derniers minéraux sont complètement perdus.

Il est possible de mettre de côté 10 minéraux entre les ordres de production, même lorsque les ordres sont menés à bien normalement. Si, par exemple, vous avez une base produisant 23 minéraux, et disposant de 5 minéraux mis de côté pour créer une unité, au tour suivant, l'unité sera créée (avec une dépense de 5 minéraux) et 10 minéraux seront reportés sur les prochains ordres de production; les 8 minéraux suivants sont complètement perdus.

UNITÉS

Les unités sont les éléments de votre faction (personnel et équipement) qui sont envoyés sur le sol de Planète pour exécuter des tâches telles que combattre, explorer et découvrir.

Nous trouvons trois types d'unités de base dans *Sid Meier's Alpha Centauri* : les unités terrestres, navales et aériennes. Les unités terrestres et navales sont explicites : les unités terrestres se déplacent sur terre et les unités navales se déplacent sur mer. Ces deux types d'unités sont sujettes aux restrictions de mouvement imposées par le fongus et autres types d'entraves (voir **Importance du terrain pour les déplacements**, p. 39). Le châssis d'une unité détermine le type d'unité auquel elle appartient (voir **Châssis**).

Les unités aériennes sont un cas spécial. Elles ne subissent aucune restriction imposée par le terrain, mais la plupart d'entre elles ont une portée limitée. Les unités aériennes transportent juste assez de carburant pour deux ou trois tours d'opérations. L'unité doit se ravitailler en carburant tous les deux tours à une base ou base aérienne alliée, autrement elle sera à court de carburant. Le mouvement de l'unité est affiché et est composé de deux nombres, par exemple, 12/24. Le premier nombre est la quantité de points de mouvement restants pour ce tour et le deuxième nombre est le total des points de mouvement disponibles pour deux tours. Des nombres affichés en jaune ou rouge signalent que cet appareil devrait se diriger vers une base proche pour éviter de s'écraser.

Les hélicos sont des unités aériennes, mais elles ne sont jamais à court de carburant. Cependant, une maintenance constante est nécessaire s'ils sont utilisés régulièrement. Si un hélico ne termine pas son tour dans une base ou une base aérienne, il subit une petite quantité de dégâts. (Les dégâts sont réparés, mais pour cela l'hélico doit rester dans une base ou une base aérienne.) Ces dégâts affaiblissent la résistance de l'hélico pendant les combats et peuvent entraîner sa destruction si l'hélico n'est pas ramené dans une base pour y être réparé.

CONCEPTION DES UNITES

Au fur et à mesure que vous accomplissez des progrès technologiques, vous avez le choix d'utiliser des unités préconçues par vos créateurs de modèles ou de concevoir vous-même vos propres unités à l'aide d'une sélection fixée de composants. La conception personnalisée d'unités vous permet de créer des unités spécifiques aux besoins de vos missions personnelles et vous permet aussi d'utiliser au maximum les capacités spéciales les plus particulières. De nouveaux composants sont découverts en conjonction avec les avancées technologiques (voir le tableau des Aptitudes spéciales). Par exemple, la Chimie grande puissance vous permet de construire des unités avec un blindage d'acier plasma et des capsules de gaz innervant.

Pour concevoir une nouvelle unité, appuyez sur U ou accédez à l'écran de l'atelier de conception à partir du menu QG ou de l'indicateur de production.

Les unités sont constituées de six composants :

- Le châssis
- L'arme
- Le blindage
- Le réacteur
- Les aptitudes spéciales (deux au maximum)

LES PROTOTYPES

Chaque fois que vous donnez l'ordre de construire une unité à l'aide de composants non utilisés auparavant, cette unité est considérée comme un prototype. Si vous avez déjà construit un engin à chenille laser et un véhicule tout terrain percuteur, votre premier véhicule tout terrain laser (qui est composé entièrement de composants trouvés dans les unités précédentes) ne nécessiterait pas un prototype. Mais si vous avez découvert le lance missile et si vous avez décidé de construire un véhicule tout terrain missile, le nouveau composant du lance missile ferait de votre premier véhicule tout terrain missile un prototype.

Les prototypes requièrent beaucoup de recherche et de développement. Par conséquent, un prototype coûte deux fois plus de minéraux que les unités suivantes du même type. Toutes les unités prototypes ont l'avantage d'obtenir +1 de moral, car les nouvelles technologies sont généralement utilisées par les forces d'élite. Vous remarquerez que les Spartiates n'ont pas à créer de prototypes d'unités en raison de leur savoir-faire en matériel militaire.


UNITES OBSOLETES

Alors que de nouvelles versions des composants sont recherchées, les vieilles versions deviennent obsolètes. Les unités constituées avec des composants obsolètes disparaissent de votre indicateur de production et sont remplacées par les nouveaux modèles. Vous pouvez aussi désigner des unités d'un certain type comme étant obsolètes à partir de l'atelier de conception.

MISE A JOUR

Lorsqu'une vieille unité devient obsolète, il n'est pas nécessaire de vous en débarrasser ou de la laisser sommeiller. Si vous découvrez une nouvelle version d'un composant, vous avez le choix de mettre à jour toutes les unités que cette découverte a rendu obsolètes. Vous devez payer ce droit de mise à jour en énergie pour chaque unité obsolète en votre possession que vous souhaitez améliorer. Si vous ne voulez pas

CHAPITRE 4

dépenser d'énergie pour mettre à jour toutes vos unités d'un type donné au même moment, vous pouvez alors mettre à jour les unités l'une après l'autre à l'aide de la commande « moderniser unité » () située dans le menu Action. (Rappel : vous pouvez aussi dissoudre une unité dans une base et recevoir la moitié de son coût original en minéraux.)

CHASSIS

Le châssis de l'unité détermine deux caractéristiques vitales : si l'unité est une unité terrestre, navale ou aérienne et son taux de mouvement de base (voir **Mouvement**, p. 78).

Une liste complète des types de châssis et de leurs valeurs figure dans le tableau des Unités, p. 70.

ARME

Le type d'armement de l'unité détermine sa puissance de feu offensive. Une liste des armements et de leurs valeurs figure dans le tableau des Armements.

Une arme spéciale importante, l'attaque psy, est décrite dans la section **Combat psychique**, p. 89.

Les unités civiles (capsules de colonisation, terraformeuses et autres) peuvent obtenir des capacités uniques à la place d'armement (exemple : des capsules de transport, des capsules de colonisation ou des équipements pour les équipes de repérage).

BLINDAGE

Le blindage d'une unité détermine sa force défensive de base. Une unité n'est pas obligée de posséder un blindage ; même les unités non équipées de blindage bénéficient d'une défense minimum intrinsèque.

Une liste complète des types de blindage et de leurs valeurs figure dans le tableau des Défenses.

REACTEUR

La puissance du réacteur détermine la quantité de dégâts qu'une unité peut subir avant d'être détruite. Aussi, les réacteurs les plus avancés du point de vue technologique réduisent le coût d'une unité. Une liste complète des réacteurs et de leurs valeurs figure dans le tableau des Réacteurs.

APTITUDES SPECIALES

Vous pouvez aussi accorder à vos unités des *capacités spéciales* pour remplir des missions tactiques spécifiques. Certaines sont orientées vers l'attaque, d'autres vers la défense et d'autres encore sont plus ésotériques. (Si, par exemple, les Gaïens attaquent

72

COLONISATION DE LA PLANÈTE

CHAPITRE 4

vos factions avec une force d'invasion composée de vers télépathes, vous pourriez contrer cette attaque à l'aide d'unités équipées de la capacité spéciale transe hypnotique qui donne à l'unité un bonus défensif de +50 % contre les attaques psy.) Au début du jeu, vous ne pouvez pas avoir plus d'une capacité spéciale par type d'unité, mais lorsque vous découvrez la greffe neuronale vous pouvez accorder deux capacités spéciales à chaque type d'unité.


Une liste complète des capacités spéciales, ainsi que leur description, peut être consultée dans le tableau des **Aptitudes spéciales**.

UNITES PERSONNALISEES

Si vous décidez de construire vos propres unités en plus de celles qui sont préconçues, gardez à l'esprit que les facteurs de coût ne s'ajoutent pas uniquement (fournis dans l'Annexe 2). Le calcul du coût pour une unité personnalisée composée de nombreuses fonctions avancées est bien plus compliqué que la simple somme des prix de ses composants. En fait, si vous prenez une « super unité » et réduisez sa puissance un petit peu en enlevant un ou deux composants, vous vous rendrez compte que vous pouvez vous offrir au moins deux unités de type légèrement plus modeste pour le prix d'une seule super unité. Essayez de concevoir deux types d'unités qui se complètent mutuellement au lieu de construire une unité sans aucune faiblesse. Les réacteurs avancés rendent l'unité plus efficace et réduisent même son coût, par conséquent un réacteur avancé peut rendre des unités sophistiquées plus abordables.

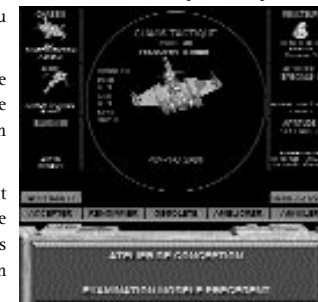
Beaucoup d'aptitudes spéciales sont, pour des raisons évidentes, non disponibles pour des unités d'un certain type. Les appareils de vol, par exemple, ne peuvent pas être équipés d'artillerie lourde, tandis que les unités de combat ne peuvent pas utiliser de module de transport lourd.

CONSTRUCTION DES UNITES

Les unités personnalisées peuvent être créées dans l'atelier de conception, auquel vous pouvez accéder avec  ou à partir du menu QG ou de l'indicateur de production.

Vous pouvez commencer à créer le modèle d'un type d'unité, soit en sélectionnant une unité spécifique pour la modifier, soit en utilisant un véhicule prédéfini.

Les modèles d'unités spécifiques sont affichés dans la longue barre située au bas de l'écran. Cette barre contient tous les types d'unités actuellement conçus et en



73

COLONISATION DE LA PLANÈTE

production et vous pouvez faire défiler ces unités en utilisant les boutons fléchés situés à chaque extrémité de la barre. Les unités obsolètes mais qui sont toujours en production, sont indiquées par l'annotation « obs ». Si vous placez votre pointeur sur n'importe quelle unité de la barre, des informations sur cette unité sont affichées dans la fenêtre inférieure droite. Cliquez gauche sur l'unité pour la placer dans l'écran de l'atelier de conception et la modifier.

PARAMETRES PREDEFINIS DU VEHICULE

Les paramètres prédéfinis du véhicules sont des versions mises à jour de divers types de véhicules classés par catégories :

- **Garnison.** Unités défensives conçues pour protéger les bases et les fortifications.
- **Infanterie.** Unités de combat polyvalentes particulièrement utiles pour attaquer des bases.
- **Artillerie.** Unités avec une puissance de feu de longue portée (voir **Menu Action**, p. 80).
- **Tank.** Unités mobiles utiles pour les attaques en terrain dégagé.
- **Eclaireur.** Unités très rapides et à blindage léger.
- **Naval.** Navires de combat.
- **Transport.** Navires conçus, non pour combattre, mais pour transporter de l'équipement ou du personnel.
- **Attaque aérienne.** Bombardiers lourds.
- **Défense aérienne.** Chasseurs conçus pour intercepter et affronter d'autres appareils.
- **Hélicoptère.** Appareil à voilure tournante.
- **Missile.** Unités aériennes qui, lorsqu'elles sont utilisées contre une cible, sont détruites.
- **Destructeur.** Unités missiles capables d'anéantir des bases et le terrain environnant.
- **Parachute.** Unités capables d'effectuer des largages et des insertions orbitales (voir **Capsules de largage**, p. 117).
- **Amphibie.** Unités capables d'attaquer directement à partir d'un navire contre un ennemi situé sur la côte ou d'attaquer des bases navales à partir du continent.

ATELIER DE CONCEPTION

Une fois que vous avez choisi un point de départ, vous pouvez effectuer les modifications spécifiques que vous désirez. La grande fenêtre ronde affiche l'unité en cours de développement, ses statistiques actuelles et son identité basée sur ses composants. Le coût de l'unité est aussi affiché ainsi que le coût du prototype si cela est nécessaire. Cette fenêtre est entourée par six indicateurs d'informations affichant les emplacements des composants. Cliquez sur un emplacement pour sélectionner le composant que vous voulez pour votre unité personnalisée.

Boutons de contrôle. Il y a sept boutons de contrôle situés sous la fenêtre de conception. Ces boutons sont :

- **APPLIQUER.** Si un nouveau type d'unité a été créé, il est placé dans l'indicateur de production.
- **ACCEPTER.** Ce bouton permet de quitter la fenêtre de conception. Si un nouveau type d'unité a été créé, il est placé dans votre indicateur de production.
- **RENOMMER.** Ce bouton vous permet de donner au type d'unité un nom différent de celui accordé par défaut.
- **OBSOLETE.** Le type d'unité est retiré de votre indicateur de production.
- **AMELIORER.** Ce bouton met à jour toutes les unités de ce type pour les faire passer à un niveau de conception supérieur, si l'en existe un.
- **ANNULER.** Ce bouton ferme la fenêtre de conception sans conserver les modifications.
- **HS.** Ce bouton permet de mettre hors-service toutes les unités de ce type et de retirer ce type d'unité de votre indicateur de production.

TYPES D'UNITES DE BASE

Certains types d'unités apparaissent au début du jeu avec un prototype déjà conçu :

- La capsule de colonisation
- Les formeuses et les formeuses maritimes de base (les super formeuses peuvent être modifiées)
- Les patrouilles d'éclaireurs
- Les aéroglisseurs de transport et les unités de ravitaillement à chenilles
- Les équipes de repérage
- Les formes de vie locales : les vers télépathes, les îles des profondeurs et les acridiens de Chiron

- Les objets extraterrestres (ils ne peuvent pas être construits mais peuvent être trouvés)
- Les unités de l'Unity : l'unité tout terrain de l'Unity, l'hélicoptère éclairer de l'Unity, l'aéroglossier de l'Unity (ils ne peuvent pas être construits mais peuvent être trouvés)

Vos découvertes technologiques vous permettront progressivement de concevoir de nouvelles unités plus puissantes pour remplir ces fonctions.

MORAL/CYCLE DE VIE

L'un des aspects les plus importants d'une unité est son moral : sa discipline et son expérience dans leur ensemble. Il existe plusieurs niveaux de moral. Le moral des formes de vie locales (les vers télépathes, les îles des profondeurs et les acridiens de Chiron) est appelé niveau de cycle de vie, car le moral d'une unité locale reflète non seulement l'expérience de ses propriétaires humains mais aussi sa maturité physique.

Unité mécanique	Cycle de vie de l'unité locale
Très bleu	Larve
Bleu	Masse larvaire
Discipliné	Pré-nid
Endurci	Nid
Vétéran	Nid mûr
Commando	Gros nid
Elite	Nid démoniaque

L'importance du moral lors des combats ne doit pas être négligée. Chaque niveau de moral accorde un bonus de +12,5% à l'unité supérieure, que ce soit dans une position offensive ou défensive.

La manière la plus fréquente pour une unité d'améliorer son moral est de sortir victorieuse d'un combat, celle-ci sera promue à un niveau supérieur, mais il existe d'autres façons d'augmenter le moral des unités individuelles et des forces militaires en général. Il s'agit des :

- Monolithes qui permettent d'augmenter le moral des unités individuelles (voir Capsules de l'Unity et monolithes, p. 37).
- Bâtiments de la base qui augmentent le moral des unités construites dans cette base. Le poste de commandement fournit un bonus de +2 aux unités terrestres, le chantier naval fournit un bonus de +2 aux unités navales, le complexe aérospatial fournit un bonus de +2 aux unités aériennes et le centre de progrès génétique fournit un bonus de +2 à toutes les unités. Les installations fournissent des bonus de moral uniquement aux unités créées après leur construction ; elles ne fournissent aucun bonus aux unités qui ont été créées avant leur construction.

Plusieurs installations de la base augmentent aussi le cycle de vie des unités locales élevées dans la base. Les installations suivantes fournissent un bonus de +1 au cycle de vie de ces unités : les laboratoires de biologie, la réserve Centauri et le temple de la Planète.

- Projets secrets
- Ingénierie sociale (voir Facteurs sociaux, p. 123)

BASE DE STATIONNEMENT, SOUTIEN ET PACIFISME

La base qui construit une unité est la base de stationnement de cette unité. Les unités qui sont saisies par les équipes de repérage ou les vers télépathes sauvages « dressés » par votre faction, tombent sous la responsabilité de la base la plus proche géographiquement de l'endroit où l'unité a été capturée par votre faction. Quelques unités, telles que celles acquises loin de toute base, n'ont aucune base de stationnement.

Vous pouvez changer la base de stationnement d'une unité en déplaçant cette unité vers une nouvelle base, puis sélectionnez « définir base de stationnement » (E) (H) à partir du menu action. Cette base supportera maintenant cette unité. La base de stationnement doit payer le coût d'entretien de l'unité, si le cas se présente.

Un coût d'entretien représente le coût engendré par les frais d'équipement et de personnel. Le coût d'une unité donnée peut rester à zéro ou passer à un minéral par tour (ceci est déterminé par le taux de soutien de votre faction ; voir Facteurs sociaux, p. 68). Ce coût est soustrait au nombre de minéraux produits sur la base de stationnement. Si vous remarquez qu'une base ne peut pas remplir les ordres de construction aussi vite qu'avant, ceci est dû souvent à la quantité croissante de minéraux utilisés pour supporter les unités déjà existantes. Dans ce cas, essayez de dissoudre les unités obsolètes pour que les minéraux puissent être utilisés dans la construction de nouvelles unités ou installations.

Si votre faction a un taux de police inférieur à 2 (voir Facteurs sociaux), elle est considérée comme une faction pacifique. Lorsqu'une faction pacifique crée une unité et la stationne en-dehors de son propre territoire, des droïdes supplémentaires (voir Citoyens, p. 53) sont créés dans la base de stationnement de l'unité (représentant ainsi le mécontentement social). Sur l'écran de la base, l'indicateur des forces entretenues montre les effets du pacifisme sous la forme d'un symbole de paix, un pour chaque ouvrier qui est devenu un droïde parce qu'une unité est en-dehors du territoire.

MOUVEMENT

Le déplacement des unités vers un emplacement choisi sur la carte est plus compliqué qu'il n'y paraît. Il s'agit d'une opération qui requiert plusieurs principes essentiels que vous devez constamment garder à l'esprit (et plusieurs options que vous pouvez essayer).

En l'absence de bonus externes accordés ou de pénalités imposées aux mouvements (voir **Importance du terrain sur les déplacements**, p. 39), une unité peut se déplacer sur un nombre de carrés égal à son nombre de points de mouvement. Les unités terrestres peuvent se déplacer uniquement d'un carré de terrain à un autre et les unités navales peuvent se déplacer uniquement d'un carré de mer à un autre.

ZONES DE CONTROLE

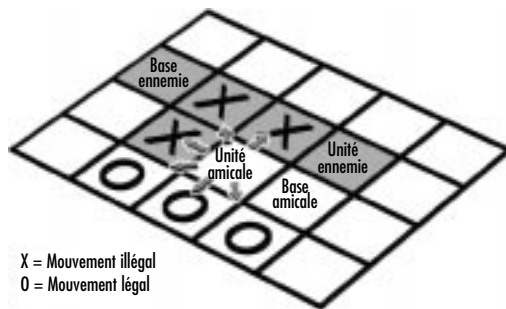
Les bases et les unités terrestres et aériennes exercent une « zone de contrôle » qui restreint le mouvement des unités ennemies situées à proximité, reflétant ainsi la difficulté de se déplacer en présence d'un ennemi. Une zone de contrôle est appliquée aux huit carrés immédiatement adjacents à la base ou à l'unité.

Une zone de contrôle n'a aucun effet sur les unités de la même faction, les unités des factions partageant un pacte de fraternité, les unités navales, les unités aériennes et les équipes de repérage.

78

RESTRICTIONS DU MOUVEMENT

Une unité ne peut pas se déplacer directement d'une zone de contrôle ennemie à une autre. Une unité peut entrer ou quitter une zone de contrôle ennemie librement tant que les deux carrés ne sont pas contrôlés par l'ennemi.



Une unité peut toujours entrer dans un carré d'une base ou dans un carré contenant au moins une unité alliée, qu'il y ait une zone de contrôle exercée par une unité ennemie ou non.

Les équipes de repérage ignorent toujours les zones de contrôle.

Une capacité spéciale avancée, le dispositif de brouillage, rend une unité invisible de manière efficace lorsqu'elle est à proximité de l'ennemi, lui permettant ainsi d'ignorer les zones de contrôle.

CAPSULES DE LARGAGE

Les capsules de largage sont un composant à capacité spéciale qui permet aux unités d'effectuer des largages ou des insertions orbitales. La découverte de l'interface esprit/machine permet la construction de capsules de largage. Toute unité équipée de capsules de largage peut effectuer des largages. Une fois que vous avez découvert la théorie du graviton ou construit le projet secret ascenseur spatial, toute unité équipée de capsules de largage peut effectuer une insertion orbitale.

Pour effectuer un largage ou une insertion orbitale, l'unité équipée d'une capsule de largage doit débiter son tour dans une base aérienne ou une base alliée et peut ne pas s'être déjà déplacée pendant ce tour. Au moment où vous donnez l'ordre de largage [1], l'icône d'un parachute apparaît et vous pouvez cliquer sur le carré d'arrivée. Le carré d'arrivée peut se trouver à une distance de 8 carrés et ne doit pas contenir de bases ou d'unités ennemies. L'unité équipée d'une capsule de largage se déplace immédiatement du carré de départ au carré d'arrivée. Les unités subissent des dégâts en raison des largages, 20 % de dégâts ou 26 % si l'unité est équipée d'un réacteur singulier.

Si une unité essaie d'effectuer un largage puis d'attaquer pendant le même tour, sa puissance d'attaque reçoit une pénalité de 50 %.

Les insertions orbitales sont exécutées de manière identique mais le largage peut être effectué à n'importe quel endroit sur Planète.

Une unité d'interception (voir **Combat aérien**, p. 88) stationnée dans une base située à deux carrés du point de largage empêche tout largage dans cette zone.

79

MENU ACTION

Le menu action reprend tous les ordres que vous pouvez donner à vos unités (à l'exception des ordres de terraformage qui peuvent être trouvés dans le **Menu Terraformage**, p. 40). Certaines de ces options apparaissent uniquement si votre unité est capable d'effectuer cette action à ce moment (exemple : une unité de combat se trouvant hors d'une base ne pourra pas recevoir l'option « Détruire base »).

BATIR BASE [B]

Cette commande peut être exécutée uniquement par une capsule de colonisation. La capsule se transforme en nouvelle base à l'endroit où elle se trouve (si son carré permet la construction d'une base).

DETRUIRE BASE [B]

Cette commande peut être exécutée uniquement par une unité de combat (toute unité équipée d'armement offensif) située à l'intérieur d'une base. Elle anéantit complètement cette base, tuant tous les citoyens et rase entièrement le terrain. Il s'agit d'une atrocité (voir **Atrocités**, p. 93) et entraîne des sanctions sévères de la part des dirigeants des autres factions. (Rappel : l'anéantissement d'une base que vous venez de conquérir est considéré comme une atrocité pire que l'anéantissement d'une base que vous avez construite vous-même ; les autres factions sont particulièrement indignées par toute idée de « nettoyage factionnel » sur Planète.)

TIR DE LONGUE PORTEE [F]

Certaines unités (notamment l'artillerie) peuvent tirer jusqu'à une distance de deux carrés. Pour effectuer un tir de longue portée, sélectionnez cette commande (votre pointeur se change en symbole de cible) et cliquez sur le carré que vous souhaitez attaquer. Si des unités ennemies sont présentes dans le carré ciblé, vous attaquez ces unités et si aucune unité ennemie n'est présente dans le carré, vous attaquez les améliorations apportées au terrain par l'ennemi.

LARGAGE [I]

Donne l'ordre à une unité équipée d'une capsule de largage d'effectuer un largage aérien ou une insertion orbitale. Lorsque vous sélectionnez cette action, votre pointeur se change en icône de parachute et vous pouvez sélectionner le carré dans lequel vous voulez effectuer ce largage (voir **Capsules de largage**, p. 79), pour plus d'informations sur les largages aériens.

PORTE PSY [I]

Donne l'ordre à une unité de se téléporter de n'importe quelle base équipée d'une porte psy vers n'importe quelle autre de vos bases équipée aussi d'une porte psy. Lorsque vous utilisez cette commande, une fenêtre apparaît affichant toutes les destinations disponibles. Sélectionnez la destination désirée pour accomplir ce mouvement.

TRANSFERT RESSOURCES [O]

Donne l'ordre à une unité de ravitaillement de livrer des ressources. Elle comporte deux fonctions distinctes :

- Si une unité de ravitaillement se trouve en-dehors d'une base, elle livre les ressources disponibles de son carré à sa base de stationnement à chaque tour. Le fait de choisir cette commande entraîne l'apparition d'un menu à partir duquel vous sélectionnez les ressources que vous souhaitez convoier. L'unité ne peut pas livrer des ressources à partir d'un carré qui est déjà exploité par les citoyens d'une base.
- Si l'unité est dans une base, elle va convoier des ressources à partir de sa base de stationnement vers son emplacement actuel à chaque tour.

DETRUIRE AMELIORATIONS [D]

Donne l'ordre à une unité de combat ou à une formeuse d'attaquer et de détruire toute amélioration apportée au terrain dans le carré qu'elle occupe.

DISSOUDRE UNITE [D]

Détruit complètement une unité, la retirant définitivement du jeu. Si cette action est effectuée dans une base, 50 % du coût de construction original de l'unité vous revient. Si l'unité se trouve hors de la base, vous obtenez l'option « Autodestruction » qui détruit violemment l'unité en endommageant les unités qui se trouvent dans les carrés adjacents.

AUTOMATISER UNITE [A]

Le commandant de l'unité détermine les actions à prendre.

EXPLORER AUTOMATIQUEMENT [7]

L'unité, sous les ordres du commandant, recherche et explore les régions inexplorées.

PATROUILLER [P]

Ceci donne l'ordre à l'unité de patrouiller entre son emplacement actuel et un second carré que vous sélectionnez. Utilisez cette commande, puis cliquez gauche sur le second carré.

DESIGNER OPERATION DE BOMBARDEMENT [B]

Cet ordre désigne une base ennemie comme cible des attaques aériennes. L'unité attaque la base que vous sélectionnez, rentre à la base alliée la plus proche, répare ses dégâts, puis attaque de nouveau. L'unité continue jusqu'à ce que vous changiez les ordres ou jusqu'à ce qu'elle soit détruite.

RENTRE A LA BASE/DEFINIR ITINERAIRE AUTOMATIQUE... [G]

Sélectionnez « Rentrer à la base » pour donner des ordres à une unité que vous voulez déplacer vers une base particulière. L'unité se dirige vers n'importe laquelle de vos bases en prenant l'itinéraire le plus direct possible (si elle ne peut pas atteindre la base, elle se dirige vers le carré le plus proche). Le fait de sélectionner cette commande fait apparaître une boîte de dialogue à partir de laquelle vous sélectionnez une destination.

Lorsque vous êtes en mode « Voir carte » (voir Menu Carte, p. 27) et centré sur une base, le fait d'appuyer sur G vous permet de définir un itinéraire automatique. Cette option donne l'ordre à toute unité sans ordre située dans une base de se diriger vers une autre base que vous avez sélectionnée, mettant ainsi en place un point de ralliement central pour toutes vos troupes. Vous pouvez imposer des itinéraires automatiques pour n'importe quel type d'unité.

GROUPE, ALLER A... [J]

Ceci donne l'ordre à un groupe entier de se diriger vers un emplacement que vous sélectionnez (voir Rassembler groupe, ci-dessous). Cliquez (voir Mouvement de la souris, p. 12) et faites glisser le pointeur vers la destination finale du groupe, puis utilisez cette commande avant de relâcher. La ligne montrant l'itinéraire proposé passe du vert au jaune. Si vous n'avez pas rassemblé un groupe, toutes les unités du carré en cours se déplaceront.

RASSEMBLER GROUPE [↑][J]

Ceci donne l'ordre à vos unités de se diriger vers le carré dans lequel se trouve l'unité active. Lorsque vous utilisez la commande Rassembler groupe, vous voyez une fenêtre qui vous permet de personnaliser votre groupe, avec des options pour :

- Exclure les unités situées à une distance de plus de deux carrés
- Exclure les unités qui ont reçu les ordres « Tenir » et « Monter la garde »
- Exclure les unités en patrouille et automatisées
- Exclure les unités terrestres, navales, aériennes, de combat offensif, de combat défensif, de terraformage ou des équipes de repérage.
- Exclure toutes les autres unités

Une fois que vous avez établi les paramètres de votre groupe, cliquez gauche sur rassembler au pointeur pour rassembler le groupe à un endroit que vous sélectionnez, annuler groupe pour annuler tous les ordres de groupe, annuler pour quitter l'écran sans effectuer aucune action ou ok pour rassembler le groupe sur le carré où se trouve l'unité active.

ALLER A LA BASE D'ATTACHE [↑][G]

L'unité rentre à sa base de stationnement en utilisant l'itinéraire le plus direct possible.

DEFINIR BASE D'ATTACHE [↑][H]

Si l'unité active est dans un carré d'une base, cette commande réaffecte l'unité pour qu'elle soit entretenue par cette base. Cette commande n'apparaît pas si l'unité n'est pas dans une base (voir Base de stationnement, soutien et pacifisme, p. 43), pour plus d'informations sur les bases de stationnement.

ACTIVER (DEPLACER MAINTENANT) [A]

Cette commande rend active l'unité placée sous le pointeur (voir Unités actives, p. 12). Une unité qui a déjà utilisé tous ses points de mouvement peut encore être activée avec cette commande et recevoir des ordres qui n'impliquent pas de mouvement supplémentaire dans ce tour.

ATTENDRE (DEPLACER PLUS TARD) [W]

Cette unité est ignorée pour l'instant, mais est réactivée avant la fin du tour.

DEBARQUER TRANSPORT [↑][U]

Chaque unité qui est à bord d'une unité de transport est activée et peut être débarquée à terre.

MODERNISER UNITE [Ctrl][↑][U]

Cette commande fonctionne uniquement si l'unité peut être modernisée (voir Améliorations, p. 23). Au moment où vous utilisez cette commande pour moderniser l'unité, on vous demande le coût de la modernisation de l'unité et vous avez le choix entre annuler l'action et continuer. Si vous pouvez choisir parmi plusieurs améliorations, vous pourrez alors faire une sélection.

DESIGNER DEFENSEUR [Ctrl][D]

Cette commande vous permet de sélectionner l'unité parmi d'autres dans le même carré, qui défendra en premier si ce carré subit une attaque. Autrement, l'ordinateur sélectionne automatiquement comme défenseur, l'unité avec la puissance de défense la plus élevée. Cette commande est utile si vous ne voulez pas que votre meilleure unité subisse le plus fort de l'attaque afin de la garder en réserve pour votre contre-attaque.

MONTER LA GARDE/EMBARQUER TRANSPORT [L]

L'unité suspend ses activités pour effectuer des réparations, tout en postant des sentinelles et en étant prête à intervenir. Elle reste en position et ne se réactive pas à moins :

- qu'elle effectue ses réparations au maximum dans les conditions de terrain actuelles.
- qu'une unité ennemie entre dans un carré adjacent.
- qu'elle soit attaquée par de l'artillerie.

Si cette commande est utilisée dans une base, elle permet à l'unité d'être embarquée automatiquement sur une unité de transport qui a de la place.

METTRE UNITÉ EN ALERTE [H] [L]

Donne l'ordre à une unité de tenir dans le carré actuel jusqu'à ce qu'une unité ennemie se trouve à portée de mouvement, puis de l'attaquer automatiquement. Les unités d'interception aériennes attaquent automatiquement les unités aériennes, les unités de bombardement attaquent les unités terrestres et navales et les unités navales attaquent les unités navales et les unités de transport. Les unités terrestres attaquent les unités terrestres dans les carrés adjacents.

TENIR 10 TOURS [H] [H]

L'unité tient sa position actuelle pendant 10 tours, puis se réactive.

TENIR CETTE POSITION [H]

L'unité tient sa position actuelle jusqu'à nouvel ordre. Vous devez l'activer directement pour changer ses ordres.

PASSER CE TOUR [Espace]

Termine le tour en cours pour cette unité.

COMBAT

A un moment ou un autre, même pour la faction la plus pacifiste et éclairée, un conflit armé deviendra inévitable. Bien sûr, si votre faction n'est ni pacifiste ni éclairée, si en fait vous aimez attaquer vos ennemis, alors un conflit armé n'est pas seulement inévitable, mais essentiel.

Le combat survient lorsqu'une unité essaie d'entrer dans un carré contenant une base ou une unité ennemie. (Les équipes de repérage font exception, leurs options sont beaucoup plus subtiles, voir *Équipes de repérage*, p. 117)

Le combat est résolu en faisant le total de la puissance de l'attaquant et de la puissance du défenseur. La probabilité pour chaque unité d'infliger des dégâts à l'autre unité est égale à la puissance proportionnelle de chaque unité (exemple : si l'attaquant a une puissance d'attaque de 10 et le défenseur une puissance d'attaque de 20, l'attaquant inflige des dégâts au défenseur une fois seulement en moyenne, alors que le défenseur infligera deux fois plus de dégâts à l'attaquant.) Ce procédé d'évaluation des dégâts se répète jusqu'à ce que l'attaquant ou le défenseur soit détruit (artillerie et le fait de cesser le combat font exception). Le vainqueur d'une bataille pourra très souvent être sévèrement endommagé.

MULTIPLES DEFENSEURS

Si une unité attaque un carré contenant de multiples unités défensives, l'unité avec la puissance de défense la plus élevée sera le défenseur principal (à moins de désigner une autre unité du carré comme défenseur, voir *Menu Action*, p. 80). Si le défenseur est vaincu et si le carré n'est pas une base ou un blockhaus, le reste des unités de ce carré subissent des dégâts collatéraux (c'est-à-dire, chacune des unités subit une certaine quantité de dégâts, ceci étant déterminé par le réacteur de l'unité qui attaque).

Les unités civiles présentes dans le carré sont détruites avec la dernière unité de combat du carré.

CESSER LE COMBAT

Lors des combats où l'unité défensive est plus rapide que l'unité attaquante (exemple : le défenseur a au moins un point de mouvement de plus que l'attaquant), l'unité qui est plus rapide peut cesser le combat si elle se trouve contre des forces supérieures. Lorsqu'une unité cesse le combat, elle se retire simplement d'un carré par rapport à l'attaquant. Ceci suppose, bien sûr, que le carré dans lequel l'unité bat en retraite ne soit pas bloqué par un terrain infranchissable ou une zone de contrôle ennemie (voir *Zones de contrôle*, p. 78). Un défenseur plus rapide cesse le combat automatiquement lorsqu'il a subi 50 % de dégâts.

Si l'attaquant à la capacité spéciale brouilleur de communication, l'unité défensive ne peut pas cesser le combat, même si elle est plus rapide. De même, si le défenseur a attaqué dans le tour précédent, il ne pourra en aucun cas cesser le combat.

MODIFICATEURS DE COMBAT

Des facteurs externes viennent s'ajouter à la puissance des unités pour affecter le résultat d'un combat. Il s'agit de bonus ou de pénalités appliqués sous forme de pourcentage modifiant le score de base de l'unité. Par exemple, si une unité défensive a une puissance défensive normale de 20, un bonus de +15 % lui donnerait une puissance effective de 23.

APTITUDES SPECIALES

Beaucoup de capacités spéciales d'unités accordent un bonus lors des combats (ou inflige une pénalité à l'ennemi). Voir la liste dans l'Annexe 2.

TERRAIN

Le terrain affecte directement l'issue du combat dans plusieurs cas.

- Les unités d'artillerie (voir **Combat d'artillerie**, p. 87) obtiennent un bonus de +25 % par niveau d'altitude si elles se trouvent à une altitude plus élevée que leurs cibles.
- Les unités mobiles obtiennent un bonus offensif en terrain plat et vallonné, reflétant ainsi leur capacité à utiliser au maximum leur maniabilité.
- Toute unité obtient un bonus défensif de +50 % en terrain plat et vallonné contre les attaques d'artillerie.
- Une unité obtient un bonus défensif de +50 % en terrain rocheux.
- Une unité située dans le xénofongus obtient un bonus défensif de +50 %, sauf si elle est attaquée par une unité de forme de vie locale (auquel cas l'attaquant obtient un bonus offensif de +50 %) ou par une faction qui a réalisé le projet secret mutagène de Pholus.

ATTAQUE DESEPEREE

Chaque fois qu'une unité terrestre attaque, elle épuise un point de mouvement entier sur l'ensemble de ses points disponibles. S'il reste à l'unité moins d'un point de mouvement lorsqu'elle attaque, cette attaque est considérée comme une attaque désespérée et se trouve très désavantagée dans cette action. S'il lui reste les 2/3 d'un point de mouvement, elle perd 33 % de sa puissance offensive et si elle a seulement 1/3 de point de mouvement restant, sa pénalité est de 66 % (le statut du mouvement n'a aucun effet sur la puissance défensive).

Une attaque désespérée épuise toujours les fractions de points de mouvement restantes.

Les unités navales, les unités aériennes et les vers télépathes ne subissent pas les conséquences négatives d'une attaque désespérée.

BLOCKHAUS ET BASES

Les blockhaus et les bases offrent un bonus défensif de 50 % aux unités qui s'y trouvent. Ils éliminent aussi les effets des dégâts collatéraux. Toutefois, l'infanterie obtient un bonus de 25 % lorsqu'elle attaque une base.

CAPTEURS

Les unités situées à une distance de 2 carrés d'un réseau de capteurs allié (voir **Menu Terraformage**, p. 40.) obtiennent un bonus défensif de +25 %.

LARGAGES ET INSERTIONS ORBITALES

Les unités de largage (voir **Capsules de largage**, p. 44) reçoivent une pénalité de -50 % si elles attaquent au même tour qu'elles effectuent le largage.

UNITES CIVILES

Les unités civiles reçoivent une pénalité de -50 % lorsqu'elles se défendent contre une unité de combat. Une unité est considérée « civile » si elle n'a ni armement, ni blindage. Par conséquent, une formeuse équipée d'un blindage en acier plasma ne reçoit pas la pénalité correspondant aux unités civiles si elle est attaquée.

COMBAT D'ARTILLERIE

Les unités navales et les unités dotées de la capacité spéciale d'artillerie sont capables d'utiliser la commande (F) de tir de longue portée (voir **Menu Action**, p. 80).

Contrairement à la plupart des combats, le combat d'artillerie (combat utilisant la commande de tir de longue portée) ne continue pas jusqu'à ce qu'une unité soit détruite. Les puissances offensive et défensive des unités sont comparées seulement une fois et (si le défenseur perd un seul tour de combat) un point de dégâts est compté contre le défenseur. Ceci reflète la nature du combat d'artillerie qui est, à la base, un tir aveugle pour harceler et affaiblir l'ennemi. Rappel : les unités terrestres ne peuvent jamais être complètement détruites par le tir d'artillerie et les unités situées dans une base ou un blockhaus ne peuvent jamais subir plus de 50 % de dégâts, bien que des tirs de barrage les empêcheront de réparer les dégâts. Si un barrage d'artillerie cible un carré ne comportant aucune unité, l'attaque visera alors les améliorations apportées au terrain de ce carré.

DUEL D'ARTILLERIE

Une exception à cette règle survient lorsqu'une unité d'artillerie en attaque une autre. Dans ce cas un duel d'artillerie survient, chaque unité orientant son tir contre l'autre.

Les duels d'artillerie sont un combat à mort comme tous les autres combats mais ils utilisent uniquement les puissances offensives.

MODIFICATEURS DE COMBAT D'ARTILLERIE

- Les unités d'artillerie obtiennent un bonus de +25 % pour chaque niveau d'altitude supérieur (voir *Energie (Altitude)*, p. 33) auquel elles se trouvent par rapport à leur cible.
- L'artillerie basée au sol obtient un bonus de +50 % lors des attaques contre les unités navales.
- Une unité située sur un terrain plat ou vallonné obtient un bonus défensif de +50 % contre les attaques d'artillerie pour représenter leur maniabilité comme mesure défensive contre l'artillerie.

COMBAT AERIEN

Il existe deux types d'appareils de base, les bombardiers et les intercepteurs. Les bombardiers peuvent attaquer uniquement les bases et les unités terrestres et navales ; ils ne peuvent pas attaquer les unités aériennes. Les intercepteurs peuvent attaquer les autres unités aériennes, mais sont pénalisés lorsqu'ils attaquent les unités terrestres et navales. Spécifiquement, les intercepteurs attaquent les autres unités aériennes avec leur puissance offensive multipliée par deux, mais ils attaquent les cibles terrestres et navales avec leur puissance offensive réduite de moitié. (Le combat entre deux intercepteurs est exécuté à conditions égales.) N'importe quelle unité peut attaquer un hélico.

Pour attaquer des jets d'intervention en vol (n'importe où en dehors d'une base ou d'une base aérienne), une unité doit avoir la capacité spéciale de supériorité aérienne. Les unités aériennes situées dans des bases ou des bases aériennes sont considérées être sur la « piste de décollage » et peuvent être attaquées par n'importe quelle unité.

Les missiles sont des unités aériennes spéciales. Il s'agit d'armes ne pouvant être utilisées qu'une fois. Les missiles sont toujours détruits après une attaque même si leur cible a été atteinte.

Les unités aériennes peuvent essayer de détruire des améliorations apportées au terrain par l'ennemi en volant au-dessus de ces zones et en utilisant la commande Détruire améliorations (voir *Menu Action*).

Les commandes « Désigner opération de bombardement » et « mettre unité en alerte » (voir *Menu Action*, p. 80) peuvent aussi être utilisées pour automatiser le combat aérien.

MODIFICATEURS DE COMBAT AERIEN

Les unités aériennes subissant une frappe d'artillerie ont un bonus de 100 % accordé à leur puissance défensive. (Une unité d'artillerie doit posséder la capacité spéciale supériorité aérienne pour attaquer les unités aériennes.)

COMBAT NAVAL

Les unités navales peuvent attaquer normalement les autres unités navales et les bases navales. Les attaques contre les bases et les unités situées sur les côtes sont exécutées comme des frappes d'artillerie (voir *Combat d'artillerie*, p. 87). Une unité navale ne possède la capacité spéciale d'artillerie que pour attaquer les carrés côtiers adjacents.

MODIFICATEURS DE COMBAT NAVAL

Les navires situés dans le carré d'une base sont considérés comme « à quai » et se défendent avec une pénalité de -50 % contre les unités terrestres et aériennes (En fait la pénalité est de -25 %, car ces unités reçoivent le bonus défensif de +25 % car elles se trouvent dans une base). Les navires à quai combattent normalement contre les autres vaisseaux.

COMBAT PSYCHIQUE

Le combat psychique est exécuté par les formes de vie locale de Planète (vers télépathes, îles des profondeurs, acridiens de Chiron) et par certaines unités de haute technologie. Le combat psychique consiste à troubler l'esprit de l'ennemi, provoquant des hallucinations et des phobies horribles, ce qui paralyse complètement l'ennemi, le rendant incapable de se défendre. Ce procédé provoque même dans certains cas une autodestruction de l'unité ciblée.

Le combat psychique ne prend pas en compte les forces d'armement et de blindage. Au lieu de cela, le moral de l'unité est pris en compte pour l'attaque et la défense. Ainsi, une île des profondeurs avec le statut Nid mûr (niveau de moral 5) anéantira normalement une unité Bleu (niveau de moral 2), mais ne pourrait probablement pas égarer une unité Commando (niveau de moral 6). Il faut de nouveau préciser que les puissances d'armement et de défense ne sont pas prises en compte dans le combat psychique ; un petit engin tout terrain de l'Unity avec un statut Endurci aura plus de chance de survie qu'un croiseur singulier avec un statut Discipliné.

MODIFICATEURS DE COMBAT PSYCHIQUE

- L'unité attaquante obtient un avantage de 3 contre 2 dans le combat psychique lorsque l'unité défensive est une unité terrestre.
- Les unités peuvent détenir des capacités spéciales comme transe hypnotique (découverte à l'aide du projet secret du cerveau humain) et chant empathique

CHAPITRE 4

(découverte avec le projet empathie Centauri), chacune fournissant un bonus de +50 % dans le combat psychique.

- L'unité d'une faction obtient un bonus de +10 % pour chaque amélioration de la relation avec Planète (voir **Facteurs sociaux**, p. 123). Les factions possédant une mauvaise relation avec Planète subissent une pénalité équivalente à chaque palier décroissant.
- Le projet secret amplificateur neuronal donne à la faction un bonus de défense psychique de +50 %. Le projet secret tourbillon des rêves accorde un bonus d'attaque psychique de +50 %.

DEGATS

Lorsqu'une unité subit des dégâts, la barre colorée située juste au-dessus et sur la gauche indique la quantité de dégâts qu'elle a subie. A mesure que la barre se réduit, elle change aussi de couleur en passant du vert au jaune et finissant dans le rouge. Lorsque la barre est complètement vide, l'unité est détruite.

Barre des dégâts



Alors que les unités terrestres et navales subissent des dégâts, leur taux de mouvement subit aussi une réduction. Les véhicules possédant plus d'un point de mouvement voient leur taux diminuer, ce qui rend plus difficile leur capacité à se déplacer et à entrer dans des carrés de fungus.

Les unités réparent les dégâts en restant sans bouger pendant un tour. Pour passer le tour d'une unité, appuyez sur **[Espace]**. Si les unités endommagées se déplacent ou subissent une attaque ennemie, elles ne peuvent pas réparer leurs dégâts pendant ce tour. Aucune unité ne peut réparer plus de 20 % des dégâts (80 % étant la puissance normale) à l'aide des unités de réparation sur le terrain, à moins que votre faction ne possède le projet secret nano-usine. La commande « monter la garde » peut simplifier le processus de réparation sur le terrain, vous permettant ainsi de vous occuper d'autres tâches (**[L]**, voir **Menu Action**, p. 80). Plusieurs installations de la base peuvent réparer une unité immobilisée en un tour :

- Un poste de commandement répare les unités terrestres en un tour
- Un chantier naval répare les unités navales en un tour
- Un complexe aérospatial répare les unités aériennes en un tour
- Un laboratoire de biologie répare les unités locales en un tour

CHAPITRE 4

Les unités réparent au moins 10 % de leurs dégâts à chaque tour, ce processus étant modifié comme suit :

- +10 % dans un territoire allié
- +10 % si l'unité aérienne est dans une base aérienne
- +10 % si l'unité terrestre est dans un blockhaus
- +10 % si l'unité est dans une base
- Le taux de réparation est multiplié par 2 si l'unité terrestre est à bord d'une unité de transport équipée d'un atelier de réparation
- +100 % si la faction qui contrôle l'unité possède le projet secret nano-usine.

BASES ET BATIMENTS

Les nombreuses installations des bases affectent le combat, directement ou indirectement.

Toutes les unités situées à l'intérieur d'une base obtiennent un bonus défensif de +25 % et les unités situées dans les bases ne subissent pas de dégâts collatéraux (voir **Dégâts**, ci-dessus). Vous pouvez désigner une unité pour qu'elle soit le défenseur principal (à l'aide de **[E]D**) ou de la commande « Désigner défenseur » dans le menu action) ou alors le jeu choisira automatiquement l'unité avec la puissance défensive la plus élevée.

Lorsque le dernier défenseur de la base est éliminé au combat, la population de la base diminue. Cette perte de population peut être évitée en construisant un périmètre de défense dans la base.

La construction d'un périmètre de défense ou d'un champ de tachyons double les puissances défensives de toutes les unités présentes dans la base. La construction de ces deux installations triple les capacités défensives.

Les unités situées dans la base principale voient leur moral bénéficier automatiquement d'un bonus de +1 lorsqu'elles sont sur la défensive.

CONQUETE ET ANEANTISSEMENT

Lorsque toutes les unités de combat défendant une base sont détruites (y compris les unités navales « à quai » et les unités aériennes sur la « piste de décollage ») l'unité attaquante peut entrer dans la base, ce qui permet ainsi à la faction attaquante de contrôler cette base. (Si une unité de forme de vie locale attaque une base non défendue, la forme de vie locale dévore un citoyen de la base et disparaît.)

Si la population de la base est réduite à zéro pendant le combat, la base cesse d'exister. Tous les projets secrets de cette base sont définitivement perdus, ceci pour toutes les factions. Les unités terrestres présentes dans la base au moment de sa destruction restent intactes ; les unités navales et aériennes sont détruites.

Le fait de conquérir une base entraîne la destruction d'un nombre d'installations de la base.

ATTAQUE DES AMELIORATIONS

Vous pouvez détruire les améliorations de terrain d'un carré non défendu, y compris les routes, les fermes et autres améliorations, en déplaçant une unité dans ce carré et en utilisant la commande « détruire améliorations » (D). Une seule amélioration peut être détruite par une unité par tour. Dans les carrés comportant plusieurs améliorations vous devez choisir celle vous souhaitez détruire.

BOMBARDEMENTS AERIEN, COTIER ET D'ARTILLERIE

Vous pouvez attaquer les améliorations dans les carrés non défendus à l'aide de l'artillerie, d'opérations de bombardement aérien ou de bombardement côtier. Toutefois, contrairement à une attaque directe, le succès n'est pas garanti avec de telles actions ; elles ont un certain pourcentage de chance de toucher réellement quelque chose. Les unités aériennes attaquent les améliorations avec un taux de succès de 75 %, l'artillerie attaque avec un taux de succès de 50 % et les missiles touchent toujours leurs cibles. Si vous bombardez un carré avec l'artillerie et si vous réussissez à infliger des dégâts, une amélioration de terrain sera choisie au hasard et sera détruite. Si vous attaquez en utilisant un bombardement aérien, vous choisissez l'amélioration de terrain à détruire.

Les bombardements effectués avec l'artillerie et les unités navales sont réalisés avec un tir de longue portée (voir Menu Action, p. 80). Les attaques aériennes sont accomplies en déplaçant l'unité dans le carré et en utilisant la commande D « détruire amélioration ».

ATROCITES

Les atrocités sont des crimes contre l'humanité. Elles provoquent toujours des réactions radicales de la part des dirigeants des autres factions, allant de sanctions commerciales à une guerre d'extermination contre votre faction. Mais, si une majorité du conseil planétaire vote l'abrogation de la Charte des Nations unies (voir Conseil planétaire, p. 115), ces actions ne sont plus considérées comme des atrocités.

Les atrocités incluent :

- **Les destructeurs de Planète.** L'utilisation du missile destructeur de base. Cette action entraînera une réaction rapide et sévère de toutes les autres factions.
- **Le gaz innervant.** Le fait d'activer la capacité spéciale des capsules de gaz innervant lors des combats.
- **La guerre génétique.** Les équipes de repérage (voir Equipes de repérage, p. 117) peuvent lancer une guerre génétique contre la population d'une base.
- **L'anéantissement.** Le fait de raser complètement l'une de vos bases est considéré comme une atrocité. Le fait de raser une base que vous venez de conquérir entraîne des sanctions encore plus sévères que le cas précédent.
- **La ligature neuronale.** Il s'agit de l'atrocité la moins grave, déclenchant moins d'indignation de la part des autres factions car elle est commise uniquement contre vos propres citoyens. Toutefois, si vous commettez cet acte contre une base conquise, les conséquences seront plus graves. Vous pouvez sectionner les nerfs de toute la population d'une base, un processus qui élimine à la fois les droïdes et les talents, éliminant totalement les émeutes de droïdes (voir Emeutes de droïdes, p. 54) pendant une durée de 10 tours.

C H A P I T R E 4

CAS SPECIAUX

OBJETS EXTRATERRESTRES

Les objets extraterrestres n'ont pas de capacité de défense mais ils ne peuvent pas être détruits pendant un combat. Toutefois, lorsqu'une unité ennemie attaque un carré contenant un objet non défendu ou si l'objet est déplacé dans un carré adjacent à un ennemi, la faction ennemie s'en empare automatiquement. De même, lorsque le dernier défenseur d'une base est détruit, tous les objets extraterrestres se trouvant sur la base apparaissent et tombent sous le contrôle de la faction victorieuse.

COMBAT DES EQUIPES DE REPERAGE

Les équipes de repérage ne peuvent pas attaquer la plupart des unités (en dehors de leur capacité de repérage), mais elles peuvent attaquer les autres équipes de repérage. Le combat des équipes de repérage, comme le combat psychique, est calculé en prenant en compte le niveau du moral des deux combattants (voir *Combat psychique*, p. 89 et *Moral/Cycle de vie*, p. 76).

CHAPITRE 5



CONTRÔLE DE LA SOCIÉTÉ

CONTRÔLE DE LA SOCIÉTÉ

L'élaboration d'un empire réussi implique bien plus que la construction de bâtiments et le déplacement d'unités. Alpha Centauri vous permet de manipuler les forces économiques, la diplomatie, l'espionnage et l'idéologie politique pour renforcer l'emprise de votre faction sur Planète.

MENU QG

Les options du menu QG sont les principaux outils, tant pour la planification à long terme que de la collecte des informations sur la progression de votre faction.

GENIE SOCIALE [E]

Cet écran est utilisé tant pour l'ingénierie sociale elle-même (voir Fenêtre Société), que pour l'allocation d'énergie (voir Allocation d'énergie).

CONFIRMER PRIORITES DE LA RECHERCHE [⇄] [R]

Cette option vous permet de passer d'un projet de recherche en cours à un autre. Elle peut s'avérer utile si, par exemple, les Gaiens commencent à travailler sur le dôme de xénoempathie (que vous considérez comme crucial pour votre stratégie à long terme), et que vous n'avez pas encore commencé la recherche sur la méditation Centauri qui est la technologie préalable indispensable à l'élaboration de ce projet.

Ceci fonctionne de deux manières, selon que la règle de recherche en aveugle ait été ou non sélectionnée pour votre partie (voir Règles du jeu). Si la « recherche en aveugle » a été sélectionnée, vous devez sélectionner un nouveau domaine sur lequel concentrer votre recherche (voir Technologie). Si la recherche en aveugle n'a pas été sélectionnée, vous pouvez alors choisir une nouvelle technologie pour votre recherche. Cependant, dans ce cas, vous perdez la moitié de la recherche que vous avez investie dans le précédent projet. Si la recherche en aveugle a été sélectionnée, aucun acquis de recherche n'est perdu.

Si vous choisissez de changer l'objectif de la recherche en désactivant la recherche en aveugle, vous devez sélectionner un nouvel objectif. Remarque : si vous échangez deux projets de recherche lorsque la recherche en aveugle est désactivée, vous perdez la moitié de la recherche que vous avez investie dans le précédent projet (voir Changer de production). Ceci signifie qu'il est préférable de procéder assez tôt à l'échange des projets, et encore plus avisé de ne pas le faire du tout, sauf si vous y êtes obligé.

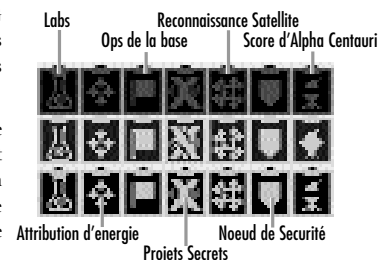
VOIR ATELIER [U]

Cette option conduit à l'atelier de conception. Elle est décrite en détails au paragraphe Conception des unités.

AFFICHAGE DES RESULTATS

Les huit options suivantes du menu QG concernent l'affichage de vos rapports. Ils contiennent de nombreuses informations sur votre statut en cours dans le jeu.

Chacun des écrans de résultats comporte un bouton LIAISONS DE DONNEES permettant d'ouvrir les liaisons de données, et un bouton ANNULER pour fermer l'écran. De même, sous chaque écran de résultats se trouve une ligne d'icônes en boutons, dont chacune affiche directement l'un des autres écrans de résultats. (Le bouton de l'écran actuel est mis en évidence.)



Au centre de chaque écran (près de l'année de jeu) se trouve une grande icône en couleurs qui représente votre faction. À côté peut se trouver une série d'icônes monochromes plus petites. Ces icônes représentent les autres factions quand vous avez accès à l'affichage de leurs résultats. Vous pouvez acquérir cet accès soit en plaçant un espion dans la faction (grâce à l'action d'une équipe de repérage, voir Equipes de repérage), soit en devenant gouverneur planétaire, soit en bâtissant le projet secret de la guilde des empathiques), soit encore en signant un pacte de fraternité avec une faction. Cliquez sur l'icône de la faction pour afficher l'écran de résultats de cette faction ou sur la grande icône en couleurs pour afficher votre propre écran de résultats.

SYSTEMES DE LIAISON [F1]

Les liaisons de données sont le réservoir essentiel des informations sur la planète, les factions, la technologie, les bâtiments et les projets secrets, ainsi que les concepts fondamentaux d'Alpha Centauri.

STATUT DES LABORATOIRES [F2]

Cet écran affiche une grande quantité d'informations relatives à votre projet de recherche en cours.

Dans la partie supérieure de l'écran se trouve le délai moyen entre projets en années et l'estimation du temps nécessaire pour mener à bien le projet en cours. Au-dessous se trouve l'arbre des technologies (voir Technologie), centré sur l'objectif actuel de la recherche.

CHAPITRE 5

Dans la partie inférieure, au centre de l'écran, au-dessus des icônes d'écran de recherche, se trouve l'année en cours, le coût du projet actuel exprimé en points de technologie (voir Technologie), la quantité de points de technologie actuellement accumulés pour ce projet et les points de technologie que votre faction accumule à chaque tour.



Le coin inférieur gauche de l'écran est un écran multifonctions (EMF). Cliquez sur Technologie pour afficher la liste des technologies déjà acquises par votre faction. Cliquez sur Bases pour afficher la liste de toutes vos bases, chacune avec la production technologique de chaque tour. Vous pouvez cliquer sur une base pour ouvrir son écran de contrôle.

Le coin inférieur droit de l'écran comporte une série de graphiques affichant votre progression pour chaque domaine technologique.

RESERVES D'ENERGIE (F3)

Cet écran offre un récapitulatif détaillé du budget de votre faction.

La fenêtre Résumé enregistre les réserves totales d'énergie, le revenu net, le revenu brut, les dépenses d'entretien pour la totalité de la faction, ainsi que le revenu du remboursement des prêts et le détail de tous les prêts actifs (y compris les remboursements de prêts différés en raison d'une vendetta, voir Contacts diplomatiques).

La fenêtre Bases, dans le coin inférieur gauche de l'écran, affiche le revenu brut, les dépenses et le revenu (ou le déficit) net de chaque base. Cliquez sur une base pour afficher ses bâtiments, leur entretien et son énergie totale.

La fenêtre Maintenance dresse la liste de tous les types de bâtiments de base que votre faction a bâti, affichant le nombre total de ces bâtiments et le coût total de la maintenance de tous les bâtiments de ce type, par tour. Cliquez sur un bâtiment pour voir quelle base le possède.

CHAPITRE 5

STATUT DES OPERATIONS DE LA BASE (F4)

Colonne des bases
Colonnes de
ordres de
construction en
cours



Colonne des
minéraux
Colonnes du
nombre de tours
avant achèvement

Cet écran fournit un résumé détaillé de l'engagement actuel de chacune des bases de votre faction.

Le grand écran multifonctions de la partie supérieure affiche le nom, l'icône et les paramètres actuels du gouverneur de chacune de vos bases. Vous pouvez cliquer avec le bouton gauche de la souris sur le nom d'une base pour la sélectionner ou double-cliquer pour vous y rendre directement. Vous pouvez aussi cliquer avec le bouton droit de la souris sur le nom d'une base pour afficher une liste des options de commande (ouverture de l'écran de contrôle de la base, centrage de la carte principale sur la base, changement de production, accélération des ordres de construction en cours ou modification des options du gouverneur). Vous pouvez aussi changer les options du gouverneur en cliquant sur l'icône de la base (voir Bases, pour plus d'informations sur ces options).

Lorsqu'une base est sélectionnée, la carte du monde affiche son emplacement (coin inférieur droit).

Cliquez sur Production pour voir dans chaque base les ordres de construction en cours, le nombre de minéraux qui ont été accumulés pour ces ordres, le coût total en minéraux de ces ordres et l'estimation du nombre de tour avant leur achèvement (voir Ordres de construction, p. 58, pour plus d'informations sur les ordres de construction).

L'option Citoyens permet d'afficher le graphique de la population de chaque base, montrant la fonction et le comportement de chaque citoyen. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur un travailleur pour en faire un spécialiste et cliquez avec le bouton droit sur un spécialiste pour le transformer à nouveau en ouvrier (voir Citoyens).

L'option Garnison montre chaque unité stationnée dans chaque base. Cliquez sur une unité pour afficher un menu d'options permettant de l'activer ou de lui donner des ordres.

- Activer
- Modifier (n'apparaît que lorsque l'éditeur de scénario est activé)
- Transport de sentinelle
- Tenir
- Dissoudre

CHAPITRE 5

Pour en savoir plus sur ces commandes, voir Menu Action, p. 80.

Un écran multifonctions plus petit se trouve dans la partie inférieure gauche de l'écran ; cet écran multifonctions peut montrer l'affichage du gouverneur et l'affichage des meilleures bases, en fonction de celui des deux boutons que vous avez sélectionné.

L'option **Affichage du gouverneur** vous permet d'appliquer n'importe laquelle des options normales du gouverneur (voir **Gouverneur**, p. 59). Vous pouvez modifier les options de gouverneur pour une base donnée (la base mise en évidence sur l'écran multifonctions supérieur) ou choisir **TOUT SÉLECTIONNER** pour les changer simultanément pour toutes les bases de la faction. Pour sélectionner plusieurs bases, cliquez sur chacune d'entre elles tout en maintenant la touche Ctrl appuyée.

L'option **Affichage des meilleures bases** montre vos bases les plus performantes dans chaque catégorie, y compris la production de minéraux, de nutriments et d'énergie, les réserves d'énergie, la production des laboratoires, la production psychologique, la population et les unités en garnison.

RAPPORT SUR LE PROJET SECRET (F5)

Affiche tous les projets secrets, terminés ou en cours d'élaboration, avec leur emplacement et la faction qui les contrôle. Les projets en cours précèdent les projets terminés ; on y voit toutes les factions qui travaillent à un moment précis sur un projet donné. Si la même faction travaille sur le même projet sur deux bases ou plus, seule la base dont le travail est le plus avancé est affichée. Cliquez sur une base pour voir où elle est située sur la carte (partie inférieure droite).



RECONNAISSANCE SATELLITE (F6)

Affiche tous les bâtiments connus actuellement en orbite. Vous pouvez cliquer sur **Vue d'attaque orbitale** pour entrer dans la guerre satellite. Si vous possédez des nacelles de défense orbitales, vous pouvez sélectionner une faction ennemie sur l'écran multifonctions inférieur droit et le satellite lui appartenant que vous souhaitez attaquer, sur l'écran multifonctions inférieur droit. Un bouton **ATTAQUE!** s'affiche pour que vous confirmiez votre attaque.



CONTRÔLE DE LA SOCIÉTÉ

CHAPITRE 5

NOEUD DE SECURITE (F7)

Affiche le nom, l'icône et les statistiques élémentaires de chaque unité prototype produite par votre faction ou en cours de production. Le nombre d'unités actives, en production et perdues au combat y figure pour chaque unité prototype. La liste des types d'unités (terrestre, naval, aérienne et civile) figure dans la fenêtre inférieure gauche. Cliquez sur un type d'unité dans cette fenêtre pour voir toutes les unités de ce type.



SCORE D'ALPHA CENTAURI (F8)

Affiche votre score actuel. Voir **Score**, p. 127.

COMMUNICATIONS ET PROTOCOLE (F12)

Affiche le menu réseau (voir **Réseau**, dans le Guide d'installation) qui vous permet de contacter les autres factions.



PANTHEON (F10)

C'est une liste des meilleurs scores, par faction.

ACCAPARER LE MARCHÉ GLOBAL DE L'ENERGIE

Cette option n'apparaît qu'après la découverte de l'économétrie sensible. En la sélectionnant, vous pouvez essayer de contrôler Planète en accaparant le marché global de l'énergie (voir **Vers la victoire**, p. 125).

EXAMINER LES OBJECTIFS DU SCENARIO

Cette option n'apparaît que si vous jouez un scénario ; elle contient des informations sur vos objectifs et le statut de votre score.

ECONOMIE

Depuis l'aube de la civilisation et la décision des Sumériens de bâtir des villes, les fonds de roulement demeurent toujours un vrai casse-tête social. L'avenir ne pourra rien y changer. La productivité de votre faction dépend, pour une grande part, de la production des bases individuelles (voir **Gestion des bases : notions essentielles**, p. 50), certaines décisions politiques fondamentales peuvent néanmoins affecter l'efficacité de l'exploitation des ressources par votre faction.

CONTRÔLE DE LA SOCIÉTÉ

ALLOCATION D'ENERGIE



Chacune de vos bases nécessite une certaine quantité d'énergie pour son entretien. C'est à vous, cependant, de décider de la meilleure allocation de votre surplus d'énergie. Vous devez diviser vos ressources d'énergie entre trois priorités : économie, recherche et psychologie.

Réglage de l'allocation d'énergie. Vous pouvez répartir l'énergie à l'aide de trois barres coulissantes situées en bas de l'écran d'ingénierie sociale (voir Menu QG, p. 96). Vous pouvez augmenter ou diminuer les quantités indiquées par les barres de 10 % à chaque fois (de votre budget total d'énergie) en cliquant sur les icônes fléchées : vers la gauche pour diminuer, vers la droite pour augmenter. Lorsque vous obtenez la valeur souhaitée, vous pouvez cliquer sur l'icône de verrouillage et à partir de ce moment, tous les échanges se font entre les deux autres valeurs (sinon, le jeu décide comment ajouter ou soustraire l'énergie lorsque vous modifiez les niveaux).

Au démarrage du jeu, votre allocation d'énergie est réglée à 50 % pour la recherche, 50 % pour l'économie et 0 % pour la psychologie.

- **Recherche.** Vous emmène directement à la recherche. Plus vous investissez, plus vous découvrez de nouvelles technologies, de nouveaux bâtiments et des projets secrets.
- **Psychologie.** Cet investissement est dépensé en divertissements, culture et luxe élémentaire. Plus vous investissez dans la psychologie, plus nombreux sont les ouvriers qui deviennent des talents, en repoussant les droïdes mécontents de vos bases (voir Citoyens, p. 53).
- **Economie.** L'énergie réservée pour l'économie va à l'entretien des bâtiments existants de vos bases, tout excédent étant stocké dans votre réserve d'énergie. Plus vous investissez dans l'économie, plus les réserves disponibles en cas d'urgence sont importantes.

Des ajustements drastiques des niveaux d'allocation génèrent l'inefficacité. Toute tendance à l'inefficacité est affichée sur l'écran d'ingénierie sociale (un taux d'efficacité élevé – voir Facteurs sociaux, p. 123 – peut minimiser cette tendance). En général, plus la différence entre vos réglages de recherche et d'économie est grande, moins l'inefficacité est importante.

INEFFICACITE

Au fur et à mesure de l'expansion de votre faction vers de nouvelles bases, la bureaucratie nécessaire devient de plus en plus lourde. Le résultat net de ce processus inévitable est l'inefficacité – une certaine quantité de ressources collectées par une base ne peut jamais être utilisée réellement. L'efficacité de n'importe quelle base dépend directement de sa taille et de son éloignement du QG de la faction. Plus la base est grande et éloignée, et plus l'inefficacité est importante.

La meilleure manière pour combattre l'inefficacité est l'ingénierie sociale (voir Fenêtre Société, p. 119), mais l'inefficacité peut aussi être réduite par certains bâtiments, tels une crèche pour enfants. Le déplacement de votre quartier général vers un emplacement plus central peut aussi aider à contrôler l'inefficacité.

Vous créez une sorte d'inefficacité différente lorsque vous réglez vos allocations d'énergie de manière extrême (voir Allocation d'énergie, p. 102). Cette inefficacité reflète le principe des rendements décroissants – passé un certain point, vos efforts en direction d'une priorité donnée produisent de moins en moins d'effets.

TECHNOLOGIE

La réussite de votre faction sur Planète est jugée, pour une grande part, sur votre capacité à acquérir de nouvelles technologies.

Les avancées scientifiques forment une grande partie du progrès technologique, mais elles ne se limitent pas à cela. Par exemple, tout homme primitif de la vieille Terre pouvait évider un arbre pour en faire un canoë, mais votre faction ne peut bâtir d'unités maritimes tant qu'elle n'a pas acquis la Doctrine : Flexibilité. Ce n'est pas que l'eau se comporte différemment sur la Planète, c'est que l'élaboration d'une industrie de chantier naval indépendante exige beaucoup de travail, de planification et d'inspiration pour produire à volonté des vaisseaux de haute technologie.

Beaucoup de ces technologies associent une nouvelle découverte scientifique avec une nouvelle manière de regarder le monde. Le résultat est d'habitude tout à fait utile.

RECHERCHE

Votre faction ne peut faire de recherches que sur une seule technologie à la fois. Lorsque vous entrez en possession d'une nouvelle technologie, vous commencez à développer la recherche de la découverte suivante. Pour la plupart des technologies, la recherche ne peut être entreprise que lorsque d'autres technologies – ses « préalables » – ont déjà été découvertes ; donc, plus votre technologie progresse, plus vos options changent et se multiplient. Votre effort de recherche peut être augmenté par l'allocation d'énergie supplémentaire à la recherche, par la construction de bâtiments de laboratoire sur la

base, par la création de spécialistes à vocation scientifique dans vos bases (voir Annexe 2 : Arbre des technologies, pour la liste de toutes les technologies).

RECHERCHE EN AVEUGLE

Normalement (à moins que vous ne désactiviez l'option pendant la configuration du jeu), votre recherche est « aveugle ». Vous ne sélectionnez pas d'objectif de recherche spécifique. Il vous est plutôt demandé de choisir une priorité de recherche, et vos objectifs sont choisis au hasard en fonction de cette préférence. Vous pouvez sélectionner plusieurs priorités, ce qui augmente le nombre de technologies disponibles en fonction de vos préférences.

Si vous désactivez la recherche en aveugle, vous sélectionnez des technologies spécifiques sur lesquelles travailler. Cependant, la liste des technologies disponibles à un moment donné est aléatoire et ne comprend pas nécessairement chaque technologie pour laquelle vous avez mené à bien les technologies préalables.

ARBRE DES TECHNOLOGIES

Les progrès technologiques sont comme la construction d'une maison – vous devez démarrer à la base et bâtir du sol au plafond. Les découvertes technologiques ne tombent pas du ciel ; chaque nouvelle découverte dépend de tout ce qui l'a précédé. Dans *Alpha Centauri*, la structure hiérarchique qui détermine l'ordre des avancées technologiques est appelée Arbre des technologies. Lorsque vous arrivez pour la première fois sur Planète, il existe quelques technologies initiales vers lesquelles vous pouvez orienter votre recherche. A partir de ces fondations, vous commencez à bâtir la superstructure technologique de la civilisation humaine de la Planète.

La totalité de l'arbre des technologies est affichée sur le poster fourni avec ce jeu. Vous pouvez aussi voir l'arbre des technologies dans le jeu lui-même, en utilisant les liaisons de données ou la touche **F2**. Dans les liaisons de données, les technologies affichées en lettres blanches sont celles que vous avez déjà découvertes, alors que celles qui sont en lettres sombres restent à découvrir.

Préalables. A l'exception des sept premières technologies, chaque nouvelle technologie exige l'acquisition d'au moins une et d'habitude de deux technologies avant de pouvoir être l'objet de vos recherches. Ces technologies préalables sont une condition sine qua non à toute nouvelle technologie (qui à son tour est un préalable à une ou plusieurs technologies à venir). La connaissance des préalables d'une technologie importante est une part essentielle de l'élaboration d'une stratégie de recherche efficace. Si, par exemple, vous voulez être la première faction à apprendre les secrets du cerveau humain (et obtenir le bonus de technologie que cette distinction vous apporte), vous devez savoir que vous devez d'abord découvrir la psychologie sociale et la Biogénétique.

Les préalables d'une technologie donnée figurent dans les liaisons de données du jeu et sur le poster de l'arbre des technologies.

Pistes et niveaux. L'arbre de technologie est divisé en quatre pistes technologiques. Ces divisions n'ont aucun effet direct sur le jeu, mais elles facilitent le suivi de votre progression vers le haut de l'arbre des technologies.

Les quatre pistes sont les suivantes :

- **Explorer.** Découvertes facilitant la compréhension des secrets de Planète.
- **Découvrir.** Avancées théoriques dans le royaume de la science pure.
- **Bâtir.** Nouvelles technologies qui améliorent l'infrastructure de votre faction et de ses bases.
- **Conquérir.** Progrès militaires.

Les niveaux enregistrent simplement la portée d'une technologie le long de sa piste. Par exemple, les aimants unipolaires, découverte qui rend possible l'amélioration du tube magnétique, est la technologie Bâtir 6, exprimé sous la forme B6. Lorsque vous négociez des technologies avec d'autres factions, vous pouvez comparer ces références, pour vous faire une idée de la faction qui fait la meilleure affaire.

ACQUISITION DE LA TECHNOLOGIE

Vos savants dans leurs laboratoires de recherche gèrent l'acquisition de vos technologies. Mais il existe plusieurs autres manières d'acquérir de la technologie, et votre intérêt est de les exploiter autant que possible.

Recherche. Tant que vous avez de l'énergie allouée aux laboratoires, votre faction peut procéder à des recherches. Vos efforts de recherche peuvent être augmentés par l'allocation d'énergie supplémentaire aux laboratoires, la construction de bâtiments de laboratoires et la création de spécialistes à vocation scientifique dans vos bases.

Capsules de l'Unity. Certaines des capsules laissées par l'*Unity* contiennent des données téléchargées des liaisons de données de la Terre qui, lorsqu'on les associe avec vos propres découvertes, peuvent fournir instantanément la clé d'accès d'une nouvelle technologie.

Objets extraterrestres. Ces dispositifs ésotériques peuvent être emportés dans une base et connectés au nœud de réseau de cette base (s'il existe). Une telle connexion apporte inévitablement un progrès technologique instantané. Normalement, le nœud de réseau d'une base donnée ne peut être connecté à un objet unique (le projet secret du traducteur universel est la seule exception à cette règle – vous pouvez y connecter un nombre d'objets illimité).

Diplomatie. Une des formes les plus courantes de diplomatie, en particulier au début du jeu, consiste, pour le dirigeant d'une autre faction, à offrir une technologie dont vous avez besoin contre une technologie dont il ou elle a besoin. Quelquefois, il ou elle offre aussi d'échanger une technologie contre une copie de la carte du monde, ou même contre des crédits énergétiques. Quelquefois, l'autre faction exige seulement que vous fournissiez une technologie unilatéralement. Vous pouvez émettre des requêtes similaires en direction des autres dirigeants (voir **Contacts diplomatiques**, p. 111).

Equipes de repérage. Les équipes de repérage peuvent voler la technologie des autres factions (voir **Equipes de repérage**, p. 117).

Technologies secrètes. Chacune des trois technologies secrètes (secrets du cerveau humain, secrets d'Alpha Centauri, secrets de la création) peut fournir une avancée technologique supplémentaire instantanée à la *première* faction qui les découvrent.

Projets secrets. Le traducteur universel donne immédiatement à la faction qui le construit deux progrès technologiques instantanés après son achèvement. Les liaisons de données planétaires vous donne l'accès instantané à toutes les technologies déjà connues de trois autres factions. Le cœur du réseau et le supercollisionneur peuvent améliorer considérablement votre production technologique.

Conquérir. Dans certains jeux (en fonction des règles que vous sélectionnez, voir **Règles du jeu**, p. 177), la conquête d'une base ennemie vous permet de sélectionner n'importe laquelle des technologies de cette faction que vous ne possédez pas encore.

UTILISATION DE LA TECHNOLOGIE

La raison la plus importante justifiant la recherche de nouvelles technologies est qu'elles vous permettent de bâtir de nouvelles choses – unités, bâtiments et projets secrets. Ce n'est cependant pas tout.

La technologie peut aussi permettre :

L'augmentation de votre production. Certaines découvertes libèrent la quantité maximale d'une ressource donnée qu'il vous est possible de prendre d'un carré précis. D'autres découvertes augmentent votre capacité à prendre les ressources des carrés de fungus (voir **Production de fungus**, dans le tableau de **Production des ressources**, p. 46).

L'expansion de votre infrastructure. Quelques découvertes tardives peuvent intégrer les bâtiments clé de la base dans votre infrastructure – elles sont ajoutées à chaque nouvelle base bâtie au moment de l'établissement. Les bases qui existaient au préalable doivent bâtir le bâtiment normalement (voir **Bâtiments**, p. 56).

L'accès aux spécialistes, aux améliorations et aux options sociales. Les nouvelles technologies peuvent vous donner accès à de nouveaux spécialistes (au fur et à mesure

que les anciens deviennent obsolètes), à de nouvelles améliorations de terraformage et à de nouvelles options sociales (voir **Fenêtre Société**, p. 119).

DIPLOMATIE

La partie la moins prévisible dont dépend la survie de votre propre faction sur Planète correspond aux relations que vous allez entretenir avec les six autres factions. Chacun des dirigeants a une personnalité bien distincte, des objectifs tout à fait particuliers, des motivations et un tempérament uniques. Vous allez devoir apprendre à reconnaître les moments où il faudra montrer une poigne de fer et ceux où vous devrez avoir une patte de velours. Sachez déterminer si le fait de lâcher du lest vous procure des avantages à long terme ou vous affaiblit.

FACTIONS

Chaque faction a un comportement correspondant à son idéologie. Les philosophies des factions citées ci-dessous sont détaillées ultérieurement.

Les informations distinguant les factions sont divisées en différentes catégories :

- **Caractéristiques de la faction.** Variables par rapport aux facteurs sociaux qui sont étroitement liés à la faction.
- **Agressivité.** Indication de la volonté offensive de la faction. Il existe trois niveaux : agressif, variable, pacifique.
- **Priorités.** Indication de ce qui est le plus important pour la faction. Il existe quatre priorités possibles :
 - Explorer (Le but de la faction est d'occuper le plus de territoire possible.)
 - Découvrir (Le but de la faction est de découvrir de nouvelles technologies.)
 - Bâtir (Le but de la faction est de perfectionner au maximum ses bases.)
 - Conquérir (Le but de la faction est d'optimiser sa puissance militaire.)
- **Tech. de départ.** Toute technologie automatiquement aux mains de la faction en début de jeu.
- **Choix.** Choix d'Ingénierie sociale que la faction fait *systématiquement*, si cela est possible.
- **Aversions.** Choix d'Ingénierie sociale que la faction refuse *systématiquement* de faire.

CHAPITRE 5



LES DEVOTS DU SEIGNEUR

Caractéristiques de la faction

- +25% de bonus lors de l'attaque des ennemis, dû à la force de leurs convictions.
- +1 en repérage (le lavage de cerveau est difficile sur les croyants dévots)
- 2 en recherche (méfiance de la science séculière)
- 1 en Planète (ils croient que Planète est leur terre promise)
- N'accumulent aucun point de recherche jusqu'à l'A.M. 2110.
- Ne peuvent utiliser la valeur Connaissance en Ingénierie sociale.

Agressivité	Agressifs
Priorités	Explorer, Conquérir
Tech. de départ	Psychologie sociale
Choix	Fondamentalisme (Politique)
Aversions	Connaissance (Valeurs)

108



LES FILLES DE GAIA

Caractéristiques de la faction

- +1 en Planète (garde-fous environnementaux ; peuvent capturer les vers télépathes)
- +2 en efficacité (expérience des systèmes de vie et du recyclage)
- 1 en moral (tendances pacifistes)
- 1 en police (amour de la liberté)
- +1 en nutriments dans les carrés de fungus
- Ne peuvent utiliser l'économie de marché libre.

Agressivité	Pacifiste
Priorités	Explorer
Tech. de départ	Ecologie Centauri
Choix	Verts (Economie)
Aversions	Marché libre (Economie)

CONTRÔLE DE LA SOCIÉTÉ

CHAPITRE 5



LA RUCHE

Caractéristiques de la faction

- +1 en croissance (croissance démographique rapide)
- +1 en industrie (servage brutal)
- 2 en économie (liberté politique limitée)
- Blockhaus enterrés (Défense du périmètre gratuite sur chaque base)
- Ne peut utiliser la Démocratie en politique.

Agressivité	Agressive
Priorités	Conquérir, Bâtir
Tech. de départ	Doctrines : loyauté
Choix	Etat policier (Politique)
Aversions	Démocratie (Politique)



INDUSTRIES MORGAN

Caractéristiques de la faction

- +1 en économie (conglomérat industriel)
- 1 en soutien (les partisans ont des goûts dispendieux)
- Commerce (le bonus augmente la valeur des traités, des pactes et des prêts)
- Débutent avec 100 crédits énergétiques supplémentaires.
- Complexe d'habitation nécessaire pour les bases supérieures à la taille 4 (confort à un prix supplémentaire).
- Ne peuvent utiliser l'économie planifiée.

Agressivité	Pacifique
Priorités	Bâtir
Tech. de départ	Economie industrielle
Choix	Marché libre (Economie)
Aversions	Planifiée (Economie)

109

CONTRÔLE DE LA SOCIÉTÉ

CHAPITRE 5



FORCE DE MAINTIEN DE LA PAIX

Caractéristiques de la faction

-1 en efficacité (bureaucratie semblable aux Nations Unies)

Un talent supplémentaire tous les quatre citoyens (attire l'élite intellectuelle)

Peut dépasser de deux les exigences démographiques du Complexe d'habitation.

Reçoit le double de voix lors des élections du Gouverneur planétaire ou du Dirigeant suprême.

Ne peut pas utiliser la politique de l'Etat policier.

Agressivité	Variable
Priorités	Explorer, Découvrir
Tech. de départ	Biogénétique
Choix	Démocratie
Aversions	Etat policier

110



LA FEDERATION SPARTIATE

Caractéristiques de la faction

+2 en moral (mouvement de survivants bien armé)

+1 en police (partisans extrêmement disciplinés)

-1 en industrie (les armes extravagantes sont chères)

Les unités de prototype ne coûtent pas de minéraux supplémentaires.

Ne peuvent pas utiliser l'option Richesse en ingénierie sociale.

Agressivité	Variable
Priorités	Découvrir, Conquérir
Tech. de départ	Doctrines : mobilité
Choix	Militarisme
Aversions	Richesse

CONTRÔLE DE LA SOCIÉTÉ

CHAPITRE 5



L'UNIVERSITE

Caractéristiques de la faction

+2 en recherche (recherche géniale)

+2 en soutien (les ingénieurs improvisent sans problème)

-1 en repérage (les réseaux académiques sont faciles à infiltrer)

Noeud de réseau gratuit sur chaque base

Un bonus de technologie en début de jeu

Un droïde supplémentaire tous les quatre citoyens (manque d'éthique)

Ne peuvent pas utiliser la politique du Fondamentalisme.

Agressivité	Variable
Priorités	Découvrir
Tech. de départ	Réseaux d'information, +1 bonus de tech.
Choix	Connaissance
Aversions	Fondamentalisme

CONTACTS DIPLOMATIQUES

Avant de pouvoir contacter les dirigeants des autres factions, vous devez récupérer leur fréquence de communication respective. Vous pouvez les récupérer en rencontrant directement l'une des unités de l'autre faction. Il est également possible de l'obtenir par une tierce faction ou de la trouver dans une capsule de l'Unity. Le projet secret de la guilde des empathiques vous permet de connaître les fréquences de communication de toutes les autres factions.

Lorsque l'une de vos unités ou de vos bases entre pour la première fois en contact avec l'unité ou la base d'une autre faction, vous commencez généralement des relations avec le dirigeant de cette faction. Si vous parlez avec un autre dirigeant, vous échangez automatiquement vos fréquences de communication. Une fois que les fréquences sont échangées, l'autre dirigeant peut vous contacter à tout moment et vous pouvez le contacter à tout moment en utilisant le menu de communication (voir Transmissions, p. 20). Lorsqu'un dirigeant vous appelle, vous n'êtes pas obligé de répondre et, de la même manière, il ou elle peut parfois ignorer vos appels (tout particulièrement en temps de crise). Une fois que les communications sont établies, il existe de nombreuses options.

Parfois, les communications peuvent être laconiques et se limiter à une demande courtoise de retirer une unité d'un territoire ou à une menace de mort claire et nette. La plupart du temps, néanmoins, il s'agit de conversations plus approfondies. Vous pouvez, à tout

111

CONTRÔLE DE LA SOCIÉTÉ

moment durant la liaison, consulter votre base de données pour plus d'informations concernant la faction, la technologie demandée ou les unités de combat.

Lorsque vous êtes en liaison avec un autre dirigeant de faction, il ou elle peut vous proposer d'embler une alliance contre un ennemi commun ou une amélioration de vos relations diplomatiques (voir **Relations diplomatiques**, p. 113). Il est possible de se voir demander un échange technologique ou cartographique. Il ou elle peut également exiger une technologie ou des crédits énergétiques (souvent en compensation d'une infraction indéterminée de leurs règlements internes). Il ou elle peut aussi annoncer sa toute dernière innovation militaire, histoire de vous informer de sa disposition au combat. Il est enfin possible qu'il ou elle vous demande de mettre fin à une vendetta entre factions. Une fois que ces préliminaires sont terminés, c'est votre tour. Vos options sont les suivantes :

FAIRE UNE PROPOSITION

Les propositions possibles sont entre autres :

- **Un cadeau**, ou un « gage de votre estime », correspondant à une technologie (une seule ou toutes celles que vous possédez), à des crédits énergétiques ou parfois à l'une de vos bases. Le dirigeant est alors plus amical et, si le cadeau est réellement d'importance, il se peut qu'il pardonne les infractions passées.
- **Une amélioration des relations diplomatiques** (de la trêve au traité ou du traité au pacte de fraternité). Si votre première proposition est acceptée, vous pouvez essayer de mettre en place l'amélioration immédiatement.
- **Une demande de technologie**, sous forme d'extorsion ou d'échange.
- **Une demande de crédits énergétiques**, sous forme d'extorsion, d'échange ou de prêt.
- **Une attaque commune**, contre un ennemi commun.

ECHANGER DES PLANS DE BATAILLE

Vous et un autre dirigeant de faction discutez de vos projets immédiats de bataille en vue de coordonner vos efforts. L'autre dirigeant vous propose une liste d'objectifs et vous pouvez sélectionner celui que vous voulez qu'il attaque.

METTRE FIN A UNE VENDETTA

Vous demandez à un autre dirigeant de faction de mettre fin à une vendetta contre une tierce faction.

DEMANDER UN VOTE

Vous demandez qu'un autre dirigeant de faction vous soutienne lors de la prochaine séance du conseil. Ce soutien est souvent très cher payé.

VIOLATION DU TERRITOIRE

Vous demandez qu'un autre dirigeant de faction retire immédiatement toutes ses unités de votre territoire.

RELATIONS DIPLOMATIQUES

Les relations que vous entretenez avec une autre faction à un moment précis dépendent de plusieurs facteurs y compris de choix sociaux, de la distance qui sépare vos territoires, de votre puissance militaire et, bien entendu, de votre réputation et du comportement que vous avez eu lors de précédents contacts diplomatiques. Lorsqu'un dirigeant de faction est en ligne, vous découvrez le mot qui résume l'attitude de sa faction vis-à-vis de la vôtre et sa puissance militaire estimée.

Attitude	Puissance
(de la meilleure à la pire)	(de la plus forte à la plus faible)
Magnanime (Soumise*)	Magnifique
Soucieuse	Puissante
Coopérative	Formidable
Informelle	Suffisante
Ambivalente	Pauvre
Obstinée	Anémique
Querelleuse	
Belligérante	
Bouillonnante	

*Il s'agit d'un cas particulier d'attitude magnanime rencontrée lorsqu'une faction est désespérément dépassée.

L'attitude est déterminée par différents facteurs, y compris si vous avez été honnête précédemment avec la faction, si vous avez déjà commis une atrocité contre cette faction ou si vous êtes plus puissant que cette faction : les dirigeants de faction sont très sensibles et sur la défensive lorsque quelqu'un est largement plus puissant. Les petites factions s'unissent très souvent pour s'opposer aux factions les plus fortes, même si ces factions puissantes ont eu un comportement tout à fait respectable.

Une fois que vous avez établi des relations avec une faction, vous devez adopter l'une des quatre attitudes suivantes :

VENDETTA

La guerre est déclarée. Les factions ne sont pas tenues de respecter les limites territoriales de l'adversaire et vous pouvez attaquer ses unités et ses bases en toute impunité. Les remboursements de prêt sont suspendus.

TREVE

Une paix vigilante est signée. Pendant la période de la trêve, l'autre faction ne peut pas attaquer vos unités mais peut déplacer ses unités sur votre territoire (vous pouvez essayer de menacer ou d'inciter votre adversaire à se retirer). Les remboursements de prêt sont effectués en temps et en heure.

TRAITE

Une paix et une coopération sont décidées. Les deux factions doivent garder leurs propres unités militaires en-dehors du territoire de l'autre faction (ou du moins les retirer rapidement lorsque la demande est faite). Les bases des deux factions ayant passé un traité mettent en place des échanges commerciaux (voir Commerce).

PACTE DE FRATERNITE

Une alliance diplomatique totale est passée. Les deux parties partagent leurs cartes du monde, peuvent accéder aux mêmes résultats (voir Menu QG, p. 96) et ont la possibilité de se déplacer librement sur le territoire de l'autre faction (il n'existe pas de zones de contrôle entre des factions sœurs). Les unités d'une faction peuvent se rendre sur les bases de l'autre pour effectuer des réparations. Les unités des deux factions peuvent stationner dans les mêmes carrés. Le revenu en provenance du commerce est accru. Si l'une des factions du pacte lance une vendetta contre une tierce faction, l'autre membre du pacte est censé faire de même.

COMMERCE

Si vous avez signé un traité ou passé un pacte avec une autre faction, les bases des deux parties mettent automatiquement en place des échanges commerciaux. Le montant des revenus commerciaux dépend de vos choix sociaux respectifs et de la taille des bases en question. Le pacte entraîne des échanges plus rentables que ceux liés à un simple traité : les résultats sont multipliés par deux.

La première base d'une faction fait du commerce avec la première base de l'autre faction, la deuxième d'une faction avec la deuxième de l'autre, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'une des deux factions n'ait plus de base.

TERRITOIRE

Tous les carrés qui sont plus proches d'une de vos bases que de n'importe quelle autre base appartenant à une faction différente appartiennent à votre territoire. Le territoire ne peut pas s'étendre au-delà de sept carrés de terre ou de trois carrés de mer autour d'une base et doit se situer sur le même continent ou le même océan que la base auquel il appartient. Le fait de bâtir une base près du territoire d'une autre base peut entraîner la redéfinition des frontières. Il est tout à fait possible que les bases de factions rivales soient si proches que les limites territoriales traversent le périmètre de production de chacune des deux bases.

INTEGRITE

Au fur et à mesure que vous établissez des relations avec d'autres factions, vous allez établir votre réputation. Elle est moins basée sur votre volonté belliqueuse que sur votre honnêteté. Vous pouvez attaquer tous les adversaires que vous voulez et conserver votre honneur intact, si vous respectez les traités et que vous ne commettez aucune atrocité.

Les niveaux d'intégrité sont :

Noble	Fidèle	Scrupuleux
Faible	Impitoyable	Deloyal
Méchant	Houteux	

Votre nom peut être traîné dans la boue si vous ne respectez pas les traités et si vous commettez des atrocités. Si votre niveau d'intégrité est plutôt qualifié de « deloyal », il est peu probable que les autres factions passent des accords avec vous mais il est beaucoup plus probable qu'ils rompent les traités déjà existants.

CONSEIL PLANETAIRE

Le dernier outil diplomatique sur Planète est le conseil planétaire. Vous pouvez convoquer une session à tout moment, une fois que vous possédez les fréquences de toutes les factions.

Chaque dirigeant ne peut convoquer le conseil que tous les 20 ans (à l'exception du gouverneur planétaire qui peut convoquer le conseil tous les 10 ans). L'ordre du jour de chaque séance n'est constitué que d'un sujet. (L'élection du dirigeant ne compte cependant pas.) Chaque sujet ne peut être abordé que tous les 20 ans.

La première mission du conseil est d'élire un gouverneur planétaire. Cette fonction consiste principalement à présider les séances du conseil, mais le gouverneur obtient de meilleurs résultats commerciaux et a une meilleure connaissance des autres factions. Le principal pouvoir du gouverneur planétaire est le droit de veto qu'il peut exercer sur toute décision prise par le conseil : le veto du gouverneur ne peut être rejeté que si tous

les autres dirigeants votent à l'unanimité contre lui. Pour l'élection du gouverneur planétaire, vous pouvez tout à fait voter pour vous-même. Lorsque vous êtes appelé aux urnes, vous découvrez quel candidat est officiellement soutenu par quelle faction. Mais cela ne correspond pas forcément aux votes effectifs.

Lors de l'élection du gouverneur planétaire (et ultérieurement lors de l'élection du dirigeant suprême), chaque faction obtient un certain nombre de voix qui varie selon sa population totale. Le vote d'une faction grande et riche est bien plus important que celui d'une faction petite et faible. Seuls les dirigeants obtenant les deux premières places en nombre de voix peuvent être élus gouverneur planétaire ou dirigeant suprême.

Les autres décisions du conseil sont votées à la majorité simple (veto du gouverneur planétaire possible). Les sujets pouvant figurer à l'ordre du jour du conseil sont les suivants :

- **Sauvetage du cœur en fusion de l'Unity.** Les rares vestiges du cœur de l'Unity rapportent 500 crédits énergétiques à chaque faction.
- **Pacte commercial global.** Augmente les revenus générés par le commerce entre factions.
- **Lancement de l'ombre solaire.** Entraîne une chute des températures et une baisse du niveau de la mer.
- **Fusion des pôles.** Entraîne un réchauffement de la planète et une augmentation du niveau de la mer.
- **Abrogation de la Charte des Nations Unies.** Toutes les sanctions concernant les atrocités sont révoquées.
- **Rétablissement de la Charte des Nations Unies.** Si le conseil décide de révoquer la Charte, il est toujours possible de voter son rétablissement ultérieurement.

Toutes ces options ne sont pas forcément disponibles à chaque séance du conseil. La plupart des opérations de terraformage les plus extrêmes exigent des technologies qu'il faut avoir découvertes avant de faire une proposition.

Lors de vos contacts habituels avec d'autres membres du conseil, vous pouvez leur demander de voter comme vous lors de la prochaine séance. Vous pouvez même proposer un « traitement spécial » (des pots-de-vin) en échange de leur voix.

EQUIPES DE REPERAGE

Le domaine de l'espionnage se situe entre la guerre et la diplomatie. Les équipes de repérage sont chargées de l'espionnage et de la guerre électronique et ont recouru quelques fois au terrorisme. Un programme d'opérations des équipes de repérage coordonné de manière efficace peut, à lui seul, donner à votre faction un avantage décisif dans la lutte sans fin pour le pouvoir suprême.

Les équipes de repérage ne peuvent pas attaquer directement d'autres unités, mais elles peuvent se combattre jusqu'à la mort. Le combat des équipes de repérage est basé sur le moral des combattants. Les équipes de repérage peuvent attaquer les autres équipes même dans les carrés contenant d'autres unités. Comme les équipes de repérage n'existent pas « officiellement », la destruction des équipes de repérage des autres factions n'entraîne pas la violation d'un traité ou d'un pacte.

ACTIONS DES EQUIPES DE REPERAGE

Les équipes de repérage sont des agents utilisés pour des opérations secrètes. Ils s'infiltrant dans les bases et les territoires des autres factions et effectuent des opérations d'espionnage et de sabotage.

Certaines actions des équipes de repérage requièrent un investissement en énergie. La quantité dépend de l'importance de l'action et de la puissance de l'ennemi. La plupart des actions des équipes de repérage sont un outils légitime pour lancer une vendetta et, au cas où vous seriez pris, ceci peut noircir votre réputation (voir Intégrité) auprès des autres factions.

Lorsque vous entamez une action avec une équipe de repérage, les chances de succès vous sont indiquées sous la forme de deux pourcentages (plus le moral de votre équipe de repérage est élevé, plus ses chances de réussite seront élevées). Le premier pourcentage représente les chances de l'équipe d'accomplir l'opération, le second pourcentage représente ses chances de sortir indemne de l'opération. Lorsqu'une équipe de repérage entre dans une base ou un carré contenant une unité ennemie, elle peut accomplir les actions suivantes :

INFILTRATION DES SYSTEMES DE LIAISON DE DONNEES

L'équipe de repérage pénètre dans le système de liaison de données de la faction. Cette action augmente considérablement vos informations sur cette faction et vous donne accès à leurs rapports confidentiels et aux affichages des données sur les bases individuelles.

VOL DE TECHNOLOGIE

Le titre est explicite. Vous saisissez le savoir-faire technologique des autres factions. Vous pouvez viser une technologie spécifique ou en prendre une au hasard. Les tentatives de vol de technologies spécifiques sont beaucoup plus difficiles à exécuter.

SABOTAGE DE BASE

Vous pouvez soit détruire un bâtiment existant, abîmer des silos de destructeurs de Planète ou éliminer tous les minéraux accumulés pour réaliser le projet de construction de cette base. Vous pouvez cibler un bâtiment spécifique ou détruire quelque chose au hasard. Les tentatives de sabotage d'un bâtiment spécifique sont beaucoup plus difficiles à exécuter. Vous ne pouvez pas effectuer le sabotage du QG d'une faction ou d'un projet secret. Les défenses du périmètre et les champs de tachyons sont *extrêmement* difficiles à cibler.

CONTROLE PSYCHIQUE

Le contrôle psychique consiste à entraîner la subversion d'une base ou d'une unité d'une faction rivale et d'en prendre le contrôle.

L'un des atouts principaux du contrôle psychique d'une unité est que c'est l'une des rares activités des équipes de repérage qui ne nécessite pas une présence à l'intérieur d'une base ennemie ; votre équipe de repérage peut attendre sa proie à l'extérieur des bases ennemies ou près de vos frontières territoriales et fondre sur toute unité qui s'approche trop. Seule une unité individuelle peut être ciblée par les équipes de repérage ; de multiples unités présentes dans un carré sont invulnérables au contrôle psychique.

L'option *contrôle psychique total* est une variante du contrôle psychique qui permet de prendre le contrôle d'une base ou d'une unité sans noircir votre réputation vis-à-vis des autres factions. Le coût est identique au coût du contrôle psychique mais les chances de succès sont moindres.

Le coût d'une opération de contrôle psychique contre une base dépend d'un certain nombre de facteurs : la taille de la base, les réserves d'énergie de l'ennemi, les bâtiments et les opérations spéciales de la base et si la base est en proie à des émeutes de droïdes.

Une équipe de repérage ne peut pas prendre le contrôle d'une base contenant le quartier général d'une faction.

AUGMENTATION DE L'ACTIVITE DES DROIDES

Cette opération permet de changer un ouvrier ou talent de la base ennemie en droïde. Il s'agit d'une opération préliminaire utile pour tenter un contrôle psychique car une base entraînée dans des émeutes de droïdes est beaucoup plus propice à un contrôle psychique et l'opération sera moins coûteuse.

DRAINAGE DES RESERVES D'ENERGIE

Cette opération ambitieuse consiste à détourner une partie des réserves d'énergie de la faction vers vos propres réserves. Plus la faction possède de réserves, plus vous avez de chances de réussir à les détourner.

GUERRE GENETIQUE

Cette action est considérée comme une atrocité. Une opération de guerre génétique exécutée avec succès entraîne la diminution immédiate de la moitié de la population de la base ciblée. Les unités présentes dans la base perdent aussi de leur puissance en raison du virus.

DEFENSE CONTRE LES EQUIPES DE REPERAGE

Outre le fait de les rechercher physiquement et de les détruire, votre meilleure défense contre les équipes de repérage ennemies consiste à accroître votre taux de repérage à travers l'ingénierie sociale (voir Fenêtre Société, p. 119). Investir de l'énergie dans la psychologie permet aussi de contenir les activités des équipes de repérage ennemies (voir Allocation d'énergie, p. 102).

Une méthode simple de dissuasion consiste à stationner l'une de vos équipes de repérage dans des bases d'importance stratégique. Une équipe de repérage ennemie doit engager et détruire une équipe alliée dans un combat d'équipes de repérage avant d'entreprendre des opérations suivantes.

Le projet secret algorithme chasseur-chercheur protège votre faction contre les activités des équipes de repérage ennemies.

INGENIERIE SOCIALE

Votre faction a un objectif, une raison d'exister, et cet objectif représente plus que la simple domination de toutes les autres factions. L'ingénierie sociale est le moyen de mettre en œuvre votre philosophie sociale et politique. Chacun de vos choix d'ingénierie sociale apporte à la fois des avantages et des obligations à votre faction. Il est de votre ressort de veiller à ce que les avantages soutiennent votre stratégie à long terme et que les obligations n'y portent pas réellement atteinte.

L'ingénierie sociale représente la définition des caractéristiques fondamentales de la société de votre faction. Les choix que vous faites concernant ces données fondamentales affectent littéralement tous les aspects de votre faction. Utilisez la touche E ou sélectionnez l'ingénierie sociale dans le menu QG.

FENETRE SOCIETE

La fenêtre Société est la partie supérieure de l'affichage de l'ingénierie sociale (la partie inférieure, qui concerne l'allocation d'énergie, est décrite sous Allocation d'énergie, p. 102). C'est là que vous choisissez réellement les fondements de votre société. Elle se compose de quatre lignes, dont chacune représente une décision fondamentale, et quatre options pour chaque ligne. Vous pouvez faire un choix par ligne. Ces choix déterminent le taux de base de votre société dans chacune des catégories du facteur

CHAPITRE 5



social (voir ci-dessous). Au démarrage du jeu, seules les valeurs par défaut (frontière, simple, survie, néant) sont disponibles et vous n'avez aucun choix à faire. Au fur et à mesure des progrès de votre technologie, vos options s'élargissent et vous devez choisir la marche à suivre.

Les effets de chaque choix sur les facteurs sociaux sont affichés sous la forme d'une icône. Les icônes vertes sont des modificateurs positifs, les rouges sont des modificateurs négatifs.

La fenêtre Société comporte plusieurs fenêtres secondaires. Celle qui se trouve dans la partie supérieure droite affiche la signification de chacune des icônes de catégorie, et votre taux actuel dans chaque catégorie. De même, si vous cliquez sur une catégorie, vos choix sociaux se règlent eux-mêmes pour optimiser cette catégorie. Dans ce cas, vérifiez soigneusement les autres taux, pour vous assurer que vous n'avez pas créé un dangereux déficit dans une autre catégorie.

La fenêtre de la partie inférieure gauche fournit tout simplement une analyse détaillée de chaque choix, lorsque vous passez le pointeur sur cette catégorie. Cette fenêtre sera utile aux joueurs qui ne peuvent pas lire le codage en couleurs dans la fenêtre principale.

La fenêtre de droite affiche une analyse détaillée des effets de vos choix actuels sur chaque catégorie.

Au milieu se trouve un écran d'affichage des réserves d'énergie actuelles, du délai précédant la découverte de nouvelles technologies et du coût des changements, le cas échéant (voir Coût des changements, ci-dessous), en cas de passage au nouveau choix que vous souhaitez sélectionner.

Vous pouvez toujours cliquer sur RESTAURER pour restaurer vos choix dans leur état initial du début du tour.

CONTRÔLE DE LA SOCIÉTÉ

CHAPITRE 5

Coût des changements. Lorsque vous essayez d'opérer un tournant radical dans votre philosophie politique, il se produit des bouleversements sociaux. Pour faciliter la transition de votre faction vers le nouvel ordre, il se peut que vous deviez payer quelques crédits énergétiques. Il s'agit du « coût du changement ». Vous pouvez vous en dispenser totalement ou partiellement en ralentissant la vitesse de changement, et en effectuant la transition vers le nouvel ordre progressivement pendant plusieurs tours.

POLITIQUE

Comment votre faction prend ses décisions politiques.

- **Frontière.** L'option par défaut. La politique de frontière représente les dispositions de gouvernement des premières colonies, avant que la population n'atteigne un niveau rendant nécessaire une forme plus évoluée de gouvernement. La « survie » en tant que priorité, n'apporte ni bonus, ni pénalité.
- **Etat policier.** Un état policier utilise l'oppression pour faire obéir ses ressortissants et accorde à ses dirigeants un grand pouvoir sur les décisions militaires. Mais une telle oppression diminue aussi l'efficacité économique. +2 Soutien, +2 Police, -2 Efficacité
- **Démocratie.** Les démocraties permettent aux citoyens de participer au gouvernement et s'opposent à l'oppression et à la stabilité qu'elle confère, en faveur de la croissance et de l'efficacité. Mais les citoyens restent méfiants envers les grands déploiements militaires et l'insouciance civile crée une lourde bureaucratie militaire, ce qui fait que les coûts du domaine militaire augmentent. +2 Efficacité, +2 Croissance, -2 Soutien
- **Fondamentalisme.** La politique fondamentaliste unit une société derrière une religion dogmatique et forte. L'évangélisation du peuple crée des forces militaires loyales et même fanatiques et tend à immuniser les citoyens contre le lavage de cerveau. Cependant la recherche technologique souffre des attaques répétées contre l'intégrité intellectuelle de tels régimes. +2 Repérage, +1 Moral, -2 Recherche

ECONOMIE

C'est la méthode d'administration des ressources par votre faction.

- **Simple.** C'est l'option par défaut. L'économie simple correspond à l'économie informelle et adaptée qui se développe au cours des premières années de l'arrivée sur la planète, avant que des systèmes économiques plus élaborés soient mis en place. La « Survie » en tant que priorité, n'apporte ni bonus, ni pénalité.
- **Marché libre.** L'économie de marché libre relâche les lois du marché dans votre société. L'économie de marché sans entrave peut générer rapidement une grande richesse, mais dans le contexte des fragiles économies émergentes de Planète, peut aussi mener à des conditions extrêmes de pollution et à des dégâts écologiques. C'est pourquoi, les citoyens appauvris subitement par l'action de magnats peu scrupuleux peuvent se révolter contre leurs maîtres. +2 Economie, -3 Planète, -5 Police

CONTRÔLE DE LA SOCIÉTÉ

CHAPITRE 5

- **Planifiée.** Economie de demi marché contrôlée par des réglementations gouvernementales féroces, l'économie planifiée favorise une croissance industrielle et démographique stable aux dépens de l'efficacité. +2 Croissance, +1 Industrie, -2 Efficacité
- **Verte.** L'économie verte lutte pour intégrer le progrès humain aux besoins de la biosphère. L'économie verte utilise les ressources avec efficacité et tend à éviter les excès du développement industriel qui pourraient mettre en danger la vie indigène de Planète, mais la croissance démographique souffre nécessairement du manque d'espace. +2 Efficacité, +2 Planète, -2 Croissance

VALEURS

Les objectifs les plus importants aux yeux de votre société.

- **Survie.** La simple survie est, bien entendu, la priorité principale des premières colonies humaines de l'espace. La « Survie » en tant que priorité, n'apporte ni bonus, ni pénalité.
- **Puissance.** Les dirigeants recherchant la puissance constituent des forces militaires importantes et bien payées pour soutenir leur volonté. Mais l'infrastructure économique et industrielle peut souffrir des budgets gonflés de la défense. +2 Efficacité, +2 Moral, -2 Industrie
- **Connaissance.** Les dirigeants recherchant le savoir et l'illumination intellectuelle consacrent leurs ressources à la recherche et à l'instruction. Ils tendent aussi à promouvoir le libre échange des informations, ce qui augmente l'efficacité mais génère aussi des risques plus importants en matière de sécurité. +2 Recherche, +1 Efficacité, -2 Repérage
- **Richesse.** Les dirigeants recherchant la richesse s'efforcent de bâtir rapidement une infrastructure économique et industrielle. Ils parviennent à une croissance et à un développement rapides sans tenir compte des effets secondaires possibles comme la décadence et la dégénérescence des mœurs. +1 Economie, +1 Industrie, -2 Moral

SOCIÉTÉ DU FUTUR

De puissantes doctrines de développement social générées par les théories avancées d'Ingénierie sociale.

- **Néant.** C'est l'option par défaut. Votre société n'a pas encore atteint le statut élevé de société du futur.
La « Survie » en tant que priorité, n'apporte ni bonus, ni pénalité.
- **Cybernétique.** Dans l'avenir lointain, les citoyens pourront choisir de transmettre les fonctions de gestion de la société à des ordinateurs intelligents, améliorant ainsi l'efficacité et libérant les humains pour qu'ils puissent se consacrer à des tâches plus

CONTRÔLE DE LA SOCIÉTÉ

122

CHAPITRE 5

créatives. Mais les ouvriers remplacés par les ordinateurs ne vont-ils pas plonger dans le désespoir, tomber dans la pauvreté et réagir violemment ?
+2 Efficacité, +2 Planète, +2 Recherche, -3 Police

- **Eudémonique.** Peut-être la société la plus désirée ; cette société de l'avenir lointain tire son nom du mot grec ancien signifiant accomplissement et bonheur. Une société eudémonique encourage chaque citoyen à atteindre le bonheur en essayant d'utiliser complètement ses potentiels. La population, l'économie et l'industrie connaîtront toutes une croissance saine. La violence disparaîtra tandis que la société deviendra de plus en plus tolérante et juste, et même quand cette société sera tentée par la violence, elle aura pour but d'assujettir plutôt que de détruire. +2 Economie, +2 Croissance, +2 Industrie, -2 Moral
- **Contrôle psychique.** Méthode de surveillance ultime, le contrôle psychique diffuse des gaz neurochimiques subtils ne pouvant pas être détectés dans l'atmosphère pour rendre sa population obéissante, loyale et non influençable par les idées extérieures. Cependant, une quantité importante de ressources est requise pour maintenir ce niveau de contrôle. +2 Moral, +2 Police, +2 Repérage, -2 Soutien

FACTEURS SOCIAUX

Votre faction dispose d'un score (négatif, positif ou nul) dans chacune des catégories suivantes. Les scores positifs représentent les avoirs de votre société, les scores négatifs sont ses dettes. Le résultat spécifique de chaque score pour chaque facteur figure dans le tableau de l'Annexe 2 : Facteurs sociaux.

Bien que très directement déterminés par vos choix sociaux (voir Fenêtre Société, p. 119), ces scores sont aussi directement modifiés par la philosophie initiale de votre faction et par plusieurs projets secrets. Plusieurs bâtiments de la base peuvent modifier les scores de cette seule base. Une crèche, par exemple, augmente le taux de croissance de la base sur laquelle elle est bâtie.



ECONOMIE

Augmente ou diminue la production d'énergie par carré et par base ; augmente ou diminue aussi les revenus du commerce (voir Commerce, p. 114).



EFFICACITÉ

Augmente ou diminue les pertes dues à l'inefficacité ou à la modification de l'allocation d'énergie (voir Allocation d'énergie, p. 102).



SOUTIEN

Augmente ou diminue le coût du soutien aux unités en dehors de votre base. Un taux élevé peut vous apporter un certain nombre d'unités qui peuvent être soutenues gratuitement (voir Base de stationnement, soutien et pacifisme, p. 77).

CONTRÔLE DE LA SOCIÉTÉ

123



MORAL

Augmente ou diminue le moral de vos unités. Des valeurs négatives peuvent réellement diminuer la capacité au combat des unités (voir *Moral/Cycle de vie*, p. 76).



POLICE

Détermine le nombre d'unités qui peuvent jouer le rôle de police (voir *Emeutes de droïdes*, p. 54) dans vos bases. Les factions dotées d'un taux de police de 3 au plus sont considérées comme pacifiques et produisent des droïdes en plus grand nombre lorsque les unités sont hors de la base (voir *Base de stationnement, soutien et pacifisme*).



CROISSANCE

Accélère ou ralentit la croissance démographique (voir *Nutriments*, p. 32).



PLANETE

Un score négatif augmente les dommages écologiques. Les scores positifs diminuent les dégâts, améliorent votre mobilité au milieu du fongus et vous donne le pouvoir de domestiquer les formes de vie indigènes (voir *Faune*, p. 35). Le taux de Planète affecte aussi l'habileté de vos unités au Combat psy (voir *Combat psychique*, p. 89).



REPERAGE

Peut augmenter le moral des équipes de repérage. Augmente ou diminue la sensibilité de votre faction à l'action des équipes de repérage (voir *Équipes de repérage*, p. 117).



INDUSTRIE

Augmente ou diminue le coût en minéraux des projets de la base (voir *Ordres de construction*, p. 58).



RECHERCHE

Accélère ou ralentit l'acquisition de nouvelles technologies (voir *Technologie*, p. 103).

ABANDON

Vous pouvez à tout moment choisir d'abandonner le jeu. Ceci met fin au jeu et calcule votre score dans *Alpha Centauri*.

Vous devez aussi abandonner si vous atteignez l'année de la retraite obligatoire pour votre jeu ou votre scénario. Dans les jeux types, l'année de la retraite obligatoire est l'A.M. 2600 pour les niveaux de difficulté citoyen, spécialiste et talent, et l'A.M. 2500 pour les niveaux bibliothécaire, penseur et transcendant.

Vous serez averti 20 ans avant d'atteindre la retraite obligatoire.

VERS LA VICTOIRE

Il existe quatre méthodes pour gagner à *Alpha Centauri* : la conquête, la diplomatie, l'économie ou la transcendance en fonction de la définition des options dans les écrans de configuration.

Si vous jouez un scénario, il peut contenir des conditions de victoire spécifiques et uniques différentes.

CONQUETE

Vous pouvez gagner le jeu par la conquête si vous éliminez toutes les factions restantes. Les factions qui se rendent et signent un pacte d'obéissance sont éliminées de la course à la victoire. Si la victoire coopérative est activée, il n'est pas nécessaire d'éliminer toutes les factions avec lesquelles vous avez signé un pacte de fraternité, bien que les factions non vaincues qui peuvent gagner de cette manière soient limitées à trois.

DIPLOMATIE

Vous pouvez gagner le jeu par la voie diplomatique en persuadant suffisamment de dirigeants de faction de s'unir derrière vous et de vous élire Dirigeant suprême de la Planète. Un vote des 3/4 du conseil planétaire est nécessaire pour valider une telle élection. Seul le dirigeant de l'une des deux factions remportant le total de voix le plus élevé peut se présenter à l'élection du Dirigeant suprême.

Lorsqu'un Dirigeant suprême est élu, un dirigeant de faction peut choisir de défier le conseil et de refuser de se soumettre. Dans ce cas, le Dirigeant suprême doit, avec l'aide des factions loyales, conquérir toutes les factions rebelles pour réussir une victoire par la conquête. En raison de la puissance militaire habituellement nécessaire pour assurer l'élection en tant que Dirigeant suprême, il est généralement parfaitement suicidaire de défier le conseil. Les autres factions ne choisiront en général cette voie que si vous avez commis des atrocités contre elles ou si vous les avez trahies de manière répétée.

Vous devez posséder la technologie homo superior avant de tenter une victoire diplomatique.

ECONOMIE

Vous pouvez choisir une victoire économique en accaparant le marché mondial de l'énergie. Vous devez être en possession de l'économie sensible pour poursuivre ce plan.

La main mise sur le marché mondial de l'énergie nécessite un nombre de crédits d'énergie sensiblement égal au coût du contrôle psychique de toutes les bases restantes de Planète. Lorsque vous voulez faire cette tentative, sélectionnez l'option Accaparer le marché global de l'énergie dans le menu QG.

Lorsqu'une faction tente d'accaparer le marché mondial de l'énergie, toutes les autres factions se voient accorder un délai pendant lequel elles peuvent capturer ou détruire le quartier général de cette faction et faire échouer son plan.

TRANSCENDANCE

La forme de victoire la plus élevée est l'ascension vers la transcendance, c'est-à-dire l'étape suivante de l'évolution de l'humanité. Pour atteindre ce stade, vous devez mener à bien un projet secret extraordinaire, appelé ascension vers la transcendance, qui ne peut commencer qu'après la découverte par au moins une faction du projet secret voix de Planète.

SCORE

Que vous abandonniez ou que vous gagniez, chaque jeu est classé selon un score numérique. Vous pouvez vérifier votre score à tout moment en appuyant sur 8, ou en choisissant l'option « score d'Alpha Centauri » dans le Menu QG (voir p. 52).

Votre score d'Alpha Centauri est calculé de la manière suivante :

- 1 point pour chaque citoyen de chaque base.
- Si vous avez remporté une victoire diplomatique ou économique, 1 point pour chaque citoyen de chaque base membre d'un pacte de fraternité.
- 1/2 point pour chaque citoyen de toute autre base de la faction.
- 1/2 point pour chaque citoyen d'une base qui s'est rendue.
- 1 point pour chaque unité de commerce reçue par vos bases.
- 1 point pour chaque technologie découverte.
- 10 points pour chaque progrès technologique après la pensée transcendante.
- 25 points pour chaque projet secret.
- Un bonus de victoire si vous avez gagné le jeu (voir Vers la victoire, ci-dessus) :

Pour la *Victoire par conquête*, 1000 points vous sont accordés, moins 2 pour chaque tour de jeu écoulé. Si la victoire coopérative est activée, tous les frères et sœurs du pacte participent à la victoire et les points sont partagés entre toutes les factions gagnantes en fonction de leur population respective. Un maximum de trois frères et sœurs du Pacte peuvent participer à une victoire par conquête (à l'exception des factions qui se sont rendues entre temps).

Si vous remportez une *Victoire diplomatique*, vous recevez 1200 points, moins 2 pour chaque tour de jeu écoulé. Si la victoire coopérative est activée et si un frère ou une sœur du pacte est élu(e) dirigeant suprême, vous recevez la moitié de ce total.

Pour une *Victoire économique*, vous recevez 1200 points, moins 2 pour chaque tour de jeu écoulé. Si la victoire coopérative est activée, les frères et sœurs du pacte avec la faction gagnante reçoivent la moitié des points de bonus.

Les joueurs qui atteignent l'*Ascension vers la transcendance* reçoivent 1600 points, moins 2 pour chaque tour de jeu écoulé. Si la victoire coopérative est activée, tous les frères et sœurs du pacte participent à la victoire et les points sont partagés entre toutes les factions gagnantes en fonction de leur population respective.

Dans toute victoire coopérative, le grand gagnant reçoit 1/2 point du score de population de chaque faction alliée.

ANNEXE 1



REMARQUES ET CONSEILS

REMARQUES ET CONSEILS

CONSEILS D'ORDRE GENERAL

- Choisissez soigneusement votre faction. Les bonus et les pénalités correspondant à chaque faction peuvent sembler négligeables, mais ils exercent une influence constante sur le développement de la faction tout au long du jeu. Mieux vaut donc sélectionner une faction dont les capacités représentent un atout par rapport à votre style personnel et votre stratégie à long terme, plutôt qu'un inconvénient.
- N'ayez pas peur d'avoir recours aux gouverneurs et aux unités automatisées. Ces aides peuvent rendre votre jeu beaucoup plus aisé, sans réduire sensiblement le contrôle sur vos unités et vos bases.
- Faites attention à l'emplacement de vos bases. Essayez d'utiliser toutes les ressources de tous les carrés possibles. Ne placez pas les bases directement dans le périmètre de production d'une autre base, mais vous pouvez laisser les rayons se chevaucher un peu. Essayez de ne pas gaspiller des carrés qui pourraient être productifs.
- Bâissez plusieurs capsules de colonisation dès les premiers tours du jeu et donnez à votre faction un territoire à exploiter aussi rapidement que possible. Du point de vue de la stratégie, il n'est jamais bon de mettre tous ses œufs dans le même panier. De plus, des bases plus nombreuses vous apportent des réserves d'énergie importantes, une recherche technologique plus rapide et une capacité accrue à produire les projets secrets et les unités offensives.
- Lorsque vous commencez une base, bâissez tout de suite une unité défensive (plusieurs, à des niveaux de jeu plus avancés). Bâissez aussi au moins une forteresse par base.
- Veillez à bâtir plusieurs bases au bord du littoral. Ceci permet à votre faction de produire des unités maritimes.
- N'oubliez jamais que les unités peuvent se cacher dans le fongus.
- Explorez autant de terrain que vous le pouvez assez tôt dans le jeu, pendant que les factions rivales sont petites et relativement amicales et que les vers télépathes sont jeunes et faibles.
- Ne touchez pas à vos réglages économiques jusqu'à ce que les droïdes commencent à devenir un réel problème sur vos bases (et même dans ce cas, essayez d'abord d'y remédier grâce aux choix sociaux ou grâce à la construction

de simples bâtiments).

- Une bonne stratégie pour la construction des bâtiments de la base consiste simplement à bâtir les édifices les moins chers en premier. Cependant, vous pouvez souhaiter vous concentrer sur le nœud de réseau (en particulier, si vous possédez un objet ou prévoyez de bâtir le projet secret du monde virtuel) et le complexe d'habitation (si votre population s'accroît rapidement). Ne bâissez pas de dôme de pressurisation, ni de sphère de punition à moins de savoir exactement à quoi ils serviront, et d'être certain de les vouloir (voir Annexe 2 : Bâtiments) – ces bâtiments ne sont utiles que dans des circonstances bien spéciales et la sphère de punition peut en réalité vous ralentir dans certains cas.
- Plus vous conservez de projets secrets pour vous, mieux c'est. Même ceux que vous ne prévoyez pas d'utiliser sont utiles, parce que vous les mettez à l'abri des autres joueurs.
- Les projets secrets les plus précoces sont parmi les plus utiles, en particulier le projet de génome humain et de monde virtuel, qui permettent de donner à votre faction un grand pouvoir de stabilité.
- Plantez des forêts pour rendre productifs des carrés arides. Plantez-les assez tôt pour leur donner le temps de pousser.
- Si un rival souhaite échanger une technologie, faites-le. Chaque progrès technologique aide votre faction, et un échange équitable est une bonne affaire qui vous donne de l'avance sur les autres factions qui ne participent pas à l'échange.
- Si votre faction domine clairement les autres factions, organisez des élections et proclamez-vous gouverneur planétaire. Ça en vaut la peine, rien que pour les retombées commerciales.
- Les secrets du cerveau humain peuvent vous donner une avancée technologique importante en début de partie. Malheureusement (pour les autres factions), l'Université et la Force de maintien de la paix sont à peu près les seules factions susceptibles d'y parvenir. Toutes les autres factions auraient besoin d'un grand coup de chance pour parvenir à cette technologie en premier (bien que ça puisse arriver).

ANNEXE 2



T A B L E A U X

AMELIORATIONS DE TERRAFOAMAGE

Nom (Nom maritime)	Technologie préalable	Nombre de tours pour bâtir	Frappe de touche
Ferme (Ferme de varech)	Néant	4	[F]
Réservoir à engrais	Génie écologique avancé	8	[F]
Mine (plate-forme d'exploitation minière)	Néant	8	[M]
Capteur solaire (gaine marémotrice)	Néant	4	[S]
Forêt	Néant	4	[Ctrl][F]
Route	Néant	1	[R]
Tube magnétique	Aimants unipolaires	3	[R]
Blockhaus	Algorithmes militaires avancés	5	[K]
Base aérienne	Doctrines : puissance aérienne	10	.
Champ de Détecteur	Néant	4	[O]
Fongus (fongus marin)	Néant	6	[F]
Fongus (fongus marin)	Génie écologique	6	[Ctrl][F]
Condensateur	Génie écologique	12	[N]
Miroir à échelons	Génie écologique	12	[↑][E]
Trou de sonde thermique	Génie écologique	24	[↑][B]
Nappe Phréatique	Génie écologique	18	[Q]

TABEAU DE PRODUCTION DES RESSOURCES

Nature du terrain	Nutriments	Minéraux	Energie
Précipitations			
Aride	0	n.a.	n.a.
Humide	1	n.a.	n.a.
Pluvieux	2	n.a.	n.a.
Topographie			
Plat	n.a.	0	n.a.
Accidenté	n.a.	1	n.a.
Rocheux	0	1	n.a.
Altitude	n.a.	n.a.	1-4
Océan	1	0	0

Elever le terrain (Elever le fond marin)	Economie de l'environnement	12	[Alt Gr][]
Abaisser le terrain (Abaisser le fond marin)	Economie de l'environnement	12	[Alt Gr][]
Nivelier le terrain	Néant	8	[]

Carrés invariables

La production des carrés suivants est invariable, quelle que soit la nature du terrain.

Nature du terrain	Nutriments	Minéraux	Energie
Base 2	1	2	
Remarque : Les bases peuvent également obtenir des bonus de ressources.			
Forêt ⁽¹⁾	1	2	1
Monolithe	2	2	2
Trou de sonde thermique	0	6	6
Fongus ⁽⁴⁾	0-2	0-2	0-2
Variables			
Fleuve	n.a.	+1	n.a.
Ferme	+1	n.a.	n.a.
Ferme de varech	+2	n.a.	n.a.
Réservoir à engrais	+1	n.a.	n.a.
Condensateur	+1 ⁽⁵⁾	n.a.	n.a.
Miroir à échelons	n.a.	+1 ⁽⁶⁾	n.a.
Gaine marémotrice	n.a.	+3	n.a.
Mine	-1 (si + de 1)	+1 à +3 ⁽⁷⁾	n.a.
Route	n.a.	+1 ⁽⁸⁾	n.a.
Plate-forme d'exploitation minière	+1 ou +2 ⁽⁹⁾		

Bonus de nutriments	+2	n.a.	n.a.
Bonus de minéraux	+2	n.a.	n.a.
Bonus d'énergie	n.a.	+2	n.a.
Réservoirs à recyclage ⁽¹⁰⁾	+1	+1	+1

⁽¹⁾ Un terrain rocheux empêche toute production de nutriments, quel que soit le niveau des précipitations.

⁽²⁾ Pour produire une quantité d'énergie basée sur la seule altitude, le carré doit être équipé d'un capteur solaire. Les carrés équipés d'un capteur solaire capturent +1 Energie tous les mille mètres au-dessus du niveau de la mer (de +1 de 0 à 1.000 mètres à +4 au-dessus de 3.000 mètres).

⁽³⁾ L'exploitation d'un carré de forêt (par exemple, réaliser une amélioration autre qu'une route dans ce carré) rapporte un bonus unique de 5 minéraux. Les bâtiments correspondants à une ferme arboricole ou à une forêt hybride augmentent chacune la production de nutriments dans les carrés de forêt situés dans le périmètre de production de cette base.

⁽⁴⁾ Votre capacité à extraire des ressources du fongus augmente au fur et à mesure de la découverte de nouvelles technologies. Voir **Production de fongus**, dans la section **Tableaux de production des ressources**, p. 46.

⁽⁵⁾ Augmente également les précipitations d'un niveau dans un périmètre de deux carrés.

⁽⁶⁾ Rapporte également +1 Energie à chaque carré voisin équipé d'un capteur solaire.

⁽⁷⁾ +1 en terrain accidenté, +2 en terrain rocheux, +3 en terrain rocheux avec une route.

⁽⁸⁾ Les routes rapportent +1 Minéraux dans les carrés rocheux avec une mine (bonus total pour route et mine : +3). Les routes ne rapportent pas de bonus pour les mines en terrain accidenté.

⁽⁹⁾ Le bonus est de +1 jusqu'à la découverte du génie écologique avancé, de +2 ensuite.

⁽¹⁰⁾ Les réservoirs à recyclage ne s'appliquent que sur le carré de la base centrale.

IMPORTANCE DU TERRAIN SUR LES DÉPLACEMENTS

Carrés rocheux ou de forêt	2 points de mouvement pour entrer (cependant, les unités disposant d'au moins un point de mouvement complet peuvent toujours pénétrer dans ces carrés).
Carré de fongus marin	3 points de mouvement pour entrer (cependant, les unités disposant d'au moins un point de mouvement complet peuvent toujours pénétrer dans ces carrés).
Carré de fongus terrestre	Une tentative (réussie ou non) pour pénétrer un carré de fongus terrestre met toujours fin au déplacement de votre unité, sauf si cette unité est un nid de vers télépathes, ou si votre faction possède le projet secret de dôme xénoempathique .
Ces pénalités sont sans effet en cas de traversée des carrés sur une route ou dans un tube magnétique.	
Carré de route	1/3 de point de mouvement.
Carré de tube magnétique	Aucun point de mouvement pour prendre un tube magnétique.
Fleuve	Triple le déplacement normal d'une unité.
Unités aériennes	Le terrain n'a aucun effet sur le déplacement des unités aériennes

IMPORTANCE DU TERRAIN SUR LES COMBATS

Le xénofongus fournit un camouflage (voir Flore, p. 20).	
Artillerie.	+25 % de bonus offensif par niveau d'altitude (voir Combat d'artillerie, p. 87).
Unités mobiles sur terrain plat ou accidenté.	+25 % de bonus offensif.
Toute unité sur terrain rocheux.	+50 % de bonus défensif.
Toute unité dans du xénofongus.	+50 % de bonus défensif, sauf si elle est attaquée par une forme de vie locale (sauvage ou domestiquée) auquel cas l'unité n'obtient aucun bonus défensif (voir point suivant).
Toute forme de vie locale dans du xénofongus.	+50 % de bonus offensif.

FACTEURS SOCIAUX

ECONOMIE



- 3 -2 Energie dans chaque base.
- 2 -1 Energie dans chaque base.
- 1 -1 Energie dans la base principale.
- 0 Taux d'énergie normal.
- 1 +1 Energie dans chaque base.
- 2 +1 Energie dans chaque carré.
- 3 +1 Energie dans chaque carré.
- +1 Commerce.
- 4 +1 Energie/carré ; +2 Energie/base ; +2 Commerce.
- 5 +1 Energie/carré ; +4 Energie/base ; +3 Commerce.

EFFICACITE



- 4 PARALYSIE ECONOMIQUE.
- 3 Incompétence meurtrière.
- 2 Incompétence scandaleuse.
- 1 Incompétence choquante.
- 0 Incompétence extrême.
- 1 Compétence raisonnable.
- 2 Compétence louable.
- 3 Compétence exemplaire.
- 4 ECONOMIE MODELE.

T A B L E A U X

A N N E X E 2

SOUTIEN



- 4 Chaque unité coûte 2 Soutiens ; pas de minéraux pour une nouvelle base.
- 3 Chaque unité coûte 1 Soutien ; pas de minéraux pour une nouvelle base.
- 2 Soutien d'1 unité gratuite par base ; pas de minéraux pour une nouvelle base.
- 1 Soutien d'1 unité par base.
- 0 Soutien de 2 unités par base.
- 1 Soutien de 3 unités par base.
- 2 Soutien de 4 unités par base.
- 3 Soutien de 4 unités ou jusqu'à la taille de la base.

MORAL



- 4 -3 Moral ; + modificateurs divisés par deux.
- 3 -2 Moral ; + modificateurs divisés par deux.
- 2 -1 Moral ; + modificateurs divisés par deux.
- 1 -1 Moral.
- 0 Moral normal.
- 1 +1 Moral.
- 2 +1 Moral (+2 Défense).
- 3 +2 Moral (+3 Défense).
- 4 +3 Moral.

T A B L E A U X

A N N E X E 2



POLICE

- 5 Deux droïdes supplémentaires pour chaque unité militaire à l'extérieur de la base.
- 4 Un droïde supplémentaire pour chaque unité militaire à l'extérieur de la base.
- 3 Un droïde supplémentaire si plus d'une unité militaire à l'extérieur de la base.
- 2 Ne peut pas utiliser des unités militaires comme police. Pas de ligature neuronale.
- 1 Une unité de police autorisée. Pas de ligature neuronale.
- 0 Possibilité d'utiliser une unité militaire comme police.
- 1 Possibilité d'utiliser jusqu'à 2 unités militaires comme police.
- 2 Possibilité d'utiliser jusqu'à 3 unités militaires comme police.
- 3 3 unités comme police. Effet de la police doublé.



CROISSANCE

- 3 CROISSANCE DÉMOGRAPHIQUE NULLE.
- 2 -20 % Croissance.
- 1 -10 % Croissance.
- 0 Taux de croissance normal.
- 1 +10 % Croissance.
- 2 +20 % Croissance.
- 3 +30 % Croissance.
- 4 +40 % Croissance.
- 5 +50 % Croissance.
- 6 EXPLOSION DÉMOGRAPHIQUE.

TABLEAUX

ANNEXE 2



PLANÈTE

- 3 Déséquilibre écologique capricieux ; -3 de production de fongus.
- 2 Déséquilibre écologique fréquent ; -2 de production de fongus.
- 1 Déséquilibre écologique croissant ; -1 de production de fongus.
- 0 Tension écologique normale.
- 1 Sagasse écologique. Capture de vers télépathes 25 %.
- 2 Harmonie écologique. Capture de vers télépathes 50 %.
- 3 Symbiose écologique. Capture de vers télépathes 75 %.



EQUIPES DE REPERAGE

- 2 -50 % de coût des actions des équipes de repérage ennemies ; taux de réussite ennemie augmenté.
- 1 -25 % de coût des actions des équipes de repérage ennemies ; taux de réussite ennemie augmenté.
- 0 Mesures de sécurité normales.
- 1 +1 Moral de l'équipe de repérage ; +50 % de coût des actions des équipes de repérage ennemies.
- 2 +2 Moral de l'équipe de repérage ; double le coût des actions des équipes de repérage ennemies.
- 3 +3 Moral de l'équipe de repérage ; les bases et les unités ne peuvent être renversées.

TABLEAUX

ANNEXE 2

INDUSTRIE



- 3 Coût des minéraux augmenté de 30 %.
- 2 Coût des minéraux augmenté de 20 %.
- 1 Coût des minéraux augmenté de 10 %.
- 0 Taux de production normal.
- 1 Coût des minéraux diminué de 10 %.
- 2 Coût des minéraux diminué de 20 %.
- 3 Coût des minéraux diminué de 30 %.
- 4 Coût des minéraux diminué de 40 %.
- 5 Coût des minéraux diminué de 50 %.



RECHERCHE

- 5 Recherche ralentie de 50 %.
- 4 Recherche ralentie de 40 %.
- 3 Recherche ralentie de 30 %.
- 2 Recherche ralentie de 20 %.
- 1 Recherche ralentie de 10 %.
- 0 Taux de recherche normal.
- 1 Recherche accélérée de 10 %.
- 2 Recherche accélérée de 20 %.
- 3 Recherche accélérée de 30 %.
- 4 Recherche accélérée de 40 %.
- 5 Recherche accélérée de 50 %.

TABLEAUX

ANNEXE 2

BATIMENTS

Bâtiment	Coût	Entretien	Technologie préalable	Effet
Complexe aérospatial + 100%.	80	2	Doctrine : puissance aérienne	+2 Moral : aérien ; Défense aérienne
Centre de progrès génétique	100	2	Greffe neuronale	+2 Moral : TOUS ; +1 Cycle de vie extra-terrestre.
Laboratoire de biologie	60	1	Empathie Centauri	+2 labos/tour; +1 Cycle de vie extra-terrestre.
Réserve Centauri	100	2	Méditation Centauri	Diminue pollution +1 Cycle de vie extra-terrestre.
Crèche	50	1	Calcul éthique	Bonus Croissance/Efficacité/Moral.
Centre de commandement	40	0	Doctrine : mobilité	+2 Moral : Terrain.
Réserve d'énergie	0	0	Aucune	Minéraux en énergie.
Laboratoire de fusion	120	3	Energie de fusion	Bonus Economie et Recherche.
Usine de prise génétique	100	2	Génie rétroviral	Minéraux ; plus de droïdes.
Complexe d'habitation	80	2	Automatisation industrielle	Augmentation de la limite de population.
Dôme d'habitation	160	4	Matériaux de supertraction	Augmentation de la limite de population.
Quartier général	50	0	Néant	Efficacité.
Théâtre holographique	60	3	Réseaux planétaires	Bonus Psy et moins de droïdes.
Forêt hybride	240	4	Economie planétaire	Bonus Economie/Psychologie/Forêt.

TABLEAUX

ANNEXE 2

Bâtiment	Coût	Entretien	Technologie préalable	Effet
Nanohôpital	240	4	Homo Superior	Bonus Recherche et Psychologie.
Nanoréplicateur	320	6	Modification de la matière	Bonus Minéraux.
Chantier naval	80	2	Doctrines : initiative	+2 Moral : Défense maritime +100 %.
Station minière Nessus	120	0	Machines intelligentes	+1 Minéraux TOUTES BASES.
Nœud de réseau	80	1	Réseaux d'information	Bonus Recherche.
Nacelle de défense orbitale	120	0	Machines intelligentes	Défense par missiles.
Transmetteur d'énergie orbitale	120	0	Vol spatial avancé	+1 Energie TOUTES BASES.
Jardin d'Eden	120	4	Econométrie sensible	+2 Talents.
Périmètre de défense	50	0	Doctrines : loyauté	Défense +100 %.
Dôme de pression	80	0	Doctrines : flexibilité	Immersion/Ressources.
Porte psy	100	2	Transmission de matière	Téléportation.
Sphère de punition	100	2	Algorithmes militaires av.	Aucun droïde/-50 % recherche labos.
Convertisseur quantique	200	5	Machinerie quantique	Bonus Minéraux.
Laboratoire quantique	240	4	Energie quantique	Bonus Economie et Recherche.
Aires de jeu	40	1	Psychologie sociale	Moins de droïdes.
Réservoirs de recyclage	40	0	Biogénétique	Bonus Ressources.

Bâtiment	Coût	Entretien	Technologie préalable	Effet
Hôpital de recherche	120	3	Raccordement génétique	Bonus Recherche et Psychologie ; moins de droïdes.
Usine d'assemblage automatique	200	4	Nano-robotique industrielle	Bonus Minéraux.
Usine secrète	60	1	Théorie subatomique avancée	Prototypes gratuits.
Laboratoire hydroponique aérien	120	0	Vol spatial orbital	+1 Nutriments TOUTES BASES avec complexe aérospatial.
Banque d'énergie	80	1	Automatisation industrielle	Bonus Economie.
Champ de tachyons	120	2	Mécanique des probabilités	Toutes défenses +100 % probabilités.
Temple de la planète	200	3	Secrets d'Alpha Centauri	Bonus Ecologie.
Ferme arboricole	120	3	Economie d'Environnement	Bonus Psy/Economie/Nutriments avec forêts; diminue dégâts écologiques.

Complexe aérospatial. Répare rapidement les unités aériennes endommagées. Les unités aériennes qui y sont bâties reçoivent +2 en Moral. La base doit comporter un complexe aérospatial avant de pouvoir procéder à des améliorations dans l'espace.

Centre de progrès génétique. Toutes les unités militaires bâties ici reçoivent +2 en Moral. Toute forme de vie extraterrestre élevée sur cette base acquiert +1 en Cycle de vie.

Laboratoire de biologie. +2 en Recherche par tour. Toute forme de vie extraterrestre élevée sur cette base acquiert +1 en Cycle de vie.

Réserve Centauri. Diminue les effets de l'industrie sur l'écologie de la Planète. Toute forme de vie extraterrestre élevée sur cette base acquiert +1 en Cycle de vie.

Crèche. La base reçoit +2 en Croissance et +2 en Efficacité. Tous les effets négatifs sur le moral sont annulés pour les unités du carré de base ; ces unités reçoivent à la place un modificateur +1 en Moral. Diminue la vulnérabilité de la base au contrôle psychique de l'ennemi.

Centre de commandement. Répare rapidement les unités terrestres endommagées. Les unités terrestres qui y sont bâties reçoivent +2 en Moral.

Banque d'énergie. Augmente de 50 % les réserves d'énergie de la base.

Laboratoire de fusion. Augmente de 50 % en Energie et en Recherche dans la base.

Usine de raccordement génétique. Augmente de 50 % en Minéraux, mais augmente aussi de 1 le nombre de droïdes de la base et augmente la vulnérabilité au contrôle psychique de l'ennemi. Cumulable avec tous les autres bâtiments de ce type.

Complexe d'habitation. Permet à la population de la base de croître au-delà de la taille 7.

Dôme d'habitation. Permet à la population de la base de grandir au-delà de la taille 14. La base doit déjà comporter un Complexe d'habitation.

Quartier général. Centre administratif de votre colonie. +1 Energie. Aucune inefficacité. Les équipes de repérage ennemies ne peuvent pas tenter de contrôle psychique à cet endroit.

Théâtre holographique. Divise par deux le nombre de droïdes et augmente de 50 % Psychologie de la base.

Forêt hybride. Augmente la production de nutriments et d'énergie des carrés de forêt. Augmente de 50 % Psychologie de la base et de 50 % Energie et, en

combinaison avec la ferme arboricole, élimine les dégâts écologiques provoqués par le terraformage. Cumulable avec la ferme arboricole.

Nanohôpital. Augmente de 25 % le pouvoir Psy de la base et de 50 % en Recherche ; diminue de 1 le nombre de droïdes. Diminue la perte de population provoquée par la guerre génétique et les épidémies. Cumulable avec l'hôpital de recherche.

Nanoréplicateur. Augmente de 50 % Minéraux de cette base. Cumulable avec tous les autres bâtiments de ce type.

Chantier naval. Répare rapidement les unités navales endommagées. Les unités navales qui y sont bâties reçoivent +2 en Moral.

Station minière Nessus. Chaque station minière augmente de 1 la production de Minéraux de chaque base. Ne peut être produit que par des bases dotées d'un complexe aérospatial. Le bonus de minéraux est divisé par deux pour les bases sans complexe aérospatial et ne peut en aucun cas dépasser la taille de la base.

Noeud de réseau. Augmente de 50 % la Recherche de la base. La base peut étudier les objets anciens.

Nacelle de défense orbitale. Chaque nacelle de défense orbitale présente une chance de 50 % d'empêcher l'attaque d'un destructeur de planète contre l'une de vos bases. Les nacelles de défense ne peuvent être déployées qu'une fois par tour ; lorsqu'il ne reste plus de nacelle en réserve (non déployées), il n'est possible d'arrêter un destructeur de planète qu'en sacrifiant une des nacelles déjà déployées.

Transmetteur d'énergie orbital. Chaque transmetteur augmente de +1 la production en Energie de chaque base. Ne peut être produit que par des bases dotées d'un complexe aérospatial. Le bonus Energie est réduit de moitié pour les bases dépourvues de complexe aérospatial, et ne peut en aucun cas dépasser la taille de la base.

Jardin d'Eden. Deux talents supplémentaires sur cette base.

Périmètre de défense. Augmente de 1 le multiplicateur de défense de la base. Ceci a pour effet de doubler la puissance de la défense (ou de la tripler en combinaison avec un champ de tachyons).

Dôme de pression. Permet à la base de survivre à l'immersion. Compte aussi pour des réservoirs à recyclage pour cette base.

Porte psy. Les unités peuvent se téléporter entre des bases comportant des portes psy.

Sphère de punition. Élimine les droïdes et les talents de cette base et diminue la vulnérabilité au contrôle psychique de l'ennemi, mais diminue de moitié la recherche.

Convertisseur quantique. Augmente de 50 % Minéraux de cette base. Cumulable avec tous les autres bâtiments de ce type.

Laboratoire quantique. Augmente de 50 % l'économie et la Recherche dans la base. Cumulable avec le laboratoire de fusion.

Aire de jeux. Diminue de deux le nombre de droïdes dans la colonie.

Réservoirs à recyclage. Augmente la production de nutriments, de minéraux et d'énergie du carré sur lequel se trouve la base.

Hôpital de recherche. Augmente de 25 % Psychologie de la base et de 50 % la Recherche ; diminue de 1 le nombre de droïdes. Diminue la perte de population provoquée par la guerre génétique et les épidémies.

Usine d'assemblage automatisée. Augmente de 50 % la production de Minéraux de cette base. Cumulable avec tous les autres bâtiments de ce type.

Usine secrète. Elimine les coûts supplémentaires lors de la création de nouvelles unités prototypes sur cette base.

Laboratoire hydroponique aérien. Chaque laboratoire hydroponique aérien augmente de 1 Nutriments de chaque base. Ne peut être produit que par des bases dotées d'un complexe aérospatial. L'augmentation de nutriments est réduite de moitié pour les bases dépourvues de complexe aérospatial, et ne peut en aucun cas dépasser la taille de la base.

Réserve d'énergie. Tous les minéraux produits sur la base sont immédiatement convertis en réserves d'énergie (2 unités Minéraux correspondent à 1 unité Energie).

Champ de tachyons. Augmente de 1 le multiplicateur de défense de la base. Cumulable avec le périmètre de défense, pour un triplement net de la force de défense de la base.

Temple de la Planète. Diminue les effets de l'industrie sur l'écologie de la Planète. Toute forme de vie extraterrestre élevée sur cette base acquiert un bonus de cycle de vie. Cumulable avec la réserve Centauri.

Ferme arboricole. Augmente de 50 % Psychologie et Economie dans la base. Augmente la production de nutriments dans les carrés de forêt. Divise par deux les dégâts écologiques provoqués par le terraformage (fermes, mines, routes, etc.).

PROJETS SECRETS

Projet secret	Coût	Technologie préalable	Effet
Ascension vers la transcendance	2000	Seuil de la transcendance	Fin de l'ère humaine ; début de la transcendance.
Vertus ascétiques	300	Economie planétaire	Limite de population augmentée de 2 ; +1 Police.
Transmetteur de matière en vrac	600	Transmission de matière	+2 Minéraux sur chaque base.
Force de défense des citoyens	300	Intégrité intellectuelle	Périmètre de défense sur chaque base.
Immortalité clinique	500	Edition de matière	Talent supplémentaire sur chaque base.
Cuves de clonage	500	Biomachinerie	Explosion démographique chaque base.
Nœud de commande	200	Doctrines : loyauté	Poste de commande sur chaque base.
Usine de cyborgs	400	Interface esprit/machine	Centre de progrès génétique sur chaque base.
Tourbillon des rêves	400	Volonté de pouvoir	Attaque psy +50 %.
Guilde des empathiques	200	Empathie Centauri	Contact instantané avec les dirigeants de chaque faction.
Projet de génome humain	200	Biogénétique	+1 Talent sur chaque base.
Algorithme chasseur-chercheur	300	Algorithme pré-sensible	Immunité aux équipes de repérage.
Raffinerie vivante	400	Vol spatial avancé	+2 Soutien (social).
Vaccin de longévité	300	Bio-ingénierie	Moins de droïdes ou plus de bénéfices.
Centre de contrôle maritime	300	Doctrines : initiative	Déplacement naval +2 ; Bases navales.
Bourse du commerce	200	Base industrielle	+1 Energie sur chaque carré de cet emplacement.

Projet secret	Coût	Technologie préalable	Effet
Nano-usine	400	Nanorobotique industrielle	Réparation d'unités ; faibles coûts de mise à niveau.
Cœur du réseau	400	Sensibilité numérique	+1 Recherche par commerce/noeud de réseau.
Amplificateur neuronal	300	Greffe neuronale	Défense psychique +50 %.
Mutagène de pholus	400	Génétique Centauri	Bonus Ecologie ; bonus Cycle de vie.
Liaisons de données planétaires	300	Cyberéthique	Toutte tech connue de 6 autres factions.
Système de transit planétaire	300	Automatisation industrielle	Les nouvelles bases commencent à la taille 3.
Colonie intelligente	500	Machines intelligentes	Entretien divisé par deux ; police supplémentaire.
Inducteur de singularité	600	Singularité contrôlée	Convertisseur quantique sur chaque base.
Ascenseur spatial	500	Matériaux de supertraction	Energie doublée/Coût orbital divisé par deux.
Supercollisionneur	300	Relativité appliquée	Recherche doublée sur cette base.
Matrice télépathe	600	Eudémonisme	Plus d'énéutes de droïdes ; +2 Repérage.
Théorie du Tout	400	Théorie des champs unifiés	Recherche doublée sur cette base.
Traducteur universel	400	Homo Superior	Deux technologies gratuites.
Monde virtuel	300	Réseaux planétaires	Divere par 2 la nombre de droïdes.
Voix de la Planète	600	Seuil de la transcendance	Commence l'ascension vers la transcendance.
Paradigme météorologique	200	Ecologie Centauri	Terraformage +50 %.
Dôme xénoempathique	300	Méditation Centauri	Bonus de déplacement dans le fongus.

Ascension vers la transcendance. Termine la séquence de Transcendance et met fin à l'ère humaine. L'ascension ne peut commencer tant que la Voix de la Planète est fonctionnelle.

Vertus ascétiques. Augmente de deux la limite de population de vos bases, et augmente la tolérance de votre société vis-à-vis de l'utilisation de la police et des unités militaires (+1 Police).

Transmetteur de matière en vrac. +2 Minéraux sur chaque base.

Force de défense des citoyens. Compte pour un périmètre de défense sur chaque base.

Immortalité clinique. Un Talent supplémentaire sur chaque base. Double le nombre de vos voix aux élections du gouverneur planétaire et du dirigeant suprême.

Cuves de clonage. Toutes vos bases entrent dans un état permanent d'explosion démographique et croissent à chaque tour, tant que la production de nutriments est suffisante et les bâtiments d'habitation adéquats. Les effets négatifs des choix d'ingénierie sociale tels que la puissance et le contrôle psychique sont éliminés.

Noeud de commande. Compte pour un poste de commandement sur chacune de vos bases.

Usine de cyborgs. Compte pour un centre de progrès génétique sur chaque base.

Tourbillon des rêves. +50 % d'attaque psychique.

Guilde des empathiques. Permet de contacter n'importe quel dirigeant, et vous donne un espion dans chaque faction. Vous donne +50 % de voix lors de l'élection du gouverneur planétaire et du dirigeant suprême.

Projet de génome humain. Un Talent supplémentaire sur chaque base.

L'algorithme chasseur-chercheur. Met vos unités et vos bases complètement à l'abri de l'infiltration d'une quelconque équipe de repérage.

Raffinerie vivante. Diminue la quantité de minéraux nécessaire au soutien des unités militaires : +2 Soutien sur le tableau de l'ingénierie sociale.

Vaccin de longévité. Deux droïdes de moins sur chaque base si l'économie de votre société est planifiée. Un droïde de moins sur chaque base si l'économie est simple ou verte. Les réserves d'énergie augmentent de 50 % sur cette base pour une économie de marché libre.

Centre de contrôle maritime. Multiplie par deux la vitesse de mouvement de toutes les unités navales et compte pour une base navale sur chacune de vos bases.

Bourse du commerce. Ajoute +1 en Energie sur chaque carré de cette base.

Nano-usine. Permet de réparer rapidement et complètement les unités même lorsqu'elles ne sont pas dans les carrés de base. Le coût de mise à niveau des unités est réduit de 50 %.

Coeur du réseau. La recherche augmente de 1 sur cette base pour chaque point de commerce reçu, ainsi que pour chaque nœud de réseau existant sur Alpha Centauri, quel que soit le possesseur de ce nœud de réseau. Elimine les effets négatifs d'une société cybernétique.

Amplificateur neuronal. Apporte 50 % en défense psychique.

Mutagène de Pholus. Diminue les effets de l'industrie sur l'écologie de Planète pour toutes vos bases. De plus, le fungus procure à toutes vos unités les mêmes avantages de combat qui sont habituellement réservés aux formes de vie extraterrestres. Toute forme de vie extraterrestre élevée sur cette base acquiert un bonus de 1 en cycle de vie.

Liaisons de données planétaires. Vous découvrirez automatiquement toute technologie découverte par l'une ou l'autre des six autres factions.

Système de transit planétaire. Toutes les nouvelles bases que vous fondez commencent au niveau de population 3. Un droïde de moins sur toutes les bases dont la population est au niveau 3 ou à un niveau inférieur.

Colonie intelligente. Le coût de l'entretien énergétique des bâtiments est divisé par deux sur toutes vos bases. Si l'emploi d'une police est autorisé dans le modèle social actuel, on considère que toutes vos bases disposent d'une unité de police supplémentaire.

Inducteur de singularité. Compte pour un convertisseur quantique sur chaque base, et diminue les effets écologiques de la production de minéraux.

Ascenseur spatial. Double la production d'énergie sur cette base et double la vitesse de production de minéraux sur toutes vos bases lors des améliorations du système orbital. Vos unités équipées de capsules de largage peuvent effectuer des insertions orbitales où que ce soit sur Planète. Toutes les restrictions de complexe aérospatial sur les améliorations orbitales sont annulées.

Supercollisionneur. Les découvertes de la recherche sur cette base sont doublées.

Matrice télépathe. Il n'y a jamais d'émeute de droïdes sur vos bases. Toutes vos équipes de repérage reçoivent un modificateur de moral de +2.

Théorie du Tout. Les découvertes de la recherche sont doublées sur cette base.

Traducteur universel. Deux avancées technologiques gratuites à l'achèvement. Sur cette base, il est possible de vendre n'importe quel nombre d'objets anciens.

Monde virtuel. Outre leur effet normal, les nœuds de réseau compte pour des théâtres holographiques sur chacune de vos bases : divise par deux le nombre de droïdes et augmente la puissance psy de la base de 50 %.

Voix de la Planète. Débute la séquence d'ascension vers la transcendance. Toute faction peut maintenant commencer l'ascension vers la transcendance. Toute forme de vie extraterrestre que vous élevez acquiert un bonus de 1 en cycle de vie.

Paradigme météorologique. Augmente de 50 % la vitesse de terraformage, sauf supprimer le fungus. Les formeuses peuvent bâtir des condenseurs, des trous de forages, élever/abaisser le terrain, même si vous n'avez pas découvert les technologies appropriées.

Dôme de Xénoempathie. Tous les carrés de xénofongus servent de routes ; la vitesse à laquelle les formeuses suppriment et/ou plantent le fungus est doublée. Toute forme de vie extraterrestre que vous élevez acquiert un bonus de 1 en cycle de vie.

UNITES

Vitesse/Côût. Nombre de mouvements par tour et coût pour la base de stationnement de l'unité.
Domaine. Lieu d'activité de l'unité.

Portée en tours à partir de la base (unités aériennes uniquement).

Cargo. Nombre de base d'unités pouvant être transportées (multiplier par le taux du réacteur).

Tech. requisite. Technologie nécessaire.

Noms	Vitesse/Côût	Domaine	Portée	Cargo	Tech. requisite
Infanterie	1/1	Terre	0	1	Aucune
Engin rapide	2/2	Terre	0	1	Doctrines : mobilité
Magnétoglisser	3/3	Terre	0	1	Nanominuturisation
Aérogisseur de transport	4/21	Mer	0	2	Doctrines : flexibilité
Croiseur	6/6	Mer	0	4	Doctrines : initiative
Jet d'intervention	8/8	Air	2	1	Doctrines : puissance aérienne
Hélico	8/8	Air	1	1	Interface esprit/machine
Vais.gravitationalnel	8/8	Air	0	1	Théorie du graviton
Missile	12/12	Air	1	0	Vol spatial orbital

T A B L E A U X

A N N E X E 2

Châssis	Vitesse	Modalité	Dimensions	Modificateurs
Infanterie	8km/hr	Manuel/chenillé	néant	+25 % en combat contre une base
Engin rap.	102km/hr	A roues	7,7x3,6x2,9m	+25 % dans une attaque en terrain dégagé
Magnéto.	227 km/hr	Sur coussin d'air	6,9x3x3m	+25 % dans une attaque en terrain dégagé
Aérog.	62 km/hr	Surface portante	162x24,25x17,5m	Aucun
Croiseur	115 km/hr	Quille navale	200x50,5x20m	Aucun
Jet d'inter.	766 km/hr	Appareil à voilure fixe	18,6x12,5x4,4m	Aucun
Hélico	523 km/hr	Ailes rotatives	15,5x6x4m	Aucun
Vais.grav.	1021 km/hr	Propulsion graviton	22x8x6m	Autonomie illimitée
Missile	232.5 km/hr	Aérody. assistée	15,5x0,5x0,5m	Détruit à l'impact

T A B L E A U X

A N N E X E 2

ARMEMENT

Arme	Puissance de feu	Mode	Tech. requise
Canon à chaos	8	Projectile	Théorie des supercordes
Charge conventionnelle	9 à 36	Projectile	Vol spatial orbital
Laser à fusion	10	Energie	Superlubrifiant organique
Canon laser	5	Energie	Supraconducteur
Canon à graviton	20	Projectile	Gravitonique appliquée
Armes de poing.	1	Projectile	Aucune
Laser	2	Projectile	Physique appliquée
Lance missiles	6	Missile	Comb. Fossiles synthé.
Percuteur à particules	4	Projectile	Mathématiques non-linéaires
Destructeur de planète	99	Projectile	Vol spatial orbital
Tesson à plasma	13	Missile	Vol spatial avancé
Attaque psy	-1	Missile	Psy Centauri
Laser quantique	16	Energie	Machinerie quantique
Laser à singularité	24	Energie	Singularité contrôlée
Décharge de tachyon	12	Energie	Théorie des champs unifiés

ARMES À PROJECTILE

Arme	Munitions	Vitesse initiale	Rythme de tir	Portée max.	A.Cible
Armes de poing	7.62mm UN standard	700m/s	120\min (max.)	550 m	Visuelle
Percuteur à part.	10mm à énérg. cinétique	830m/s	1100\min	2700 m	Optique
Tesson à plasma	Obus 15 mm énergie-masse	Var; max 1300 m/s	160\min	16 km	Particule chargée
Canon à chaos	Dislocateur de champ de 9mm	1000 m/s	10\min	11 km	Champ différentiel
Canon à graviton	2mm accélér partic. en 3 étapes	3300 m/s	2000\min	1.4 km	Nanoéloigné
Lance missiles	Missile Sabre Mk. 12(t)	Mach 2,2	6\min	90 km	Signature IR

LASERS

Laser	Dispositif	Type	Durée de l'impulsion	Longueur d'onde	Puissance de crête	Txcombustion (1m d'acier)
Laser	Diode	Couplage de fibres	5 nsec	193 nm	0,84 gw	0,76 sec
Canon Laser	Verre au néodyme	Réseau jumelé à refroid. conducteur	2 nsec	107nm	0,96gw	0,52 sec
Laser à fusion	Néodyme-YAG	Réseau jumelé à refroid. actif	15nsec	573nm	2.4gw	0,14sec
Décharge de tach.	Hydrogène molécul.	Liquide refroid. actif	1 usec	680 nm	5 gw	0,07 sec
Laser quantique	Distortion du champ temporel	Diffusion à cristal	néant	0,005 nm	Var.	néant
Laser à singularité	Limite temporelle relative	Induction de singularité	Relative	0,001 nm	néant (approche inf.)	

AUTRE

Attaque psy Moyen actif : Energie répartie Type : Dissociation asservie portée : Ligne de mire
 Puis. de crête : inverse à la distance Acquisition de cible : Verr. psy
 Des. de Planète Désignation : Bbe au plasma Mk. 714 Rayon de destruction actif : 2000 km
 Fcc explos : 296 gt TNT Acquisition de cible : particules chargées

CATEGORIES D'UNITES CIVILES

Catégorie	Coût	Tech. requise
Capsule de colonisation	10	Aucune
Unité de terraformage	6	Ecologie Centauri
Transport de troupes	4	Doctrine : flexibilité
Transport de ravitail.	8	Automatisation industrielle
Equipe de repérage	4	Réseaux planétaires
Objet ancien	36	néant

DEFENSES

Défense	Puissance défensive	Défense contre	Tech. requise
Aucun blindage	1	Projectile	Aucune
Blindage méthalsynth	2	Projectile	Base industrielle
Blindage d'acier plasma	3	Les deux	Chimie grande puissance
Blindage d'acier	4	Energie	Alliages d'acier-soie
Mur de photons	5	Energie	Mécanique photon/ondes
Bouclier de probabilité	6	Les deux	Mécanique des probabilités
Blindage neutronium	8	Energie	Compression de matière
Plaque antimatière	10	Les deux	Transmission de matière
Générateur de stase	12	Les deux	Mécanique temporelle
Défense psy	-1(1)	Les deux	Eudémonisme

¹ Le coût d'une défense psy est 6.

Défense	Type	Densité	Epaisseur	Résistance à la traction
Blindage méthalsynth	Chobham (modifié)	2,3 kg/l	250mm	Base
Blind. d'acier plasma	Composite énergie/masse	2,5 kg/l	520mm	5x base
Blindage d'acier	Lié	2,5 kg/l	520mm	23x base
Mur de photons	Champ de réfraction	néant	2m	46x base
Bouclier de probabilité	Réglage en phase	néant	néant	97x base
Blindage neutronium	Diffus. d'énergie cinétique	4kg/l	755mm	198x base
Plaque antimatière	Réactif	-4 kg/l	Var.	560x base
Générateur de stase	Distorsion du chp temporel	néant	néant	néant
Défense psy	Réfraction de motif	néant	néant	(résistance proportionnelle à la distance)

REACTEURS

Réacteur	Valeur/Puissance	Points d'attaque	Tech. requise
Centrale de fission	1	10	Aucune
Réacteur à fusion	2	20	Energie de fusion
Chambre quantique	3	30	Energie quantique
Moteur singulier	4	40	Mécanique singulière

Réacteur	Taux	Puissance	Effic.	Décharge	Carburant
Centrale de fission	32,700 kw	29,000 kw	89 %	52 r	Plutonium
Réacteur à fusion	68,000 kw	63,000 kw	93 %	67 r	Deutérium ionisé
Chambre quantique	148,000 kw	142,000 kw	97 %	21 r	Mélange deutérium/tritium mix
Moteur singulier	>4 mill. kw	Var	Var	néant	Vizorium-5

ASPECTS DETERMINES PAR LE REACTEUR

- Les points d'attaque de l'unité (10 x valeur du réacteur)
- Le rayon de destruction du destructeur de planète (1 x la valeur au carré)
- La capacité de transport des unités navales (Aéroglisser 2 unités x valeur / croiseur 4 unités x valeur)
- Le bonus de mouvement des unités aériennes équipées de la capacité spéciale supports antigravité (+2 x valeur)
- Les réacteurs avec une valeur plus élevée rendent les unités complexes moins coûteuses

APTITUDES SPECIALES

Capacité	Coût	Tech. requise	Abréviation	Description
Radar anti-AAA	1	Algorithmes militaires avancés	AAA	x2 contre attaques aériennes
Supériorité aérienne	1	Doctrines : puissance aérienne	SAM	Attaque unités aériennes
Capsules amphibies	1	Doctrines: initiative	Amphibie	Attaque à partir de navire
Supports antigravité	1	Théorie du graviton	Grav	+1 au taux de mouvement (ou +Réacteur*2 par unité aérienne)
Dispositif d'intrusion	1	Transmission de matière	Intrusion	Ignore défenses des bases
Pont porteur	1	Nanoméallurgie	Porteur	Base aérienne mobile
Réacteur autonome	2	Bio-ingénierie	Autonome	Requiert aucun soutien
Dispositif de brouillage	1	Surfaces sans friction	Brouillage	Invisible ; ignore les ZOC
Brouilleurs de comm.	spéc.	Théorie subatomique avancée	ECM	+50 % en défense contre unités rapides
Coque ultra pressurisée	1	Nanoméallurgie	Sous	Opération sous-marine
Radar	0	Algorithmes militaires avancés		Voit à 2 espaces
Capsules de largage	2	Interface esprit/machine	Largage	Exécute des largages
Chant emphatique	2	Empathie Centauri	Empathique	+50 % en attaques Psy
Réservoirs fongicides	1	Combustion fossile synthétique	Fongicide	Supprime le fongus 2 fois plus vite
Artillerie lourde	spéc.	Logiciel polymorphique	Artillerie	Bombardement

T A B L E A U X

A N N E X E 2

Moral élevé	1	Intégrité intellectuelle	Entraîné	Gagne un surplus de moral
Transe hypnotique	spéc.	Secrets du cerveau humain	Transe	+50 % pour la défense contre PSY
Capsules de gaz innervant	1	Chimie grande puissance	Gaz	+50 % en attaque (Atrocité)
Méthodes anti-émeute	1	Intégrité intellectuelle	Anti-émeute	Forces de Police x2
Cryptage polymorphe	1	Algorithmes pré-sensibles	Cryptage	x2 coût de corruption
Atelier de réparation	1	Nanoméallurgie	Réparation	Répare les unités transportées
Super Formeuse	1	Génie écologique avancé	Super	Double le taux de terraformage

T A B L E A U X

A N N E X E 2

ARBRE DES TECHNOLOGIES

Technologie	Abrév.	Préalables	Remarques
Génie écologique avancé	GenEco2	Fusion, EcoEnv	
Algorithmes militaires avancés	AlgMil	DocFlex, OrdOpt	
Vol spatial avancé	VolSpa	Orbital, SupOrg	
Théorie subatomique avancée	Subat	Chimie, LogPoly	
Gravitationique appliquée	GravApp	Gravit, SenNum	
Physique appliquée	Physiq	Néant	
Relativité appliquée	E=Mc²	Supra, Subat	Augmente la défense intrinsèque à la guerre
Bio-ingénierie génétique	BiIng	Géné, Neuronal	
Biogénétique	Biogén	Néant	Augmente la défense intrinsèque à la guerre
Biomachinerie	BioMac	EspMac, Viral	
Ecologie Centauri	Ecologie	Néant	Augmente la production de nutriments dans le fongus
Empathie centauri	EmpCent	Cerv, Ecologie	
Génétique Centauri	GenCent	MedCent, Viral	Augmente la production de minéraux dans le fongus
Méditation Centauri	MedCent	GenEco, EmpCent	Augmente la production d'énergie dans le fongus

Psy Centauri	PsyCent	GenCent, GenEco2	Augmente la production de nutriments dans le fongus
Singularité contrôlée	SingCon	MecSing, GravApp	
Technologie	Abrév.	Préalables	Remarques
Cyberéthique	Cyber	ResPla, Integ	
Sensibilité numérique	SenNum	NanoInd, EspMac	Améliore le moral des équipes de repérage
Doctrine : puissance aérienne	DocAir	Fossil, DocFlex	
Doctrine : flexibilité	DocFlex	Mobile	
Doctrine : initiative	DocInit	DocFlex, AutoInd	
Doctrine : loyauté	DocLoy	Mobile, Psych	
Doctrine : mobilité	Mobile	Néant	
Génie écologique	GenEco	Ecologie, Gén	
Economie de l'environnement	EcoEnv	EcoInd, GenEco	Augmente les revenus du commerce
Calcul éthique	CalcEth	Psych	
Eudémonisme	Eudém	EcoSens, VolPou	
Surfaces sans friction	Surface	Unifiés, NanoInd	
Energie de fusion	Fusion	Algor, Supra	
Raccordement génétique	Géné	Biogén, CalcEth	Augmente la défense intrinsèque à la guerre

Théorie du graviton	Gravit	MacQuan, EspMac	
Chimie grande puissance	ChîPui	Indust, Physiq	
Homo Superior	HomoSup	EspMac, DocInit	
Technologie	Abrev.	Préalables	Remarques
Automatisation industrielle	AutoInd	EconInd, ResPla	Augmente les revenus du commerce
Base industrielle	Indust	Néant	
Economie industrielle	EconInd	Indust	Augmente les revenus du commerce
Nanorobotique industrielle	NanoInd	NanoMin	Augmente les revenus du commerce
Réseaux d'information	ResInf	Néant	
Intégrité intellectuelle	Integ	CalcEth, DocLoy	
Compression de matière	CompMat	Metal, NanoMin	
Modification de matière génétique	ModMat	HAL9000, Solids	Augmente la défense intrinsèque à la guerre
Transmission de matière	Matière	AlphCen, ModMat	Augmente la production de minéraux dans le fongus
Interface esprit/machine	EspMac	DocAir, Neural	Améliore le moral des équipes de repérage
Aimants unipolaires	Aimants	Alliag, ThéSup	
Nanoméallurgie	Metal	DocInit, MecProb	
Nanominiaturisation	NanoMin	Aimants, SupOrg	

Greffé neuronale	GreNev	Cerv, AutoInd	
Mathématiques non-linéaires	MathLin	Physiq, ResInf	
Ordinateurs optiques	OrdOpt	Physiq, Poly	
Vol spatial orbital	VolSpa	DocAir, Algor	
Technologie	Abrev.	Préalables	Remarques
Superlubrifiant organique	SupOrg	Fusion, Fossil	
Mécanique ondes/photons	MecPho	E=Mc², Alliag	
Economie planétaire	EcoPla	EcoEnv, Integ	Augmente les revenus du commerce
Réseaux planétaires	ResPla	ResInf	
Logiciel polymorphe	LogPoly	Indust, ResInf	Améliore le moral des équipes de repérage
Algorithme pré-sensible	Algor	AlgMil, Cyber	Améliore le moral des équipes de repérage
Mécanique des probabilités	MecProb	DocSec, Algor	
Machinerie quantique	MacQuan	Quantum, Metal	
Energie quantique	Quantum	Surface, EconPla	
Génie rétroviral	Viral	Biolng, AlgMil	Augmente la défense intrinsèque à la guerre génétique; Autorise les atrocités de la guerre génétique
Secrets d'Alpha Centauri	AlphCen	PsyCent, EcoSens	Le premier qui découvre gagne de la technologie gratuite ; Révèle la carte ; Augmente la production d'énergie dans le fongus

Secrets de la création	Creat	Unifiés, VolPou	Le premier qui découvre gagne de la technologie gratuite
Secrets du cerveau humain	Cerv.	Psych, Biogen	Le premier qui découvre gagne de la technologie gratuite
Technologie	Abrév.	Préalables	Remarques
Machines intelligentes	HAL9000	VolSpa, SensNum	Améliore le moral des équipes de repérage
Econométrie sensible	EcoSens	EconPla, SensNum	Augmente les revenus du commerce
Alliages d'acier	Alliag	Subat, AutoInd	
Mécanique singulière	MecSing	Creat, HAL9000	
Psychologie sociale	Psych	Néant	
Matériaux de supertraction	MatSup	CompMat, VolSpa	
Supraconducteur	Supra	OrdOpt, Indust	
Théorie des supercordes	TheSup	MathLin, Cyber	
Combustibles fossiles synthétiques		Fossil	ChiPui, Gene
Mécanique temporelle	MecTemp	Eudem, Matière	Augmente la production d'énergie dans le fongus
Volonté de pouvoir	VolPou	HomoSup, PsyCent	
Seuil de la transcendance	Seuil	Creat, MecTemp	Augmente la production de minéraux dans le fongus
Pensée transcendante	PenTra	Seuil, SingCon	
Théorie des champs unifiés	Unifiés	Alliag, E=Mc²	

CITOYENS

Citoyen	Technologie Préalables	Rendu obsolète par	Bonus Economie	Bonus Labos	Bonus Psy
Docteur	Néant	Empathe	0	0	2
Droïde	néant				
Empathe	Méditation Centauri	Transcendant	2	0	2
Ingénieur	Energie de fusion		3	2	0
Bibliothécaire	Réseaux planétaires	Penseur	0	3	0
Talent	Néant				
Technicien	Néant	Ingénieur	3	0	0
Penseur	Interface Esprit/Machine	Transcendant	0	3	1
Transcendant	Secrets d'Alpha Centauri		2	4	2
Ouvrier	Néant				

PROPOSITIONS DU CONSEIL PLANÉTAIRE

Proposition	Technologie préalable	Effet
Elire le Gouverneur planétaire	Néant	Nouveau gouverneur désigné
Pacte de commerce global	Economie planétaire	Taux de commerce doublé
Augmenter l'ombre solaire	Vol spatial avancé	Refroidissement global ; le niveau des mers baisse
Faire fondre les pôles	Génie écologique avancé	Réchauffement global ; le niveau des mers s'élève
Rétablir la Charte des Nations Unies	Algorithmes militaires avancés	Interdiction du retour des atrocités
Abrogation du pacte de commerce global	Economie planétaire	Taux de commerce divisé par deux
Abroger la Charte des Nations Unies	Algorithmes militaires avancées	Interdiction des atrocités levée
Sauver le cœur en fusion de l'Unity	Vol spatial orbital	+500 crédits énergétiques pour chaque faction
Unissez-vous derrière moi, le dirigeant suprême termine		Homo Superior Victoire diplomatique ; le jeu se

BATIMENTS OBTENUS GRACE AUX PROJETS SECRETS

L'achèvement de certains projets secrets apporte des bâtiments gratuits sur chacune de vos bases.

Projet secret	Bâtiment gratuit
Force de défense des citoyens	Périmètre de défense
Nœud de commande	Centre de commandement
Usine de cyborgs	Centre de progrès génétique
Centre de contrôle maritime	Base naval
Inducteur de singularité	Convertisseur quantique
Monde virtuel	Théâtre holographique

ANNEXE 3



ÉCRANS D'OPTIONS

ECRANS D'OPTIONS

CLIQUER AVEC LE BOUTON DROIT DE LA SOURIS (☛)

Un clic à droite (☛) « sur un carré pour afficher un menu d'options détaillé.

- Placer le pointeur ici. Déplace le pointeur vers le carré sur lequel vous cliquez à droite.
- Déplacer l'unité vers. Déplace l'unité active vers le carré sur lequel vous cliquez à droite.
- Centrer sur l'unité active. Centre la carte sur votre unité active. Utile si vous ne savez plus quelle est l'unité suivante à déplacer.
- Activer les unités ici. Active les unités du carré sur lequel vous cliquez à droite.
- Terminer le tour. Annule toutes les actions suivantes et met fin au tour.
- Infos sur ce carré. Affiche les informations relatives au carré dans la Vue de données.
- Aide. Affiche le Menu Aide, p. 26.

De plus, le menu (☛) peut afficher d'autres options en fonction du contenu du carré.

Si le carré comporte une base, ces options comprennent :

- Vue rapprochée de la base. Ouvre la fenêtre Base (voir p. 57).
- Changer la production. Ouvre l'Affichage de la production de la base (voir p. 68).
- Accélérer <projet actuel>. Où <projet actuel> est le nom du projet en cours de réalisation. Voir Ordres de construction (voir p. 67).
- Fixer sur Explorer.
- Fixer sur Découvrir.
- Fixer sur Bâtir.
- Fixer sur Conquérir.

(Ces quatre options concernent le gouverneur de la base. Voir Gouverneur, p. 59)

Si le carré comporte une unité active, ces options comprennent :

- Action. Ouvre le Menu Action, p. 80.

Si l'unité active est une terraformeuse et se trouve dans le carré, ces actions comprennent :

- Terraformer. Ouvre le Menu Terraformage, p.40.



REGLES DU JEU

- But ultime. Permet la victoire par transcendance
- Guerre totale. Permet la victoire par la conquête
- Paix en notre temps. Permet la victoire diplomatique
- Tout m'appartient. Permet la victoire économique
- Un pour tous. Permet la victoire coopérative. Vos frères de pacte peuvent vous aider à mettre en place les conditions de la victoire, et partageront celle-ci avec vous.
- Vivre ou mourir. Pas de seconde chance pour les joueurs éliminés. Normalement, si une faction est éliminée (en particulier dans les premiers temps du jeu), son dirigeant s'échappe et fonde une nouvelle base sur Planète. Avec cette option, lorsqu'une faction est éliminée, elle l'est pour de bon.
- Coup d'oeil. Endroit de départ variable. Lors de l'arrivée sur la planète, votre capsule de colonisation attend vos ordres pour bâtir votre première base, et vous pouvez la repositionner si vous le souhaitez.
- Stagnation technique. Faible taux de découvertes en matière de recherche. La progression technologique est ralentie.
- Butins de guerre. Pour voler de la technologie lors de la conquête d'une base. Lorsque vous faites la conquête d'une base appartenant à une faction en possession de technologies que vous ne possédez pas, vous pouvez sélectionner une technologie et la lui voler.
- Recherche aveugle. Impossible de définir des objectifs précis pour la recherche. Vous sélectionnez des catégories assez vastes pour que vos chercheurs concentrent leurs efforts dessus, en fonction des priorités définies parmi les options Explorer, Découvrir, Bâtir et Conquérir.
- Rivalité intense. Opposants plus agressifs. Les autres factions sont plus enclins au combat (et plus susceptibles de vous sauter dessus).
- Unity sans repère. Carte du monde non visible. Vous ne connaissez rien de ce monde, à l'exception des carrés que vous avez réellement explorés et de leur voisinage immédiat.
- Unity regroupé. Capsules d'approvisionnement sur les sites d'atterrissage uniquement. Il y a bien quelques capsules de l'Unity près de votre première base, mais nulle part ailleurs.
- Courbe normale. Aucun événement surprise. La plupart des événements surprises sont désactivés.

- **Distortion Temporelle : Démarrage accéléré.** Vous démarrez le jeu quelques années après l'arrivée sur Planète, avec plusieurs bases, technologies et améliorations.
- **Homme de fer : Sauvegarde/Restauration limitée à l'action Quitter.** Les sauvegardes automatiques sont désactivées sauf lorsque vous quittez réellement le jeu – aucun retour en arrière pour corriger vos erreurs.
- **Personnalité aléatoire des dirigeants de faction.** Les dirigeants se comportent de manière imprévisible.
- **Programme des dirigeants de faction variable.** Les dirigeants de faction n'adhèrent pas aux ordres du jour sociaux préétablis.

PREFERENCES DE JEU

PREFERENCES

- **Messages du tutorial.** Le jeu affiche des conseils et suggestions « instantanés ».
- **Conception automatique des unités.** Le jeu vous donne des unités prédéfinies lors de chaque avancée technologique appropriée.
- **Elimination automatique des unités obsolètes.** Elimine automatiquement de l'affichage de la production les unités obsolètes, qui ne sont plus fabriquées. Il est conseillé de laisser cette option activée, car l'affichage de votre production comporte un nombre limité d'emplacements d'unités qui peuvent se remplir très rapidement d'unités obsolètes.
- **La souris sur les bords fait défiler la vue.** Le déplacement de votre souris vers le bord de l'écran (non pas le bord de la carte) provoque le défilement de la carte dans cette direction.
- **Sauvegarde automatique à chaque tour.** Le jeu crée un nouveau fichier de sauvegarde à la fin de chaque tour. Ces fichiers sont conservés dans le sous-répertoire AUTO de votre répertoire de sauvegarde. Pour charger un fichier de sauvegarde automatique,  sur AUTO lorsque la fenêtre de chargement est ouverte et sélectionnez le tour auquel vous voulez reprendre le jeu. Les fichiers de sauvegarde automatique sont conservés pour les tours 1-10, 20 et 30 avant le tour actuel.
- **Pause à la fin du tour.** Lorsque le tour est terminé, le jeu fait une pause jusqu'à ce que vous  sur le bouton FIN DU TOUR.
- **Déplacement rapide des éléments ennemis/neutres.** Les unités visibles des factions ennemies ou neutres se déplacent rapidement, sans animation complète.







- **Déplacement rapide des éléments alliés.** Les unités visibles des factions ennemies ou neutres se déplacent rapidement, sans animation complète.

PREFERENCES D'AVERTISSEMENT

Ce menu est une liste des actions ou des événements qui peuvent survenir sur vos bases. Vous pouvez indiquer si vous souhaitez que le jeu s'arrête lorsque l'une de ces actions ou événements survient. Si vous choisissez d'être averti au sujet d'une situation donnée, vous voyez s'afficher une fenêtre qui vous demande si vous souhaitez effectuer un zoom sur la base où s'est produit l'événement, ou l'ignorer et continuer le tour. Même si ces avertissements instantanés sont désactivés, vous obtenez quand même un message automatique sur cet événement dans votre fenêtre de message (voir Affichage multifonctions des données, p. 23).

- Arrêt : construction de nouveaux bâtiments
- Arrêt : création d'unités civiles
- Arrêt : création d'unités de combat
- Arrêt : réalisation de prototypes
- Arrêt : construction d'objets par gouverneur/liste d'attente
- Arrêt : émeute de droïdes
- Arrêt : fin émeute de droïdes
- Arrêt : âge d'or
- Arrêt : fin âge d'or
- Arrêt : baisse de nutriments
- Arrêt : ordre de construction obsolète
- Arrêt : limite de population atteinte
- Arrêt : retard dans la transcendance
- Arrêt : famine
- Arrêt : déficit en minéraux
- Arrêt : déficit en énergie
- Arrêt : événement surprise

PREFERENCES AVANCEES

- Sélection des boutons radio d'un seul clic de souris. Un simple clic  sélectionne et confirme la fonction d'un bouton.
- Un clic sur une unité annule toujours ses ordres. Cliquez  sur une unité pour annuler les ordres en cours.
- Confirmation des probabilités avant l'attaque. Le jeu affiche les risques du combat chaque fois que vous attaquez, puis attend votre confirmation de l'attaque. Ceci vous permet de juger avec précision de vos chances de gagner un combat.
- Pause chaque fois que vos troupes sont attaquées. Le jeu s'arrête lorsque vous avez été attaqué, pour vous laisser analyser les résultats du combat.
- Issue rapide d'une bataille. Les animations de combat sont accélérées, pour que le jeu avance plus rapidement.
- Déplacement rapide des unités avec des ordres. Les unités exécutant les ordres de déplacement prédéfinis ne sont pas animées lorsqu'elles se déplacent sur chaque carré de leur trajectoire. Elles sautent rapidement de carré en carré.
- Déplacement rapide de toutes les unités. On ne voit pas le déplacement des unités d'un carré à l'autre ; elles s'affichent seulement à leur nouvel emplacement.
- Ne pas centrer les unités avec des ordres. Le jeu ne se recentre pas sur les unités exécutant des ordres sur plusieurs tours.
- L'action Zoom vers base ne recentre pas la carte. Vous permet d'ouvrir un écran de base lorsqu'un événement survient, sans centrer l'écran sur cette base.
- Menus principaux détaillés. Bascule entre les menus longs, détaillés, et les menus plus courts avec moins d'options.
- Menus détaillés avec un clic à droite de la souris. Bascule entre un menu  long et détaillé, et un menu plus court avec moins d'options.
- Menus instantanés d'un clic à droite de la souris. Vous permet d'activer et de désactiver les menus . Lorsque cette option est désactivée, si vous cliquez à droite, le curseur se déplace vers l'emplacement indiqué. Vous pouvez quand même accéder au menu  en utilisant .

PREFERENCES D'AUTOMATISATION

- Les unités aériennes peuvent retourner à la base lorsqu'elle atteignent la limite de leur autonomie en carburant. Les unités aériennes qui épuisent leurs possibilités de déplacement reviennent automatiquement à la base la plus proche lors du tour suivant. Ceci vous empêche d'oublier une unité aérienne en manque de carburant.
- Les formeuses automatisées peuvent planter de la forêt. Les formeuses en mode « auto » (voir Menu Terraformage, p. 40) peuvent planter des forêts.
- Les formeuses automatisées peuvent élever/abaisser le terrain. Les formeuses en mode « auto » (voir Menu Terraformage) peuvent élever ou abaisser le terrain.
- Les formeuses automatisées peuvent bâtir des condensateurs, des trous thermiques, etc. Les formeuses en mode « auto » (voir Menu Terraformage) peuvent bâtir ces améliorations.
- Les formeuses automatisées peuvent supprimer le fongus. Les formeuses en mode « auto » (voir Menu Terraformage) peuvent supprimer le fongus.
- Les formeuses automatisées peuvent bâtir des capteurs. Les formeuses en mode « auto » (voir Menu Terraformage) peuvent bâtir des capteurs.
- Annuler les ordres de déplacement en cas de détection d'unités du pacte. Tout ordre de déplacement est annulé lorsque votre unité voit une unité appartenant à une faction membre du pacte de fraternité.
- Annuler les ordres de déplacement en cas de détection d'unités avec traité. Tout ordre de déplacement est annulé lorsque votre unité voit une unité appartenant à une faction avec laquelle vous avez signé un traité.
- Annuler les ordres de déplacement en cas de détection d'unités en trêve. Tout ordre de déplacement est annulé lorsque votre unité voit une unité appartenant à une faction avec laquelle vous avez signé une trêve.
- Annuler les ordres de déplacement en cas de détection d'unités en vendetta. Tout ordre de déplacement est annulé lorsque votre unité voit une unité appartenant à une faction avec laquelle vous entretenez une vendetta.
- Ne pas annuler pour les unités d'une classe différente (au sol/maritime/aérienne). L'option d'annulation ci-dessus ne s'applique pas si votre unité est une unité au sol et que l'autre est une unité maritime ou aérienne, et ainsi de suite.
- Eveiller les passagers lorsque le transport touche terre. Si un transport se déplace à côté d'un carré de terre, les unités qui s'y trouvent s'activent automatiquement dans l'attente des ordres.

- **Toujours enquêter sur un monolithe.** Une unité de combat effectue toujours une enquête sur un monolithe se trouvant dans un carré auquel elle rend visite, sans demander votre permission.

PREFERENCES AUDIOVISUELLES

- **Musique d'arrière-plan.** Active/Désactive la musique d'arrière-plan.
- **Effets sonores.** Active/Désactive les effets spéciaux sonores.
- **Voix hors champ (tech. et bâtiment).** Active/Désactive les citations en voix off lorsque vous découvrez une nouvelle technologie ou bâtissez pour la première fois un bâtiment.
- **Les voix hors champ s'arrêtent lorsque la fenêtre instantanée se ferme.** Les voix off s'affaiblissent rapidement lorsque vous quittez la fenêtre qui annonce l'achèvement du projet.
- **Films des Projets secrets.** Active/Désactive le film qui est projeté lorsqu'un Projet secret est mené à bien.
- **Interludes.** Active/Désactive les interludes de l'histoire.
- **Animations de la carte.** Active/Désactive l'animation de la carte.
- **Fenêtres déroulantes.** Les fenêtres de menu ne se déroulent pas, elles sont instantanées.
- **Barres de défilement déroulantes.** Les barres de défilement déroulantes ne se déroulent pas, elles sont instantanées.
- **Toute l'unité clignote.** La totalité de l'unité active clignote, et pas seulement sa barre d'état.

PREFERENCE DE L'AFFICHAGE DE LA CARTE

- **Affiche le brouillard de guerre.** Les carrés explorés qui se trouvent hors de la portée actuelle de votre capteur sont plus flous que ceux qui se trouvent à sa portée.
- **Affiche la grille de la carte.** La grille de la carte est visible.
- **Afficher la grille de la base.** Une ligne est visible entre le rayon de production de votre base et le terrain non exploité.
- **Affiche le nom des bases.** Le nom des bases est affiché sous l'icône de chaque base.
- **Afficher la production sous le nom des bases.** Les nom des bases et les ordres de production en cours sont affichés sous l'icône de chaque base.
- **Afficher le terrain plat.** La carte n'affiche pas l'altitude.

ANNEXE 4



PERSONNALISATION AVANCÉE

PERSONNALISATION AVANCÉE

Alpha Centauri comprend toute une série de fonctions d'édition qui vous permettent de créer vos propres cartes ou scénarios, de modifier les règles élémentaires du jeu, ou tout simplement de tricher avec vous-même (seulement en mode joueur unique, bien sûr). Les designers du jeu encouragent les joueurs à devenir eux-mêmes designers et à constater par eux-mêmes les défis nouveaux et inattendus créés par leur imagination.

OPTIONS DES MENUS DE L'ÉDITEUR DE CARTE ET DE SCÉNARIO

Ces menus offrent de nombreux outils d'édition puissants. Ils ne font pas à proprement parler partie du jeu lui-même, et leur utilisation annule les scores des jeux en cours, mais ils sont fournis pour votre amusement. Grâce à ces outils, vous pouvez créer vos propres scénarios, avec des cartes, des règles, des objectifs et des situations personnalisés. Jouez avec et créez de nouveaux scénarios pour votre usage personnel et celui de vos amis. Nous n'avons pas la place de documenter toutes les caractéristiques de l'éditeur de carte et de scénario, mais voici quelques renseignements généraux qui vous aideront à démarrer :

- **Activer éditeur de scénario** **[Ctrl] [K]**. Lorsque vous voulez modifier un scénario ou une carte, vous devez tout d'abord activer l'éditeur de scénario à partir du menu Scénario. Une fois l'éditeur activé, le jeu en cours ne tient plus le compte des scores.
- **Options d'édition de carte**. L'éditeur de carte vous permet de bâtir ou de modifier n'importe quelle carte à l'aide des options fournies. La plupart s'expliquent d'elles-mêmes. Toutes les fonctions de l'éditeur de carte sont affichées sous la forme d'icônes à bascule dans la fenêtre d'information centrale lorsque l'éditeur de scénario est activé.
- **Sauvegardez souvent votre travail**. Les éditeurs de carte et de scénario peuvent provoquer un dysfonctionnement du programme en raison de la nature des modifications. Nous vous conseillons de sauvegarder votre travail sans tarder et souvent. Amusez-vous bien !

ÉDITION DES FICHIERS DE TEXTE

De nombreuses règles élémentaires d'*Alpha Centauri* sont définies dans de simples fichiers de texte, que vous pouvez modifier avec un éditeur de texte. Ces fichiers vous permettent aussi de personnaliser les messages et citations qui apparaissent dans le jeu, pour obtenir un effet humoristique ou dramatique. Vous pouvez, par exemple, éliminer le coût supplémentaire des prototypes (ou le faire grimper de 200 %), ajouter un bonus d'attaque pour les unités hors-artillerie attaquant l'ennemi d'une altitude

supérieure ou encore réorganiser complètement les capacités de démarrage d'une faction.

Les fichiers de règles importants sont *alpha.txt* et les fichiers des factions individuelles (*believe.txt*, *gaians.txt*, *hive.txt*, *morgan.txt*, *peace.txt*, *spartans.txt* et *univ.txt*). Tout le langage diplomatique du jeu se trouve dans *script.txt*. Tous ces fichiers se trouvent directement dans le répertoire principal du jeu sur votre disque dur.

Nous ne pouvons décrire toutes les options disponibles ici, mais les concepteurs ont fait de leur mieux pour faciliter la modification de ces fichiers, même par des personnes ne connaissant rien à la programmation. Beaucoup des options sont précédées d'une introduction décrivant la fonction de cette section.

Si vous ressentez le besoin de bricoler, faites-le. Cependant, il faut prendre quelques précautions avant de modifier les règles de jeu :

- **Seulement du texte**. Ne jamais, *jamais* sauvegarder ces fichiers dans un autre format que le format texte. Dans le cas contraire, les caractères de mise en forme feraient tout échouer. Essayez même de n'ouvrir le fichier que dans un éditeur de texte simple, pour réduire les risques d'un formatage indésirable.
- **Les modifications apportées modifient réellement le jeu**. Ne soyez pas surpris(e) si une modification relativement mineure a des effets importants sur l'équilibre du jeu.
- **Vous effectuez ces modifications à vos propres risques**. Si vous réussissez à « casser » le jeu, n'appellez pas le support technique ; ils hausseraient les épaules en vous conseillant de tout effacer et de procéder à une nouvelle installation de la totalité du jeu. Vous voilà averti.
- **Enregistrez tout**. Avant de commencer à bricoler les fichiers des règles, mettez en lieu sûr, dans un répertoire distinct, tous les fichiers d'origine et les parties sauvegardées que vous voulez garder (ce sont les fichiers portant le suffixe .sav).
- **Déliquescence totale**. Si vous faites suffisamment de bêtises en éditant ces fichiers, vous pouvez casser tout le système – les ordinateurs se comportent parfois un peu bizarrement. Alors – une fois de plus – si vous commencez à jouer avec ces fichiers de règles, c'est A VOS RISQUES ET PERILS.

Remarque : Vous pouvez créer vos propres fichiers et les utiliser avec les scénarios personnalisés. Créez un répertoire pour stocker votre scénario et placez-y les fichiers de texte personnalisés correspondants. Lorsque vous lancez le jeu et chargez un scénario, le programme cherche les fichiers de texte dans le répertoire où se trouve le scénario. S'il ne les y trouve pas, il cherche alors normalement dans le répertoire principal du jeu.

ANNEXE 4

CREER CARTE

Sauvegarder CarteCtrl F5	Retirer Objet à l'Emplacement du CurseurCtrl + clic droit
Charger CarteCtrl ⇧ F5	Mode Unique, Peinture EditeurF10
Sélectionner Terrain Surélevé1	Changer la Taille du Pinceau7
Sélectionner Terrain Rocheux2	Définir Paramètres du Climat et du Monde8
Sélectionner Sources de Rivière . .	.3	(Lent) Générer Carte Aléatoire9
Sélectionner Ressources Spéciales .	.4	(Rapide) Générer Carte Aléatoire . .	.0
Sélectionner Capsules de l'Unity . .	.5	Activer/Désactiver le Mode "Editeur Seul" . .	.Ctrl ⇧ F10
Sélectionner Amélioration du Terrain .	.6		
Placer Objet à l'Emplacement du CurseurCtrl + clic gauche		

EDETEUR DE SCENARIO

Activer Editeur de Scénario . .	.Ctrl K	Réinitialiser Technologie . .	.Ctrl F8
Vue OmniscienteY	Réinitialiser Toutes FactionsCtrl ⇧ F8
Créer Unité...⇧ F1	Editer Diplomatie des Factions	.⇧ F9
Editer Unité...Ctrl ⇧ F1	Modifier Personnalité des FactionsCtrl F9
Percée Technologique⇧ F2	Editer Stratégie des FactionsCtrl ⇧ F9
Créer Technologie...Ctrl F2	Editer Règles Personnalisées .	.⇧ F10
Changer de Côtes/Définir Vue...⇧	F3	Editer Règles du Scénario . .	.⇧ F11
Définir Niveau de Difficulté...Ctrl ⇧ F3	Editer Paramètres du Scénario	.⇧ F12
Définir Réserves d'Energie... .	.⇧ F4	Editer Victoire du Scénario . .	.Ctrl ⇧ F12
Définir Année de la Mission...⇧	F5	AnnulerReturn
Eliminer Faction...⇧ F6	Charger ScénarioCtrl ⇧ F7
Recharger FactionCtrl ⇧ F6	Enregistrer ScénarioCtrl F7
Eliminer UnitésCtrl F6		
Revoir Séquence...⇧ F7		
Voir Films...⇧ F8		

ANNEXE 5



UN NOUVEAU SOLEIL

UN NOUVEAU SOLEIL

Il est possible de rassembler une multitude d'informations concernant Alpha Centauri, l'étoile la plus proche du système solaire, et d'autres étoiles plus lointaines. Jusqu'à présent, tout ce que nous savons sur Alpha Centauri indique qu'il est tout à fait possible que cet univers ressemble à la Terre et puisse accueillir des hommes, du moins en théorie.

LA CONSTELLATION DU CENTAURE

Les premiers astronomes ont baptisé « constellations » les groupes d'étoiles semblant former un ensemble. Les groupes les plus connus sont les douze constellations du zodiaque, à travers lesquelles le Soleil « passe » pendant la rotation annuelle de la Terre.

Environ 135 ans avant notre ère, un astronome grec, Ptolémée, vivant à Alexandrie en Egypte, établit une liste des douze constellations du zodiaque et de 36 autres groupes. L'une de ces constellations, à peine visible à l'extrême sud, est baptisée Centaurus, le Centaure. Située à 31.1° N, Alexandrie est bien plus au sud que l'Europe ou la majeure partie de l'Amérique du Nord (à l'exception du Texas, de la Floride et de la plupart du Mexique) : les personnes se trouvant au nord de ce point ne peuvent pas apercevoir le Centaure. En réalité, les deux étoiles les plus lumineuses de cette constellation sont trop au sud pour que Ptolémée ait pu les observer.

Les astronomes les plus réputés de l'Antiquité ne connaissant donc pas l'existence de ces deux étoiles, elles ne furent jamais baptisées comme le reste des étoiles brillantes (telles que Polaris ou Sirius). Au milieu du XVIII^e siècle, plus de 40 autres constellations complétaient la liste des constellations initialement établie par Ptolémée. Ces 88 constellations se répartissaient sur l'ensemble de l'horizon. En 1603, Johann Bayer avait déjà publié un catalogue reprenant, non seulement les constellations, mais également les étoiles les plus brillantes. L'étoile la plus visible de chaque constellation fut ainsi appelée Alpha, la deuxième Bêta, etc. Dans la constellation du Centaure, l'étoile la plus brillante prit donc le nom d'*Alpha Centauri*. Alpha Centauri est située sur la hanche du Centaure.

Bref rappel mythologique. Beaucoup de cultures connaissent la légende d'une créature mi-cheval, mi-humaine. Les Centaures sont, cependant, plus célèbres pour le rôle qu'ils jouent dans la mythologie grecque. Ils ont le corps et les pattes d'un cheval et le torse, les bras et la tête d'un homme. Dans certains récits, ils sont agressifs et vivent dans la luxure alors que dans d'autres histoires, ce sont des créatures sages et réservées.

ETOILES BRILLANTES

Il est incontestable qu'Alpha Centauri est très brillante mais jusqu'à quel point ? Vers 130 avant J.-C., Hipparque divise les étoiles visibles à l'œil nu en grandeurs. Il existe 6 grandeurs. Plus tard, des mesures plus précises déterminent que chaque grandeur est 2,5 fois plus brillante que la précédente. Il regroupe 18 étoiles de première grandeur, 4 autres étoiles sont plus tard ajoutées à cette liste par des astronomes. Ce sont des étoiles qui se trouvent trop au sud pour qu'Hipparque ait pu les voir. Il s'agit d'Alpha et Bêta Crucis (dans la Croix du Sud) et d'Alpha et Bêta Centauri.

En réalité, avec une grandeur de -0.27, Alpha Centauri est la troisième étoile la plus brillante dans le ciel, derrière Sirius (-1.42) et Canopus (-0.72). Elle est trois fois plus brillante qu'une étoile moyenne de première grandeur. (Rappel : c'est le dixième objet le plus brillant dans le ciel, après le Soleil, la Lune, Vénus, Mars, Jupiter, Sirius, Mercure, Canopus et Saturne.)

Mais pourquoi brille-t-elle autant ? La réponse semble évidente aujourd'hui mais tentons brièvement de suivre le chemin emprunté par les astronomes.

MOUVEMENT PROPRE

Au début du XVIII^e siècle, Edmond Halley découvre que quelques étoiles (Sirius, Procyon et Arcturus) changent en fait de position dans le ciel. Les étoiles brillantes ont, tout particulièrement, tendance à bouger. Il est donc possible qu'elles soient plus brillantes parce qu'elles se trouvent plus près de nous. (Le fait avait déjà été établi que, contrairement aux planètes, les étoiles étaient trop éloignées pour pouvoir refléter la lumière du Soleil, car elles n'étaient pas plus grande observées à la lunette. La théorie qui en découle était que les étoiles génèrent leur propre lumière.)

Le mouvement qu'Halley a découvert est appelé *mouvement propre*, car il s'agit du mouvement de l'étoile elle-même et non pas du mouvement de la Terre. Halley ne pouvait pas voir Alpha Centauri mais d'autres astronomes ont rapidement découvert qu'elle aussi avait un mouvement propre. En fait, son mouvement est plus important que celui de n'importe quelle autre étoile brillante. Il n'est cependant pas étonnant que son mouvement n'ait pas été détecté plus tôt : il faut plus de 500 ans à Alpha Centauri pour parcourir une courbe aussi large que la Lune.

Néanmoins, le mouvement propre de certaines étoiles moins brillantes, y compris 61 Cygni (5^{ème} grandeur) et l'étoile de Barnard (9^{ème} grandeur) est plus important que celui d'Alpha Centauri. L'étoile de Barnard est ainsi trois fois plus rapide qu'Alpha Centauri. Quel est donc le meilleur indicateur de proximité : l'éclat ou le mouvement propre ? (Rappel : une étoile qui s'approche ou qui s'éloigne directement de nous ne nous laisse deviner aucun mouvement propre, quelle que soit sa proximité.)

ETOILES DOUBLES

Les *étoiles doubles* correspondent à deux étoiles si proches l'une de l'autre qu'il est difficile de les distinguer de manière individuelle. Alpha Centauri est une étoile double. A l'origine, les étoiles doubles étaient définies, non pas par leur proximité, mais par la rotation autour d'un même axe observé de la Terre. Mais lorsque les astronomes ont commencé à cataloguer les étoiles doubles, ils se sont aperçus qu'il y en avait beaucoup trop pour utiliser ce critère de sélection. Il semblait probable que certaines des étoiles doubles faisaient, en réalité, partie du même système. Les étoiles doubles qui forment un système sont appelées des *étoiles binaires*. Alpha Centauri est une étoile binaire composée d'Alpha Centauri A et d'Alpha Centauri B.

L'observation d'un système binaire nous donne deux autres indications de sa distance par rapport à notre système solaire. Plus les deux étoiles ont l'air d'être éloignées l'une de l'autre, plus le système est probablement proche de nous. Cette hypothèse découle de la théorie que toutes les étoiles binaires sont en réalité séparées par une même distance, ce qui n'est évidemment pas le cas. Cependant, cela peut faire fonction d'indicateur, tout particulièrement si l'on se base sur des informations complémentaires.

Le deuxième indice est que plus leur rotation est rapide, plus les deux étoiles sont proches l'une de l'autre. (Très proche du Soleil, Mercure en fait le tour en 88 jours, alors que Jupiter met près de 12 ans pour effectuer le même parcours.)

Alpha Centauri A et B sont séparées par la plus grande distance de toutes les étoiles binaires et ont une des rotations les plus rapides de leur catégorie. Les données démontrent qu'Alpha Centauri est très proche de nous.

PARALLAXE

Au fur et à mesure de l'amélioration technique des télescopes, il a été possible de mesurer la parallaxe des étoiles les plus proches. La parallaxe mesure le déplacement de la position apparente d'un objet, dû à un changement de position de l'observateur. Dans le cas des étoiles, la seule façon de mesurer une parallaxe apparente est d'observer une étoile à deux moments de l'année, à six mois d'intervalle. La Terre (l'observateur) est passée d'un côté à l'autre du système solaire. Vers 1830, Thomas Henderson réussit à calculer la parallaxe d'Alpha Centauri. Il détermine qu'Alpha Centauri est à 4,4 années-lumière de nous. (Rappel : Alpha Centauri est une étoile binaire. Alpha Centauri A est parfois plus proche de nous mais il est possible que ce soit le contraire.) Aucune autre étoile n'est plus proche.

PROXIMA CENTAURI

Bon, d'accord, il existe une étoile plus proche. Parfois. En 1913, Robert Innes découvre une étoile de 11^{ème} grandeur, très proche du système d'Alpha Centauri, avec une parallaxe élevée. Elle se trouve à 0,15 année-lumière (ou plus de 13.000 UA*) d'Alpha Centauri A et B, mais fait, en réalité, partie du système d'Alpha Centauri. Il lui faut des centaines de milliers d'années pour effectuer sa rotation autour des deux autres étoiles ; pour l'instant, elle est plus proche de nous qu'elle ne l'est d'Alpha Centauri A ou B, de 0,15 année-lumière. Officiellement, elle s'appelle Alpha Centauri C. En règle générale, elle est connue sous le nom de Proxima Centauri. Nous continuons à qualifier Alpha Centauri de système binaire car Alpha Centauri C est trop éloignée et trop petite pour jouer un rôle très important dans l'existence des deux autres étoiles.

* Une UA est une unité astronomique correspondant à la distance entre la Terre et le Soleil.

LUMINOSITE

Une fois que nous avons déterminé la distance réelle d'une étoile, d'autres données se mettent en place. Nous pouvons alors calculer l'éclat d'une étoile, sa *grandeur absolue* en comparant sa magnitude apparente vue de la Terre et sa proximité. Il s'avère que, ni Alpha Centauri A, ni Alpha Centauri B, ne se classent parmi les étoiles à plus forte magnitude absolue ; leur éclat apparent dépend en grande partie de leur distance par rapport à nous. Dans l'optique d'une éventuelle colonisation, ces résultats sont encourageants : les deux étoiles ont des zones habitables (ce qui ne signifie pas forcément que l'une des étoiles possède une planète en orbite autour d'elle, et encore moins une planète dans la zone habitable).

MASSE

Le fait de savoir qu'Alpha Centauri est un système binaire nous apporte un grand nombre d'informations sur ses étoiles. Nous savons à quelle distance elle se trouve, ce qui nous permet de calculer la distance entre Alpha Centauri A et Alpha Centauri B. Si nous connaissons la distance moyenne et leur *temps de rotation* (le temps qu'il leur faut pour effectuer un tour complet), nous pouvons déterminer la masse totale du système. Si nous arrivons à mesurer le déplacement de chacune des étoiles par rapport à des étoiles plus lointaines, nous sommes alors capables de savoir laquelle est la plus lourde et de combien. Si nous rassemblons toutes ces informations, nous pouvons définir le trajet exact de leur orbite, s'il est rond ou ovale.

COMPARAISON AVEC LE SYSTEME SOLAIRE

Alpha Centauri A et Alpha Centauri B ressemblent-elles au Soleil ?

	Soleil	Alpha Centauri A	Alpha Centauri B	Alpha Centauri C
Masse	1,00	1,08	0,91	0,12
Luminosité	1,00	1,45	0,45	0,00006
Spectre	G2	G2	K5	M5
Temp. à la surface	1,00	1,00	0,73	0,50
Diamètre	1,00	1,09	0,70	0,25

Comme vous pouvez le voir, le Soleil et Alpha Centauri A se ressemblent énormément. Ce sont des étoiles de type G2 ce qui signifie qu'elles sont de couleur jaune. Alpha Centauri est légèrement plus grande et plus brillante. Tout objet supportant les conditions imposées par le Soleil peut probablement s'acclimater sur Alpha Centauri A.

Alpha Centauri B est moins grande et moins brillante que le Soleil. Elle est plutôt orange. Alpha Centauri C est bien plus petite et beaucoup moins brillante que les trois autres. Elle est de couleur rouge.

PLANETES HABITABLES

La distance orbitale suivie par une étoile autour d'une planète détermine si cette dernière est habitable ou non. Plus l'étoile est brillante et chaude, plus la planète doit en être éloignée pour devenir habitable. Moins l'étoile est brillante, et plus la planète doit en être proche. Alpha Centauri ne rend hospitalière aucune planète puisque sa force gravitationnelle arracherait toute forme de vie capable de supporter la chaleur dégagée par le Soleil. Alpha Centauri A et Alpha Centauri B auraient toutes les deux des planètes habitables si elles ne formaient pas un système binaire.

Mais quels seraient les effets des deux étoiles sur les habitants de leur planète respective ? En réalité, les conséquences seraient très limitées. Si une planète se trouvait dans la zone habitable d'une des deux étoiles, elle ne se rapprocherait jamais suffisamment de l'autre étoile et ne subirait donc aucune conséquence : son orbite serait stable. Observez l'illustration de notre système solaire avec le système binaire d'Alpha Centauri superposé : à la place du Soleil, essayez d'imaginer Alpha Centauri A. La zone habitable d'Alpha Centauri A ne dépasserait pas l'orbite de Mars et aucune planète proche d'Alpha Centauri A n'est suffisamment proche d'Alpha Centauri B pour en subir des conséquences.

Essayez, à présent, d'imaginer Alpha Centauri B à la place du Soleil. Alpha Centauri B étant plus froide que le Soleil ou qu'Alpha Centauri 2, sa zone habitable est d'autant plus réduite. Là aussi, Alpha Centauri A ne se rapprocherait jamais suffisamment de la planète habitable d'Alpha Centauri B.

Il en est tout autrement pour les planètes plus éloignées d'une des deux étoiles du système binaire. Aucune des deux étoiles ne peut avoir une planète avec un rayon orbital semblable à celui de Jupiter, de Saturne, d'Uranus ou de Neptune. En fait, au-delà du rayon de Mars, les seules orbites stables effectuent une rotation autour des deux étoiles.

Même si aucune des deux étoiles ne perturbe les planètes habitables de l'autre, elles seraient toutes deux néanmoins, nettement visibles. Une planète en orbite autour d'Alpha Centauri A aurait dans son ciel une petite lumière jaune orange étonnamment brillante correspondant à Alpha Centauri B. Ce serait une petite tâche plutôt qu'un point et serait bien plus brillante qu'une pleine lune, suffisamment brillante en tout cas pour pouvoir lire sans lampe. Elle éclairerait l'hémisphère obscur de toute lune présente dans le ciel, comme la Terre le fait avec la Lune lorsque celle-ci est en phase croissante. Selon la géométrie spécifique au moment donné, au lever ou au coucher du Soleil, vous pourriez voir deux croissants de lune ! Alpha Centauri C serait à peine visible à l'œil nu à partir d'Alpha Centauri A ou B durant les nuits les plus sombres et consisterait en une étoile rouge.

PLANETOGRAPHIE

Il est incontestable qu'Alpha Centauri A et Alpha Centauri peuvent donc renfermer des planètes habitables. Nous ne connaissons, pour l'instant, aucune planète en orbite autour de l'une d'entre elles ou autour du système binaire (de récentes études utilisant le télescope Hubble ont néanmoins suggéré la présence d'une planète géante ou d'une étoile naine ou minuscule marron en orbite autour d'Alpha Centauri C). Supposons, cependant, qu'une planète habitable soit en orbite autour d'Alpha Centauri A. Elle serait baptisée Chiron, d'après le centaure le plus sage de la mythologie, précepteur d'Achille, d'Asclépios et d'Hercule. Mais pour tous ceux qui vont y habiter, elle s'appelle Planète.

COMPARAISON AVEC LA TERRE

Planète est légèrement plus lourde que la Terre car son rayon est un peu plus important. Son rayon réduit les effets de la gravité jusqu'à un certain point mais sa masse supérieure l'augmente de 30 %, c'est-à-dire que les objets sont 30 % plus lourds sur Planète que sur Terre. Planète est un tout petit peu plus éloignée d'Alpha Centauri A que la Terre ne l'est du Soleil, mais Alpha Centauri A est plus brillante que le Soleil. Ces caractéristiques se compensent et font qu'Alpha Centauri A est aussi brillante vue de Planète que l'est le Soleil dans le ciel terrestre.

Les jours de Planète durent seulement 18 heures environ et les cycles de sommeil en sont donc proportionnellement réduits. Les années sont légèrement plus longues que sur Terre mais pas suffisamment pour déboucher sur une différence notable. La caractéristique la plus importante de Planète est son absence de saisons. Avec une légère déclinaison axiale, les variations saisonnières sont minimales.

Aucune des lunes de Planète n'exerce une influence sur les marées comparable à celle de la Lune sur la Terre. Mais si elles agissent de manière combinée, les marées peuvent alors s'avérer supérieures à celles de la Terre.

Une fois tous les 80 ans, lorsqu'Alpha Centauri B atteint son périhélie (son point le plus proche d'Alpha Centauri A), elle produit suffisamment de chaleur pour augmenter la température globale de Planète de 0,3° C. Cela paraît infime mais le système climatique de Planète amplifie le phénomène et entraîne des niveaux inconfortables. En réalité, toute forme de vie indigène peut avoir suivi une évolution spécifique par rapport à cet événement.

Constantes planétaires	Terre	Planète (Chiron)	Rapport P/T
Masse (kg)	5,98 x 10 ²⁴	1,10 x 10 ²⁵	1,84
Rayon à l'équateur (km)	6380	7540	1,18
Dist. de l'étoile (km)	1,50 x 10 ⁸	1,60 x 10 ⁸	1,07
Déclinaison axiale (degrés)	23,45	2,00	0,09
Superficie (km ²)	5,10 x 10 ⁸	7,18 x 10 ⁸	1,41
Gravité standard (m/s ²)	9,81	12,85	1,31
Vitesse de poursuite (m/s)	11.184	13.947	1,25
Densité (kg/m ³)	5519	6150	1,11
Taille du soleil (degrés)	0,27	0,27	1,02
Année (sur Terre)	365	389	1,06
Année (sur Planète)	500	532	1,06
Jour (heures)	24,00	17,53	0,73
Altitude topographique (m)	10.626	8112	0,76
Distance de l'horizon (m)	5051	5493	1,09
Marée (soleil) (m)	0,12	0,12	0,94
Marée (Nessus) (m)	0,27	0,18	0,67
Marée (Pholus) (m)		0,11	
Marée (globale) (m)	0,39	0,41	1,05
Atmosphère			
Pression totale (Pa)	101.325	176.020	1,74
Azote (Pa)	79.125	160.000	2,02
Oxygène (Pa)	21.228	15.000	0,71
Argon (Pa)	942	1000	1,06
Dioxyde de carbone (Pa)	30	20	0,67
Azote	78,09%	90,90%	1,16
Oxygène	20,95%	8,52%	0,41
Argon	0,93%	0,57%	0,61
Dioxyde de carbone	0,03%	0,01%	0,4
Densité à la surface (kg/m ³)	1,22	2,06	1,68
Inflammabilité (mmol K/J)	7,17	2,87	0,40
Température réelle (8K)	253	261	1,03
Effet de serre (8K)	+36	+32	0,90
Temp. à la surface (8K)	288	293	1,01
Temp. à la surface (8C)	15,4	19,7	1,28
Constante solaire (W/m ²)	1383	1750	1,27

COMPOSITION ATMOSPHERIQUE

L'atmosphère est constituée de 90,9 % d'azote, de 8,5 % d'oxygène et de 0,01 % de dioxyde de carbone. La faible quantité d'oxygène entraîne un plus petit nombre d'incendies de forêt, une plus grande proportion d'environnements anoxiques (sans oxygène) et encourage un vaste écosystème anaérobique réduisant les nitrates afin de détruire la matière organique et une végétation dominée par le besoin de conserver le dioxyde de carbone.

MÉTÉOROLOGIE ET CLIMATOLOGIE

La taille et la gravité supérieures de Planète entraînent une pression des océans largement plus élevée que sur Terre : 1,74 atmosphères (c'est-à-dire 74 % plus importante que la pression de l'air au niveau de la mer que sur Terre). Ce phénomène augmente la pression partielle de l'oxygène (15k Pascals) à des niveaux acceptables mais la pression globale élevée associée à une telle quantité d'azote dans l'atmosphère peut provoquer des narcoses d'azote mortelles chez les humains qui ne se protègent pas. Les colonisateurs humains doivent donc au moins porter un casque de pressurisation.

La fourchette de températures sur la surface de Planète est une des caractéristiques climatiques les plus remarquables. Tout comme sur Terre, l'énergie solaire réchauffe les zones équatoriales et les températures chutent au fur et à mesure que vous allez vers les pôles. C'est la raison pour laquelle les régions équatoriales produisent plus d'énergie alors que les pôles renferment généralement plus de minéraux.

Le cycle des précipitations de Planète varie selon les vents qui soufflent d'ouest en est. En effet, le vent transportant l'humidité en provenance des océans, la pluie a tendance à tomber sur le versant occidental des montagnes. Ce phénomène est visible sur les grands continents : le vert prédomine généralement sur la côte ouest, ce qui indique un terrain pluvieux ou humide, alors que sur la côte, il reste sec et stérile. Sur les continents plats ou sur les petites îles, il n'existe aucune hauteur pour capturer les pluies ce qui permet une répartition plus équilibrée de l'humidité. Les vallées comportant un fleuve ont également un niveau de précipitations raisonnables : un fleuve situé dans une région sèche peut donc constituer un bon endroit pour installer une base.

Les eaux chaudes et tropicales de Planète sont un environnement parfait pour le développement des ouragans qui sont également dus à la forte gravité et à la rotation rapide. La puissante atmosphère azotée ne compense ces phénomènes que partiellement. La ceinture nuageuse équatoriale permet, néanmoins, de réguler le climat et de réfléchir la lumière du soleil.

Océanographie

L'ensoleillement de Planète étant 20 % supérieur à celui de la Terre, il existe de minuscules zones polaires. Les conséquences sur les flux océaniques sont très importantes. Contrairement aux flux connus sur Terre aujourd'hui, c'est-à-dire une eau froide, riche en oxygène en provenance des pôles et voyageant dans les profondeurs océaniques vers l'équateur, la circulation sur Planète se fait en sens inverse. Une eau chaude saline et faible en oxygène part de l'équateur et coule vers les pôles. Les fonds marin contiennent, par conséquent, peu d'oxygène.

Géologie

Par rapport à la Terre, les silicates sont bien plus rares dans les sous-sols de Chiron. Tout comme pour les régions tropicales de la Terre, les eaux chaudes lessivent le calcaire et laissent des sols pauvres en alumine enrichie (cela n'empêche pas la croissance des forêts vierges mais y interdit toute agriculture). Les régions arctiques ont une proportion plus importante de sols acides à haute teneur en matières organiques (podzols) qui sont également très difficiles à cultiver. Les degrés de température des sols, qui, sur Terre, varient grâce au calcaire riche en alumine et en silicate, sont, sur Chiron, beaucoup plus limités. Les sols ont plutôt tendance à être sablonneux et très calcaires. Les marais sont également très fréquents.

Écologie

Bien qu'assez semblables du fait de l'importance de leurs composés carboniques dans l'eau, les organismes de Chiron ont développé une structure biologique très différente de celle de la Terre. Le manque de dioxyde de carbone dans l'environnement et d'oxygène dans le sol a forcé les plantes à se passer d'O₂ et à économiser le dioxyde de carbone en ne l'utilisant que pour emmagasiner de l'énergie. Elles réalisent ce processus en appliquant une réaction biochimique inconnue sur Terre. Les plantes de Planète posséderaient un enzyme spécial qui permet cette réaction, en utilisant la lumière du soleil. Elles emploient le nitrate ainsi obtenu pour conserver l'énergie sous forme de nitro-composés organiques, réduire les carbonates dans le dioxyde de carbone et permettre de respirer en milieu anoxique.

La prédominance des milieux anoxiques riches en matières organiques, associée à la présence constante de composés de nitrate, a permis le développement d'une vaste gamme d'organismes vivant sans oxygène (il leur est possible de l'utiliser s'il est présent) et « respirant » du nitrate. Cet écosystème a, semble-t-il, des relations symbiotiques avec la flore et la faune de Planète. Rappel : la prédominance de nitrate dans l'environnement a d'importantes répercussions.

heure et recouvre spontanément plusieurs centaines de kilomètres carrés.

Les analyses chimiques du fungus indiquent qu'il est riche en éléments fossiles et en minéraux rares et qu'il contient énormément d'énergie, de nutriments et de minéraux. Le seul obstacle à l'exploitation économique de ses ressources naturelles est la découverte ou non des technologies permettant une éventuelle extraction des richesses.

Le fungus semble être étroitement lié aux vers télépathes (voir Faune, p. 20 et Vers télépathes, ci-dessous). L'origine des nids est souvent située au milieu d'une floraison de fungus, tout particulièrement lorsque le xénofongus a subi des dégâts. Il semble que les vers télépathes soient une défense naturelle du fungus.

L'un des aspects les plus mystérieux et les plus controversés du fungus est sa « chanson ». Certaines personnes se trouvant près d'une floraison de fungus (entre 5 et 200 km, selon la personne et la taille de la floraison) affirment avoir entendu une sorte de murmure ou de hululement provenant du fungus. La « musique » est inaudible par la majorité des individus et ne peut pas être enregistrée. Si son existence est effectivement bien réelle, il s'agirait probablement d'une résonance créée par le même champ « psycho-actif » utilisé par les vers télépathes. Certaines personnes (tout particulièrement les Filles de Gaïa qui croient absolument à la « chanson de Planète » et lui associe une signification mystique) déclarent que la chanson est merveilleuse et céleste. D'autres affirment qu'une exposition prolongée peut perturber le cerveau humain et peut même conduire à la folie.

VERS TELEPATHES

La principale espèce terrestre sur Planète est le ver télépathe. De loin, un seul et unique ver, long de 10 cm en moyenne semble plutôt inoffensif. Mais si vous vous en approchez, vous comprendrez la puissance de cette espèce. Des visions de terribles tortures et d'une mort effrayante envahissent l'esprit, tout droit inspirées des pires cauchemars de l'individu lui-même. Ce phénomène s'amplifie selon la quantité de vers télépathes présents pendant l'attaque. Si le nombre est suffisant, la victime est pétrifiée par la terreur, souffre de spasmes, de paralysie et peut mourir d'un blocage complet du système nerveux. Cette attaque n'est que le signe précurseur de l'objectif principal du ver télépathe : implanter de toutes jeunes larves dans le cerveau de la victime. Un ver télépathe peut, s'il est suffisamment énervé, creuser un trou dans le cerveau humain en moins de trente secondes en passant par l'orbite des yeux ou les fosses nasales. Une fois que le cerveau est percé, le ver implante des larves affamées qui se développent en se nourrissant des tissus riches qui les entourent.

Les vers télépathes de taille adulte vivent moins d'un mois (ce qui explique leur besoin urgent de se reproduire aussi vite que possible). Ils peuvent toutefois entrer dans une phase dormante qui peut durer plusieurs années lorsqu'ils sont en contact avec le xénofongus. Ils se reproduisent sexuellement mais sont hermaphrodites : chaque ver télépathe est capable à la fois de féconder un autre ver et de porter des

L'oxyde de nitrate existe seulement en petites quantités car il se mélange à l'ozone dans la stratosphère pour se transformer en N₂ et en O₂ (ce qui empêche le développement d'une couche d'ozone).

Lorsque une plante est enterrée, ses composants nitro-hydrocarbonés ont tout ce dont ils ont besoin pour « brûler » ; c'est ce qu'ils font doucement en sous-sol, en ne laissant aucun résidu, jusqu'à ce que tous les éléments en décomposition (hydrocarbure) et en voie d'oxydation (nitrate) aient disparu. Le nitrate est pratiquement toujours le premier élément à disparaître et laisse une trace de composants carboniques. Si ce résidu n'entre pas en contact avec l'oxygène, il se transforme en fossile et produit du carburant. Dans la mesure où Planète est chaude et hypoxique depuis longtemps, elle devrait donc renfermer tout le pétrole, l'argile et le charbon nécessaire, suivant l'efficacité de l'écosystème.

Quels que soient les efforts réalisés pour éliminer le nitrate dans le sol, une réapparition du carbone dans la biosphère entraînerait une prolifération de la vie sur Planète. Inversement, les énormes quantités de nitrates dans le sous-sol seraient un atout prépondérant pour des agriculteurs.

L'eau devrait, néanmoins, être traitée afin d'éliminer les nitrates et de la rendre potable. Dans le cas contraire, les hommes souffriraient de la méthémoglobinémie (« syndrome du bébé bleu »), une maladie où les globules rouges sont altérés et ne peuvent plus absorber d'oxygène. Le meilleur traitement des eaux serait d'y introduire de l'ozone afin de détruire les nitrates.

FORMES DE VIE LOCALE

XENOFONGUS

Le xénofongus est une masse dure et cramoisie composée de pousses tentaculaires de taille variable, d'un diamètre pouvant aller de 30 cm à une échelle microscopique. Capable de s'étendre sur des milliers de kilomètres carrés, il pousse en amas énorme et entrelacé et peut atteindre une hauteur de 2 à plus de 25 mètres. Tout objet essayant de traverser une zone de fungus doit au minimum posséder (a) un tonnage brut suffisant pour se frayer un chemin dans la masse (b) la capacité de se déplacer sur son faite sans s'éparpiller ou tomber dans une des nombreuses cavités ou (c) la puissance de feu capable de créer un passage.

Le xénofongus pousse également au large. A peu près semblable, le fungus marin est légèrement moins dense que son équivalent terrestre (il est souvent plus haut).

La plupart des floraisons de xénofongus durent des milliers d'années et ont une position géographique stable. Toutefois, dans certains cas très rares, le fungus apparaît du jour au lendemain, pousse à un rythme pouvant atteindre un mètre par

larves. Dans des conditions particulièrement dures, un ver télépathe est même capable de s'auto-féconder. Le code génétique des vers télépathes est le même sur toute la planète, même au niveau chromosomique.

Des ensembles géants appelés « nids » de ces cauchemars marbrés de 10 cm de long, s'échappent à l'occasion du fungus et attaquent des installations, des fermes ou d'autres améliorations. Les victimes sont paralysées par la terreur et connaissent alors une mort effroyable alors que ces créatures creusent leur cerveau pour y implanter leurs larves affamées. Seules les unités de sécurité les plus disciplinées peuvent surmonter leur peur suffisamment longtemps pour utiliser leur lance-flammes et maintenir à distance les vers.

Il existe un avantage à détruire un nid de vers télépathes (autre que le besoin de se protéger). Lorsque les vers télépathes se rassemblent en nids, leur métabolisme se modifie. Quelques-uns commencent à emmagasiner des dépôts d'éléments rares et si vous écoutez la vie du nid (par exemple, si vous le brûlez), vous pouvez récupérer ces dépôts et les convertir directement en stocks d'énergie. La valeur de ces dépôts et le mode de recouvrement expliquent le nom qui leur a été attribué, les *perles planétaires*. Les vers télépathes qui disparaissent naturellement ne laissent pas derrière eux leurs perles planétaires ; la seule façon de récupérer ces perles est de 'tuer' le nid.

Les nids de vers télépathes peuvent être de trois sortes différentes : terrestres, maritimes ou aériens. Il semble que l'espèce aquatique, baptisée îles des profondeurs, apparaît lorsque les vers vivant dans les fonds marins se regroupent pour former un nid. Le processus biochimique du nid produit suffisamment de gaz, ce qui permet au nid de flotter et de remonter à la surface. A ce moment-là, le nid devient indépendant, peut se déplacer librement et est capable de détecter et de poursuivre des sources de nourriture particulièrement intéressantes (comme, par exemple, des navires humains ou des colonies maritimes). Les îles des profondeurs se trouvant au large des côtes, dans des eaux peu profondes, peuvent générer des nids terrestres qui se séparent de la matrice marine et se lancent dans une chasse sur la terre ferme.

De loin la plus étrange, la troisième catégorie de vers, les acridiens, se déplacent dans les airs. Régulièrement, des vers télépathes regroupés dans du fungus mais ne formant pas encore un nid, se métamorphosent pour des raisons inconnues. Il leur pousse des ailes. Les vers s'envolent alors dans une sorte d'essaim. Les acridiens sont rares et les espèces sauvages sont très rarement aperçues en-dehors des périodes d'intense activité de vers télépathes.

Il existe trois théories pour expliquer la nature des attaques de vers télépathes. L'une se base sur la biochimie : les espèces produiraient une sorte de phéromone,

qui, une fois projetée dans l'atmosphère, entraînerait des hallucinations dans le cerveau humain. La seconde hypothèse est un peu plus inhabituelle : les vers manipuleraient des rayons électromagnétiques. La troisième et dernière théorie est que les vers télépathes seraient capable de contrôler une nouvelle forme d'énergie, une onde purement psycho-active, capable d'entrer en contact et de déformer les pensées de toute créature ayant une âme.

VEGETATION

La grande majorité de la biomasse de Planète est toutefois semblable à la végétation existant sur Terre : des algues, des champignons et de petites plantes dont la plus complexe s'apparente à un palmier. Sur la plus grande partie de la surface de Planète, cette végétation est représentée par une sorte de savane, une couche de mousse et d'herbe, avec par-ci, par-là, quelques plantes grimpantes et quelques buissons pour casser la monotonie. La seule exception à ce tableau est la jungle de la mousson, où certaines espèces végétales peuvent atteindre quelques dizaines de mètres de hauteur. Quelle que soit sa taille, la biomasse fournit cependant de nombreuses protéines indispensables, pouvant être transformés par les hommes en nutriments.

SYMBIOSE

En dépit de l'évidente présence de formes de vie (xénofongus et vers télépathes), la vie sur Planète n'est, en règle générale, ni hostile, ni remarquable. En revanche, ce qui est *remarquable* est la symbiose complexe et sophistiquée à laquelle participent pratiquement toutes les espèces. (En réalité, toutes les espèces connues, végétales, animales ou autres, *participent* à cette danse symbiotique.) Sur Terre, il est fréquent de voir deux, voire trois ou quatre espèces, constituer une relation symbiotique. Sur Planète, la symbiose touche toutes les espèces indigènes. Ce phénomène est extrêmement efficace et permet de ne produire qu'une infime proportion de résidus organiques : tout est utilisé, puis réutilisé. Les carburants fossilisés et autres sont inconnus sur Planète.

De là à suggérer que cette symbiose complexe ait été mise en place de manière volontaire, il n'y a qu'un pas (sans vouloir répondre à l'évidente question, « qui exprime cette volonté ? »).

LUNES

Planète a deux lunes, Nessus et Pholus, également appelées Centaures. Les effets sur les marées de ces deux lunes ont rapidement été présentés ci-dessus. Voici à présent quelques détails supplémentaires :

	Lune (Terre)	Nessus	Rapport L/N	Pholus	Rapport L/P
Masse (kg)	$7,35 \times 10^{22}$	$6,50 \times 10^{21}$	0,09	$5,20 \times 10^{20}$	0,01
Rayon (km)	1740	800	0,46	350	0,20
Dist. de la planète (km)	$3,84 \times 10^5$	$2,00 \times 10^5$	0,52	$1,00 \times 10^5$	0,26
Superficie (km ²)	$3,80 \times 10^7$	$8,04 \times 10^6$	0,21	$1,54 \times 10^6$	0,04
Gravité du milieu (m/s ²)	1,62	0,68	0,42	0,28	0,17
Densité (kg/m ³)	3342	3031	0,91	2895	0,87
Mois synodique (sur Terre)	29,5	7,7	0,26	2,7	0,09
Mois synodique (sur Planète)		29,5	10,6	ñ	3,7
An/mois synodiques	12,4	50,2	ñ	144	ñ
Rayon angulaire (degrés)	0,26	0,23	0,88	0,20	0,77

AUTRES PLANETES

Alpha Centauri B a été baptisée 'Hercule' par les habitants de Planète. Selon la mythologie, Hercule est, volontairement ou involontairement, une malédiction pour les Centaures. Il tue Nessos (pour avoir tenté de violer Déjanire), Eurytion (pour avoir tenté d'épouser Musimache, fille de Dexamenos) et même son ancien précepteur, Chiron (par accident, avec une flèche empoisonnée). Pholus est tué indirectement en ramassant la flèche d'Hercule et en la laissant tomber sur son pied ! Alpha Centauri B ayant soit éliminé, soit empêché la formation d'autres planètes dans le système, et étant parfois responsable de fortes perturbations sur les planètes restantes, elle porte donc bien son nom.

Eurytion (baptisé d'après l'un des centaures cités ci-dessus) est en orbite autour d'Alpha Centauri A à un rayon moitié moins important que celui de Planète. Parmi les planètes gravitant autour du Soleil, c'est Mercure qui a les caractéristiques les plus similaires.

	Eurytion	Terre	Rapport T/E	Mercure	Rapport T/M
Masse (kg)	$5,16 \times 10^{23}$	$5,98 \times 10^{24}$	0,09	$3,23 \times 10^{23}$	1,60
Rayon équateur (km)	2820	6380	0,44	2439	1,16
Dist. de l'étoile (km)	$7,06 \times 10^{10}$	$1,50 \times 10^{11}$	0,47	$5,79 \times 10^{10}$	1,22
Superficie (km ²)	$9,98 \times 10^7$	$5,10 \times 10^8$	0,20	$7,47 \times 10^7$	1,34
Gravité standard (m/s ²)	4,33	9,81	0,44	3,63	1,19
Vitesse de poursuite (m/s)	4940	11,200	0,44	4300	1,15
Densité (kg/m ³)	5503	5519	1,00	5420	1,02
Taille du soleil (degrés)	0,62	0,27	2,31	0,70	0,89
Année (sur Terre)	113,8	365,3	0,31	88,0	1,29
Temp. à la surface (8K)	438	288	ñ	452	ñ
Temp. à la surface (8C)	165	15	ñ	179	ñ
Constante solaire (W/m ²)	8999	1383	6,51		

CONSEILS DE LECTURE

REFERENCES

ALPHA CENTAURI, THE NEAREST STAR Isaac Asimov

Lothrop, Lee & Shepard Company, a Division of William Morrow & Comany, Inc., New York, 1976

Publié en 1976, par William Morrow & Company (New York), cet ouvrage est légèrement dépassé. Il contient néanmoins une explication détaillée de la façon de déterminer qu'Alpha Centauri est bien l'étoile la plus proche et des informations sur la nature et la structure des systèmes triples. Vous aurez probablement des difficultés à le trouver en librairie, essayez plutôt la section Jeunesse de votre bibliothèque de quartier.

WWW.NASA.GOV

La NASA gère ce site web et propose des liens utiles vers d'autres sites similaires. Tous les éléments qui sont obsolètes dans l'ouvrage d'Asimov sont abordés ici. Le site contient de nombreux chiffres et statistiques, concernant largement plus que le seul système d'Alpha Centauri (un bon endroit pour commencer est de passer par leur moteur de recherche à www.nasa.gov/search/). Il propose également un forum question/réponse appelé *Ask the Astronomer*, plus un récapitulatif des précédentes réponses qui peuvent vous renseigner sur tout ce que vous voulez savoir en matière d'astronomie (à image.gsfc.nasa.gov/poetry/astro/qanda.html).

PALE BLUE DOT Carl Sagan ; Ann Godoff (éditeur)

Random House, 1994, 1995 ; Ballantine Books, 1997

La vision nette de Sagan quant à l'avenir de l'humanité dans l'espace rend cet ouvrage passionnant d'un bout à l'autre. N'oublions pas les superbes illustrations.

SCIENCE-FICTION

Une grande partie des informations qui nous ont inspiré *Alpha Centauri* proviennent de la lecture d'ouvrages classiques de science-fiction. Brian Reynolds, créateur d'*Alpha Centauri* vous conseille la lecture des ouvrages suivants :

THE JESUS INCIDENT Frank Herbert

Chef-d'œuvre hypothétique et philosophique écrit par mon auteur de science-fiction favori. Vous devriez probablement vous rendre dans des boutiques de livres d'occasion pour le trouver. Mon roman de science-fiction préféré. Une inspiration évidente pour l'histoire de Planète.

DUNE Frank Herbert

Chef-d'œuvre le plus célèbre d'Herbert. Si vous aimez les histoires de factions humaines s'entre-déchirant, vous allez adorer cet ouvrage.

A FIRE UPON THE DEEP Vernor Vinge

Roman épique futuriste qui contient l'une des plus intéressantes courses extraterrestres que j'aie jamais lues ainsi que la présentation de concepts futuristes réellement originaux et une fin inattendue. Offre également une parodie très amusante des groupes d'informations sur Internet.

ANVIL OF STARS Greg Bear

Et si l'univers était envahi d'espèces extraterrestres bien pires que les pires êtres humains ? Quel degré de malice et d'atrocité peut atteindre une espèce afin de garantir sa survie ?

SLANT Greg Bear

La Terre dans un futur proche. Les techniques de l'information continuent à faire des pas de géant. Il est très facile de se plonger dans l'univers de Greg Bear car tout est très logique, aussi bien le contexte que les personnages.

THE MOTE IN GOD'S EYE Larry Niven et Jerry Pournelle

Le meilleur ouvrage que je connaisse sur le concept classique du « premier contact ». Etude très approfondie de ce qui explique le comportement extraterrestre.

THE REAL STORY Stephen R. Donaldson

Premier des cinq tomes. Surtout remarquable par le nombre d'heures de sommeil perdu en le lisant. Donaldson est le seul écrivain que je connaisse qui me tienne éveillé et attentif pendant cinq volumes complets.

RED MARS Kim Stanley Robinson

Les personnages ne sont pas toujours suffisamment profonds mais c'est l'histoire du terraformage d'une autre planète. Très bien documenté. Ouvrage de science-fiction des plus ardens.

THE YEAR'S BEST SCIENCE FICTION Ed. Gardner Dozois

Recueil annuel. Très bonne sélection et édition. Ma source préférée pour les nouvelles de science-fiction. Je l'emporte toujours avec moi pendant les vacances d'été.

VOYAGE VERS CENTAURI (EXTRAITS)

La section suivante est un extrait de l'histoire à épisodes , *Voyage vers Centauri*, publiée sur le site web *Alpha Centauri* depuis le 1^{er} juin 1998 et écrit par Michael Ely. Visitez le site web Alpha Centauri à www.alphacentauri.com pour découvrir le voyage de l'humanité à destination du nouveau monde.

« Capitaine. »

Des formes. Des ombres qui planent au-dessus de lui. Impression menaçante, obscurité aveuglante et bruits distincts d'alarmes. Il essaie de lever les mains mais n'y arrive pas, tente de parler mais sa gorge est en feu. Un froid glacial l'envahit, transformant ses os en glace.

« ...celui-ci...vite » Encore cette voix.

A nouveau du mouvement, entr'aperçu à travers des couches de glace et de verre. *Je suis le Capitaine*, pense-t-il soudain, de manière lucide et logique. *Je devrais être le premier...*

Le premier à être réveillé. Des souvenirs refont surface : la longue forme cylindrique du vaisseau, flottant au-dessus de la Terre en plein chaos. Les énormes baies cryogéniques avec leurs rangées de personnel endormi, surveillées par des techniciens en blouse blanche se déplaçant tels des fantômes. Il se revoit étendu, entouré de verre, happé par le raz-de-marée bleu, il y a quarante années et un moment d'obscurité de cela. Pensant et espérant qu'à son réveil, il découvrirait les cimes d'Alpha Centauri et une nouvelle planète, un nouveau monde.

Mais à présent...quelque chose ne tourne pas rond. Quelqu'un, sans autorisation d'accès, se déplace dans le vaisseau. Une vague de vertige le submerge et sa vue est troublée par un océan lointain de lumières clignotantes bleues et rouges. Il ressent les secousses du vaisseau sous ses pieds.

« Nous bougeons... »

Une ombre le survole et puis une autre. Les bruits de pas s'éloignent. Il jette un coup d'œil à travers la paroi bombée de la cellule cryogénique, tellement désireux de pouvoir évoluer dans le vaisseau, et tente de bouger ses doigts. Son cerveau le met en garde mais son cœur et ses muscles, proches de la stase complète, ne répondent pas.

Il attend, impuissant, alors que les sirènes du vaisseau continuent à hurler et que les alarmes retentissent au rythme régulier de trois coups.

Après un temps interminable, il entend un clic et un sifflement, puis une tempête se déchaine au-dessous de lui.

Transmission Reçue,
Processeur Central U.N.S. Unity

Collision Météorique Détectée.

Procédure de Fusion Stoppée.

Dégâts Importants Modules Hydroponiques 2, 3 ; baie cryogénique 7.

Procédure de Réveil Automatique du Personnel Vital Engagée selon instructions codées.

❖ ❖ ❖

Pravin Lal se réveille au bruit de l'ouverture des portes de la capsule transparente et hermétique, et au mouvement saccadé du vaisseau sous ses pieds. Alors que son cœur commence à battre la chamade, il ferme les yeux, respire profondément, à la recherche d'un peu de calme.

Une fois son pouls ralenti, il ouvre à nouveau les yeux. Son entraînement l'a préparé à tout ceci : désorientation, mal du sommeil, sentiment d'épuisement au plus profond de son corps. Rapidement, il crache son respirateur et retire les intraveineuses de son bras, puis lève les mains et les place sur le couvercle transparent et pousse.

La cellule cryogénique s'ouvre. Il est toujours en vie.

Autour de lui s'étend la baie cryogénique numéro deux, énorme et silencieuse, avec son millier de petites capsules de verre identiques, chacune baignée d'une lumière bleue pâle et équipée de tubes et de câbles serpentant jusqu'au sol. Parmi le millier de personnes enfermées, ses yeux se tournent immédiatement et inconsciemment vers la cellule à sa gauche. Il se lève et, ignorant la sensation de fraîcheur, se dirige dans cette direction.

A travers la vitre, sous le gel cryogénique gelé et bleuté, il distingue sa silhouette douce et colorée et ses longs cheveux sombres. Pria. Elle a l'air si tranquille, si lointaine...il se rappelle encore sa douceur et ce long baiser avant la fermeture des cellules cryogéniques et la séparation.

Ses yeux exercés balaient la petite console au-dessus de sa cellule. Tout semble normal ; elle est encore en vie. D'un regard, il observe la clef d'ouverture manuelle et aperçoit alors les lumières clignotantes rouges au bout de la baie cryogénique. Le vaisseau... il avait presque oublié le danger. Du bout des doigts, il caresse la surface de la cellule de Pria une dernière fois et s'éloigne.

Sur une étagère métallique située au pied de sa cellule vide, il prend un uniforme soigneusement plié...soyeux, confortable et bleu ciel, couleur réservée au Chef du Département Chirurgical de la mission. Sur la tenue ne figure que l'emblème des Nations Unies, et aucune indication du pays d'origine. Le Capitaine a lourdement insisté sur ce point.

Il enfila l'uniforme et ouvre l'ordinateur miniaturisé qui se trouve sur la manche. Situation : le Capitaine devrait bientôt émerger de son sommeil cryogénique, tout comme le Chef du Département Scientifique et quelques autres membres indispensables. On dirait que de vastes zones de la coque du vaisseau ont été endommagées ainsi que deux ou trois modules hydroponiques. La procédure de fusion a été stoppée.

Pravin entre son code de Retour en Service et se dirige vers le poste de commandement. Le vaisseau se déplace à une vitesse impressionnante, en route vers le système Centauri, et sans la procédure de fusion, il n'y a aucun moyen de l'arrêter.

Message Reçu dans le Journal de Bord

Pravin Lal, Chef du Département Chirurgical.

Je viens de me réveiller et est découvert que la mission est en danger. Je vais à présent rejoindre le Capitaine au poste de commandement, prêt à découvrir ce qui va de travers.

J'espère que les données centrales protégeant le vaisseau sont restées intactes. C'est le dernier espoir de l'humanité...tout notre savoir est numérisé pour être transféré dans le nouveau monde. Si la Terre n'a pas survécu ces 40 dernières années, notre avenir repose alors au cœur de ce vaisseau en perdition.

♦ ♦ ♦

Le couvercle de la cellule cryogénique s'ouvre dans un sifflement. Sheng-ji Yang en sort et plonge instantanément dans l'obscurité et dans le danger. Les ombres qui l'entourent ne laissent entrevoir que les canons mortels de pistolets pointés directement vers lui.

Sheng-ji reste calme et s'appuie de la main contre la cellule cryogénique tout en luttant contre le flot montant de la nausée liée au long sommeil. Pas de faiblesse...ses yeux bougent rapidement et notent la position de chacun de ses adversaires. Il n'arrive pas à distinguer de visages...les lumières principales de la baie semblent ne pas fonctionner correctement ou peut-être les a-t-on éteintes. Il ne peut apercevoir que les autres cellules cryogéniques baignées d'une lumière douce et bleue, tout comme des fleurs fluorescentes dans un univers d'obscurité.

Il ordonne à ses muscles de se détendre de manière contrôlée mais délicate. D'un simple coup d'œil, il aperçoit la boîte noire de contrôle sur une étagère au pied de sa cellule cryogénique. Hors de question de regarder à nouveau cette boîte et de trahir ainsi ses intentions, mais il se représente mentalement la position exacte de cette boîte sur l'étagère, sa hauteur par rapport au sol et l'emplacement précis de la forme brillante de la serrure numérique. La boîte de contrôle est équipée de son propre petit arsenal : pistolet, matraque et autres entraves organiques.

« Eloignez-vous de la cellule. Suivez exactement le chemin que nous vous avons tracé. » dit une voix grave et rude provenant d'un groupe d'ombres situé à deux cellules de là. Il regarde par terre et découvre de minuscules points bleus sur le sol qui lui montre la voie. Pourquoi ?

« Suivant les ordres de qui ? » demande-t-il, sa gorge encore endolorie par ces années de silence... que la partie commence.

« Ne me répondez pas, » dit une voix douce et inflexible qui se trouve incroyablement plus près que la précédente, à portée de mains. Un frisson le secoue, brièvement...que cette personne ose se rapprocher aussi près de lui. Il distingue rapidement les ombres, imagine une silhouette. L'ombre...cette personne...à l'affût tel un félin, sa colonne vertébrale contractée. Qui ?

« Ne répondez pas à cet homme, » poursuit la voix. « Il vous est défendu de lui adresser la parole. Et, Docteur Yang, ne leur parlez pas. Veuillez simplement suivre le chemin que nous vous avons tracé. »

« Dois-je... »

Soudain, l'ombre se met à bouger à une vitesse foudroyante. Un serpent noir s'approche de Yang en un éclair. Yang sent la douleur dans son cou telle des tisons ardents, tombe à genoux, en maudissant les effets du sommeil qui affaiblissent ses réflexes.

Un fouet psychique, pense-t-il calmement. Ils ont dû avoir accès à l'armurerie. Puis un sourire éclate sur son visage au fur et à mesure que la douleur s'intensifie...lui souhaitant la bienvenue, s'ouvrant à elle, la laissant danser sur ses nerfs et se dissoudre le long de sa colonne vertébrale. Douleur, réveille-moi...

« Nous ne vous voulons pas de mal mais je connais vos dons. Vous devez suivre mes instructions. Ne parlez pas. Rampez le long des lignes bleues. »

Il regarde les points bleus sur le sol, sa tête encore vacillante. Ses yeux remarquent un coin de la pièce, une zone d'ombre avec une partie de la cloison incurvée. Dans cette obscurité, il imagine l'œil narquois d'une caméra de surveillance fixé sur lui mais impossible de voir le coin le plus éloigné, celui auquel mènent les petits points bleus.

Il sent ses muscles se contracter le long de son dos. Il sent le sol métallique et froid sous ses mains.

Soudain, il se relève. Une tension électrique envahit la pièce et les pistolets continuent à être pointés sur lui. Il peut sentir l'hésitation...faut-il ouvrir le feu ?...et elle a un arrière-goût de métal.

Il esquisse un premier pas le long des points bleus, feignant la fatigue. Soudain, chaque muscle de son corps explose et il se dirige vers sa cellule cryogénique en poussant un cri dont la puissance déchire l'obscurité. Une pirouette et le voilà qui attrape la boîte de contrôle de métal noir...pas de mouvement inutile, pas de temps perdu. Il avait déjà planifié toute l'action dans son esprit. Et soudain...

...impossible de faire machine arrière. Au contraire, il enjambe sa cellule cryogénique, la lumière bleutée l'éclairant un court instant. Des détonations éclatent dans l'obscurité, l'enveloppant, liquéfiant le verre sous ses pieds. Au moment de bondir, il sent la douleur aiguë du fouet psychique sur son dos.

Une vague de nausée l'envahit et plutôt que de lutter contre elle, il l'utilise, la laisse imprégner son corps, dans un enivrant mouvement derrière la cellule cryogénique. Il remarque la confusion qui règne dans la pièce ; des ombres avancent lentement, des ordres sont donnés dans un sifflement général. Pas de cris et plus de détonations...un silence presque parfait, pense-t-il. Une discipline extraordinaire, comme si...

Ca ne fait rien. Il dispose de moments et c'est tout ce dont il a besoin. Tapi dans l'obscurité, il entre le code d'ouverture sur la boîte de contrôle. Il fléchit les mains, des armes létales à portée de main, des serpents attendant leur venin.

La boîte refuse de s'ouvrir. Elle reste inerte, un bloc de métal sans vie dans ses mains. Il la retourne rapidement et découvre les lettres gravées de l'autre côté : A. Shaw. Ils ont échangé les boîtes.

Une ombre indistincte se dresse devant lui. Une lumière bleue balaie des traits familiers.

« Vous... » dit-il dans l'espoir de gagner quelques instants.

Une forme métallique sombre s'écrase sur lui, sa vision se transforme en feu d'artifice bleuté dans un ciel sans lune.

Extrait de la Collection du Docteur Yang, Bibliothèque de l'U.N.S. Unity :

Les armes sont les instruments de la peur ;
un homme sensé évitera d'y faire appel
sauf en cas de nécessité extrême
et, alors, ne les utilisera
qu'avec la plus grande parcimonie.

Il n'engagera le combat que gravement,
dans la peine et plein de compassion,
tout comme s'il assistait à des funérailles.

Tao Te Ching,
trad. Steven Mitchell

NOTES DU CONCEPTEUR

Bien qu'il s'agisse ici du deuxième produit de notre société, *Alpha Centauri* existe, sous une forme ou sous une autre, depuis les modestes débuts de FIRAXIS Games. Son histoire est, sur beaucoup de points, parallèle à celle de notre société : FIRAXIS et *Alpha Centauri* ont grandi ensemble, changeant et évoluant de concert pendant plus de deux ans et demi, affrontant ensemble des revers et des périodes de doute. FIRAXIS a finalement pris forme et, comme vous l'avez maintenant découvert, *Alpha Centauri* s'avère être un de nos meilleurs jeux.

En juillet 1996, la toute nouvelle entreprise FIRAXIS Games (FIRAXIS Software à l'époque) est formée de quatre ou cinq personnes entassées dans un bureau d'emprunt, à l'arrière du bâtiment d'Absolute Quality à Hunt Valley, dans le Maryland (USA). Absolute Quality est une société de tests professionnels de jeux ; à l'époque, elle en est aussi à ses débuts. Toute cette période est donc passionnante, c'est le moins que l'on puisse dire. Et, oui, les rumeurs sont fondées : nous avons bien offert un système téléphonique à AQ en échange de leur bureau inoccupé.

Le directeur général, Jeff Briggs, passe alors des heures au téléphone pour mettre en place un financement et c'est lui qui se charge de la difficile tâche de fonder la société. Sid Meier et Brian Reynolds tentent de rassembler un peu de code prototype jouable et Jason Coleman écrit les premières lignes de JACKAL, le moteur logiciel qui constitue maintenant la base de toute notre programmation. Notre responsable administrative, Susan Brookins, nous déniché quelques meubles de bureau et achète des caisses de Coca, de Sprite et de Dr. Pepper que nous entassons dans un mini-réfrigérateur que Brian a conservé depuis ses années à l'université. Nous avons le vague souvenir d'avoir été considérés, à une période indéterminée, comme des concepteurs de jeu de réputation mondiale, mais nous n'en trouvons aucune confirmation dans notre vie quotidienne. Pendant les neuf premiers mois de l'existence de notre société, nous jouons à *Spy Hunter* dans la cuisine du premier étage et nous décrétons des journées de télétravail lorsqu'AQ reçoit des concurrents dans ses bureaux.

1996, vous vous en souvenez peut-être, est aussi « l'année du jeu de stratégie en temps réel ». Les géants s'emparent de ce domaine de l'édition et le remodèlent à leur image. De fait, notre première proposition est *Sid Meier's Gettysburg*, un modèle du genre ; si vous aimez un tant soit peu les jeux en temps réel et si vous n'avez pas essayé celui-ci, il faut absolument que vous en trouviez un exemplaire – Sid Meier le considère comme l'un des deux meilleurs jeux qu'il ait jamais conçus, et nous avons tendance à être d'accord avec lui. Mais nous sommes alors également convaincus qu'en dépit de la hâte des éditeurs à prendre le train du temps réel en marche, il existe encore un marché important pour les jeux de stratégie à tours. Les joueurs souhaitent encore vivre une aventure passionnante sous la forme d'un jeu à tours et ils attendent de nous que nous en développons

un.

A l'époque, personne ne pense immédiatement à nous lorsqu'il s'agit de développer un jeu de science-fiction. Nous sommes connus pour créer des jeux historiques. Nous en savons énormément sur l'Histoire et les jeux historiques et nous laissons pratiquement toute la science-fiction et le fantastique aux autres. Mais après avoir créé un jeu d'épopée basé sur l'ensemble de l'Histoire de l'humanité, nous avons besoin d'un sujet neuf ; un beau jour, quelqu'un propose « Bon, que diriez-vous d'une histoire futuriste ? » Thème : l'Histoire de l'humanité projetée dans l'avenir. Voilà un moyen d'utiliser notre connaissance des jeux historiques et de l'adapter aux jeux de science-fiction.

Dès le début, *Alpha Centauri* s'efforce de refléter l'ensemble de l'avenir de l'humanité, pas seulement la technologie ou la guerre futuriste, mais le développement social et économique, l'avenir de la condition humaine, la spiritualité et la philosophie. Nous nous rendons rapidement compte que, bien que la majorité des gens connaissent les grands événements de l'Histoire humaine tels que la découverte du feu, les grandes migrations et l'invention de la roue, ils n'ont pas la plus petite notion de ce que pourrait être un « logiciel polymorphique ». En réalité, c'est un terme purement et simplement inventé. L'élaboration d'une évolution historique dans le futur, à la fois cohérente et accessible aux joueurs, est un travail de longue haleine.

Comme, après tout, c'est de l'avenir qu'il s'agit, nous avons essayé de rester très flexibles : de nombreuses stratégies et divers types de victoire sont disponibles. Alors que nous pouvons, par exemple, nous pencher sur le passé et dire « bon, à l'évidence, ce système de gouvernement fonctionnait et celui-là ne fonctionnait pas », il est bien plus difficile de faire des prédictions sûres à 100 % au sujet de la société de l'avenir. Nous ignorons même à quoi ressembleront les gouvernements du futur, alors de là à savoir s'ils marcheront ou pas... C'est la raison pour laquelle, nous avons mis au défi les joueurs d'imaginer leur avenir, de créer leur propre utopie futuriste et de la confronter à d'autres visions (voir Ingénierie sociale). De là est venue, également, l'idée des factions, ces groupes rivaux qui défient les joueurs avec des idéologies opposées.

Ajoutez à ce mélange des éléments purement fictifs (exploration et terraformage d'un monde extraterrestre). Comme nous voulions créer une Histoire futuriste plausible, le voyage intergalactique à la vitesse de la lumière semblait un brin irréaliste. Nous avons donc plutôt choisi de commencer avec une situation à notre portée qui pourrait être plausible – avec un tout petit peu d'optimisme – c'est-à-dire une mission humaine chargée de coloniser le système le plus proche de notre soleil. Il semblait peu probable qu'à l'arrivée dans le système d'Alpha Centauri, les humains découvrent une communauté florissante de cinq ou six races

extraterrestres intelligentes, à l'aspect humain ; nous en sommes donc restés aux factions humaines pour fournir des rivaux et des opposants. Mais les écosystèmes extraterrestres et les formes de pensée mystérieuses demeurent un sujet intéressant. Nous les avons donc intégrés au jeu sous la forme de « forces naturelles » externes servant de toile de fond pour la majeure partie de notre histoire et de catalyseur pour un grand nombre d'actions réalisées par les joueurs.

Gettysburg occupant pratiquement tout notre temps, nous avons passé la première année d'*Alpha Centauri* à travailler sur un synopsis. L'artiste graphiste Mike Bazzell nous a fourni assez de dessins préliminaires pour nous permettre d'avancer, le programmeur principal Jason Coleman a perfectionné le code de notre système et le designer principal Brian Reynolds a procédé à l'assemblage du jeu et à la mise en place d'un peu d'intelligence artificielle. Sid avait en réserve un algorithme fractal dont il n'avait pas besoin pour *Gettysburg*, alors Brian l'a pris avec lui pendant ses vacances au Canada et a fini l'éditeur de mondes sur les rives du Saint-Laurent. Dès l'automne 96, nous avons commencé à « jouer » à *Alpha Centauri* et, l'été suivant, nous nous sommes mis à travailler sur le moteur multijoueurs. Nous avons invité le célèbre designer Doug Kaufman, avec qui nous avons souvent travaillé, à nous rejoindre comme « équilibreur » du jeu. Il est ainsi devenu le « premier homme sur Alpha Centauri ». Vous retrouverez les idées de Doug bien représentées tout au long du jeu (l'option, le tir à longue portée et les prêts d'énergie – pour n'en citer que quelques-unes) ; c'est à lui que vous devez de pouvoir découvrir quelques nouvelles stratégies étranges mais acceptées par le programme.

C'est à cette époque que nous avons commencé à effectuer des recherches sur les données scientifiques relatives au voyage interstellaire. Après quelques tentatives sur Internet, nous avons fait la connaissance de Derek « Del » Cotter, un amateur britannique qui nous a été indispensable pour nous y retrouver en astronomie, en biologie et dans le domaine des voyages interstellaires. Nous lui avons même envoyé un contrat et l'avons engagé pour réaliser des recherches. Del a fourni le design de notre vaisseau spatial, l'U.N.S. *Unity* ; il a également conçu des planètes et un système solaire cohérent et plausible par rapport aux connaissances actuelles sur le système d'Alpha Centauri ; il a élaboré les statistiques essentielles de Planète et il a donné vie à notre biosphère. La recherche effectuée par Del sur le voyage interstellaire nous a été particulièrement utile pour la publication de l'histoire sur le site Web. C'est Mike Ely qui a écrit cette histoire à épisodes publiée sur notre site Web au cours des derniers mois du développement du jeu. Del a même fourni certaines théories biochimiques sur la manière dont le fongus et les vers télépathes pourraient vivre et, d'une manière générale, nous a permis de créer un jeu de colonisation spatiale futuriste sans passer pour des idiots.

Passons maintenant à fin 1997. *Alpha Centauri* avance encore lentement, mais nous commençons à prendre du retard et la plupart de ceux qui y jouent à cette époque tombent d'accord pour dire qu'il lui manque le petit « je ne sais quoi » qui

fait d'un jeu un grand classique. C'est là qu'entre en scène Bing Gordon, vieux briscard de l'édition des jeux qui a co-fondé Electronic Arts il y a bien longtemps, alors que votre humble serviteur entrait tout juste dans le secondaire (ça veut dire que c'est un de ceux qui ont sorti Archon ?! Cool !) et qui a récemment travaillé comme Directeur de la création. Depuis longtemps fan de – disons – cet autre jeu que nous avons écrit, l'idée de travailler avec nous sur notre nouveau projet l'a intéressé. Il a vu en *Alpha Centauri* un chef-d'œuvre sur le point de naître. Bing nous a aidés à comprendre ce qui pourrait en faire le jeu exceptionnel que nous savions tous qu'il pourrait être. Outre le fait que c'est grâce à lui que nous ne sommes pas jetés par la fenêtre de dépit, vous pouvez également remercier Bing pour le conseil planétaire et tout le temps consacré à rendre l'aspect diplomatie intéressant. Bing nous a également convaincus de prendre au sérieux la difficulté technique et de conception du mode multijoueurs.

Quelques mois avant le E3 de 1998, le plus grand salon de l'industrie du jeu, nous envisageons enfin de mettre sur pied notre plan marketing. Lindsay Riehl, notre service marketing à elle toute seule, a rapidement pris le contrôle, en intéressant la presse à nos progrès et, d'une manière générale, en contribuant à évangéliser tout le monde. C'est Lindsay qui nous a suggéré d'inclure les options Explorer/Découvrir/Bâtir/Conquérir dans le jeu, ainsi que la campagne d'annonces. Ce qui a commencé comme une bonne relation de marketing a donc débouché sur une méthode d'automatisation de notre « gouverneur » (qui, à l'origine, avait été conçu surtout pour les joueurs chevronnés) et est ainsi devenu l'outil d'apprentissage indispensable aux débutants. Plus tard, Lindsay a réussi à faire venir par avion toute l'équipe marketing de EA. Pendant plusieurs jours, ils ont essayé le jeu et grâce à un stratagème tortueux, sournois et, en fin de compte, absolument réussi et sont tous devenus « accros » au jeu. Tous nos remerciements à Alex Carlsson, Chris Plummer, Matt Orlich, Audrey Meehan et David Swofford pour leur dur labeur et, tout spécialement, pour avoir pris le temps de venir en personne faire notre connaissance et celle de notre produit.

Alpha Centauri a bien figuré à l'E3, il était donc temps de boucler le travail et de terminer ce bébé. La manière dont Jason Coleman dit « la semaine de 90 heures » et le graphiste Dave Inscore, alias « monsieur je-suis-tout-à-fait-désolé » ont survécu à l'été et à l'automne 98 reste un mystère pour tous. Ils nous ont néanmoins prouvé qu'un jeu de Sid Meier peut avoir une interface tout aussi élaborée que n'importe quel autre jeu. Le producteur Tim Train s'est chargé de l'impossible mission consistant à assurer la coordination de toutes les équipes tout en élaborant un ... planning, en supervisant la rédaction du manuel du jeu et la traduction en plusieurs langues et (encore) en travaillant des nuits entières comme co-designer. En outre, Tim est devenu notre champion incontesté d'*Alpha Centauri* en fournissant d'innombrables conseils sur les tactiques de jeu à inclure dans l'intelligence artificielle. Lorsqu'un joueur-ordinateur amasse des forces écrasantes et ensuite s'en vient vous attaquer, pensez à Tim.

Le directeur artistique Michael Haire a élaboré quelques croquis de nos dirigeants de factions, et Jerome Atherholt a peint ces magnifiques portraits qui en ont fait des êtres presque vivants. Croyez-moi ou non, il y avait foule à la porte de son bureau le jour où il a peint le portrait de Deirdre (ah, au fait, ça se prononce « Diir-dre », d'accord ? Répétez après moi, « Diir-dre ». Très bien). Il a aussi déniché et/ou créé toutes ces photos de dossier et, encore mieux, il s'est chargé de la tâche effrayante de concevoir l'aspect définitif de Planète, en dessinant tout le terrain, les capteurs solaires, les trous de sonde thermiques, etc. Nous avons découvert que chacun avait son opinion bien établie (et très différente) sur l'aspect que devrait prendre Planète (plus rouge ! moins rouge ! plus de détails ! moins de détails !) ; un jour, enfin, le producteur exécutif Jeff Briggs nous a mis dehors en disant : « OK, rentrez chez vous. Ce week-end, Jerome va dessiner le terrain, et quand il aura fini, vous pourrez tous regarder. » Beau travail, Jerome.

Mike Bazzell, lui, a réalisé pratiquement tous nos dessins de prototypes, dans son bureau, de loin le plus terrifiant de FIRAXIS ; de plus il a construit tous ces superbes véhicules et accessoires. Imaginez qu'on vous dise de concevoir un canon à laser qui aille aussi bien sur un aéroglisseur que sur un engin rapide ou un croiseur, ou qui puisse même être transporté par des fantassins. Et tout devait être interchangeable. Et tourner ! Et bouger en 3-D ! Mais après des années de jeu avec des « petits sprites », c'est bien agréable de voir ces engins rapides tourner. C'est à Mike que nous devons aussi toutes les animations, explosions, etc. qui s'affichent à l'écran.

Pendant ce temps, Mike Ely a mis en scène les séquences vidéo des projets secrets, leur assurant une vision cohérente, écrivant les scénarios, déterminant quelles portions de films devaient être réutilisées et quelles portions devaient être créées en interne et travaillant avec les graphistes pour donner vie à Planète grâce à la vidéo. Mike a créé toutes les « séquences » lui-même et fait le montage de tous les films. Pour les films en 3-D, Nick Rusko-Berger a été notre chef réalisateur en créant les séquences d'ouverture et de la transcendance, ainsi que de nombreux projets secrets, tels que le transmetteur de matière en vrac. Mais de nombreux autres artistes ont travaillé aussi à la création des films. Greg Foertsch a réalisé l'ascenseur spatial et l'algorithme chasseur-chercheur, Dave Inscore a créé le nœud de commande et le Centre de contrôle maritime et Jerome Atherholt a peint l'arrière-plan de la force de défense des citoyens.

La musique de nos films a été composée par Jeff Briggs, notre directeur général multitâches, à la fois producteur exécutif, designer et compositeur. Dave Evans « Monsieur son », notre sorcier du son numérique et maître ès mandoline, a dirigé notre musique de jeu et a fait à peu près tout ce qui se rapporte au son et aux effets sonores. Nous soupçonnons Dave d'avoir écrit le premier vrai moteur midi/pcm interactif jamais fourni avec un jeu sur ordinateur. Il a eu la joie d'assister à un atelier sur le son où tout le monde parlait du midi interactif comme de quelque chose qui se situait « à plusieurs encablures » et de pouvoir penser « eh eh, je

l'ai déjà fait ! » Dave a également mis au point une technologie proprement indescriptible nous permettant de gérer les transmissions vocales pendant les jeux multijoueurs. Pendant ce temps, Mike Ely participait à d'exténuantes séances de casting pour nous trouver sept dirigeants de faction avec une bonne voix, quelques talents d'acteur, et un accent authentique. Vous voulez énerver Mike ? Chantez donc quelques mesures de la chanson « Deirdre a un nouveau nœud de réseau ».

Cependant, il restait beaucoup de choses à peaufiner. Le directeur artistique Michael Haire a dessiné les icônes des factions et créé une icône pour chacune des nombreuses technologies, chacun des bâtiments et des projets secrets. Michael a également réalisé beaucoup de nos écrans de scores, ainsi que le prototype d'une grande partie de l'interface. Greg Foertsch a créé l'écran ainsi que la plupart des graphismes de récompense. Et pendant ce temps, un étudiant de licence en mathématiques est entré dans le bureau de son conseiller pédagogique pour lui déclarer que « ce qu'il voulait faire dans la vie, c'était travailler pour une société appelée FIRAXIS Games ». C'est ainsi que Chris Pine a rejoint FIRAXIS. Chris a créé tous les écrans de résultats du menu QG et il nous faut bien avouer que nous ignorions totalement qu'un écran de résultat pouvait être beau jusqu'à ce que Chris nous rejoigne ! Si seulement il pouvait laisser tomber le jeu de Go et apprendre à jouer aux échecs comme tout Firaxien normalement constitué !

Alors qu'*Alpha Centauri* était dans la dernière ligne droite, Jeff Morris, notre directeur de la qualité a mis le turbo. On ne sait pas trop comment, mais Jeff a réussi à coordonner les tests entre trois groupes différents, en plus de celui de FIRAXIS, tout en assurant le fonctionnement de nos réseaux et il a encore trouvé le temps d'écrire le guide d'installation. Notre vieille société sœur, Absolute Quality, avec laquelle nous avions partagé des bureaux pendant si longtemps, s'est chargée des tests sur site et nous devons dire que Dan Schlueter et son équipe ont réalisé un excellent travail en traquant les problèmes les plus graves du logiciel. Dan et ses collègues, Jim Smith, Ted Paulsen, Graham Boyanich, Ray Lofton et Charles Brubaker, ont vraiment dominé la situation et nous ont aidés à rendre stable le code multijoueurs en un temps record. Origin a également participé, avec l'équipe de test de Rhea Shelley qui a réussi une recherche très approfondie de tout ce qu'il est si facile de laisser échapper dans un logiciel. Merci à tous !

Nous souhaitons également remercier chaleureusement les 25 volontaires endurcis qui ont participé à notre bêta test public. Si l'on pense que leur seule rémunération a consisté en versions préliminaires toute boguées, leur enthousiasme et leur participation sont remarquables. Nous n'avions jamais réalisé de bêta test public auparavant, mais laissez-nous vous dire que nous en sommes maintenant des adeptes, car il nous a permis d'avoir une vision de notre produit que nous n'aurions pas eue autrement. Parmi de nombreuses suggestions utiles, nos bêta testeurs ont insisté pour que nous ajoutions les victoires diplomatique et économique et, oui, c'est vrai, même les redoutables événements surprises. Merci à tous ceux qui ont participé – vous avez joué un rôle prépondérant.

Deux ans et demi, c'est une bien longue période de travail pour un unique projet et de nombreux changements sont intervenus pendant ce temps. Nos bébés, Amanda Rusko-Berger, Coulby Riehl et Caleb Reynolds sont nés pendant le projet. Susan Brookins, qui s'est chargé de nous nourrir, de nous payer et de vérifier que nos commandes de Gatorade arrivaient bien toutes les semaines pour remplir la machine, est devenue Susan Meier (oui, ce Meier-là). L'équipe de FIRAXIS est passée à 17 personnes, et nous avons maintenant une très belle vue du dernier étage de l'immeuble Executive Plaza à Hunt Valley. Nous formons une meilleure équipe, plus heureuse et sûrement plus sage que lorsque nous avons démarré le projet. Le nid va sembler un peu vide lorsqu'*Alpha Centauri* nous aura quittés, mais, heureusement, nous avons deux idées exceptionnelles dans nos cartons et peut-être même quelques-unes après ça ; il semble donc que nous allons être occupés pendant quelques temps.

Avant de conclure, faisons une pause pour réfléchir brièvement sur le message profond que souhaite transmettre *Alpha Centauri*. En cette fin de vingtième siècle, l'humanité est capable de réussites technologiques impossibles auparavant et – autant que nous le sachions – inaccessibles à d'autres espèces intelligentes. Nous vivons au temps des miracles et pourtant les détonateurs nucléaires restent armés, la croissance démographique continue à surpasser les ressources disponibles, le climat montre des signes de dérèglement prématuré et, tôt ou tard, un astéroïde viendra balayer toute civilisation ou même l'humanité elle-même de la surface de la Terre. La Terre, ce panier dans lequel nous gardons tous nos œufs, est un havre plus précaire que jamais ; et pourtant, nous continuons à baguenauder et cette semaine, le magazine Time contenait un article où l'on disait que la station spatiale internationale était un caprice beaucoup trop cher.

Nous contenterons-nous de mijoter ainsi en nous repliant sur nous-mêmes alors que notre planète se vide inexorablement de ses ressources, et attendrons-nous que l'Univers (ou peut-être même nos plus proches voisins) se fatigue de nous et nous anéantisse ? Ou bien allons-nous revendiquer les planètes et les étoiles, répartir nos œufs dans de nombreux paniers, assurer la survie à long terme de notre espèce et, sur notre lancée, nous embarquer pour la plus grandiose aventure de tous les temps ? Mars peut être atteinte de notre vivant : les missions d'exploration habitées, des colonies, même, coûteraient une fraction de ce que nous dépensons tous les ans à fabriquer des armes. Les planètes sont presque à portée des technologies actuelles et même un petit saut jusqu'à Alpha Centauri serait plus facile à réaliser que vous ne le pensez probablement. Pensez au but ultime de Planète lors de l'ascension vers la transcendance : brillante enfant des étoiles. Même cela, nous pouvons probablement y parvenir si nous le voulons – quelle idée ! Les étoiles nous attendent ; il nous suffit de décider que cela vaut la peine de

A N N E X E 5

nous y rendre. Observez les étoiles par une nuit d'hiver froide et limpide et pensez-y. Si *Alpha Centauri* inspire quelques jeunes scientifiques et spationautes ; si quelques citoyens de plus se laissent convaincre d'écrire à leur député et d'insuffler une nouvelle force à notre programme spatial, ce sera sûrement là sa plus grande réussite, et la plus durable.

Et pour mettre un terme à ce discours d'adieu, nous voudrions remercier Sid de tous ses bons conseils, Jeff Briggs d'avoir pensé que la création d'une petite société appelée FIRAXIS pourrait s'avérer une bonne idée, Jill Reynolds, Holly Coleman, Yvette Bazzell et les autres épouses et les familles de FIRAXIS, d'avoir supporté des semaines de 80 heures pendant plus longtemps qu'il ne l'aurait fallu, notre éditeur, d'avoir été si patient avec nous, et tous les autres, trop nombreux pour être cités un par un, d'avoir contribué à rendre ce jeu magnifique. Merci, merci beaucoup. Enfin, nous voudrions remercier tous nos fans qui rendent possible tout ceci. Comme toujours, nous espérons que vous serez aussi heureux de jouer à *Alpha Centauri* que nous l'avons été de le créer. Que Planète vous guide !



218

Brian Reynolds

Hunt Valley, Maryland, USA

23 novembre 1998

U N N O U V E A U S O L E I L



REMERCIEMENTS

Créé par Brian Reynolds
Avec la participation de Sid Meier,
Timothy Train, Douglas Kaufman, Bing Gordon
Et Les membres de FIRAXIS Games
Producteur exécutif Jeffery L. Briggs
Producteur Timothy Train
*Programmation de l'interface
et du système* Jason Coleman
*Responsable de la programmation
et ingénieur du son* David Evans
Programmation supplémentaire Chris Pine, Jeff Morris
Directeur artistique Michael Haire
(Icônes, Calcul du score)
Graphistes Jerome Atherholt (Portraits, Terrain)
Michael Bazzell (Unités en 3D, Maquettisme)
Gregory Foertsch (Gains, Films)
David Inscore (Interface, Paysages de la Planète)
Nicholas Rusko-Berger (Films, Introduction)
Films et voix dirigés par Michael Ely
Avec les voix de:
Lady Deirdre Skye Carolyn Dahl
Président Sheng-Ji Yang Lu Yu
Académicien Prokhor Zakharov Yuri Nesteroff
Président général Nuabudike Morgan Regi Davis
Colonel Corazon Santiago Wanda Nino
Sœur Miriam Godwinson Gretchen Weigel
Commissionnaire Pravin Lal Hesh Gordon
Planète Alena Kanka
*Transfert de données,
voix masculine* Robert Levy
*Transfert de données,
voix féminine* Katherine Ferguson
Musique de fond David Evans, Jeffery L. Briggs
Musique cinématographique Jeffery L. Briggs
Directeur du marketing Lindsay Riehl
Responsable général Susan Meier
Responsable Web Michael Ely
*Recherche en Astronomie,
Physique et Biologie* Derek Cotter
Coordinatrice interne Deborah Briggs
Internes Alex Luskin (Ingénieur du son)
Kurt Kotula (Graphiste), Matt Pierce (Marketing)

Courts métrages offerts par ... Archive Films, Corbis,
The Image Bank, WPA Film Library
« The Dancing Baby » est utilisé avec la
permission de Kinetix, une filiale de Autodesk, inc.
Remerciements spéciaux à ... Jill, Ro et Caleb Reynolds
Publié par Electronic Arts

ELECTRONIC ARTS

Parrainé par Bing Gordon
Producteur exécutif de EA Andy Hollis
Producteur de EA Bryan Walker
Vice président du Marketing Alex Carlöss
Directeur du Marketing Chris Plummer
Chef de produit Matt Orlich
Chef de produit : Europe Audrey Meehan
*Responsable des
relations médiatiques* David Swofford
Assurance Qualité de EA : Benjamin Crick,
Daniel Hiatt, Michael Jung, Etienne
Grunenwald, Anatol Somerville, Bobby Joe

ELECTRONIC ARTS EUROPE

Responsable de la mise en page Anita K. Legg
*Mise en page de la documentation
Europe* Corbett Tate
Contrôle de la qualité ... Lionel Berrodier, Jim Deverill
Planification des matériaux Julie Pain

AUTRES REMERCIEMENTS

Documentation par Incan Monkey
God Studios (IMGS, Inc.)
Rédaction du manuel Chris McCubbin
Edition du manuel David Ladyman
Responsable traduction Française ... Jean-Luc Chabrier
Traducteurs Français Elizabeth Joffrain,
Jean-Claude Ducerf (www.ducerftrans.com),
Nathalie Martier (www.apex.fr), Patrice Madesclaire
Audio, France ... Knockin'Boots Productions Paris/France
Testeurs Français Lionel « Lio » Berrodier,
Samy « Lord Minus » Ben Romdhane
Responsable traduction Allemande ... Christina Vollmer
Traducteurs Allemands Frank Dietz,
Christoph Niedermair, Susanne vanEyl
Testeurs Allemands Dirk Vostilo,
Lars Berenbrinker, Bernd Niemietz,
Markus Westerholz
Audio : Allemagne ... M&S Sound, Frankfurt/Germany
Responsable produit Espagnol Teo Alcorta
Responsable traduction Espagnole ... Julio Valladares
Localisation Espagnole José Luis Rovira,
Luis Pinés, Ricardo Martínez
Assurance Qualité : Espagne Alvaro Corral,
Antonio López, Oscar Jiménez
Traduction Italienne C.T.O. S.p.a., Bologna/Italy
Responsable audio : Europe David Lapp

MPEG Real-Time Libraries ©1996-1998 par
MpegTV. Tous droits réservés.

Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des
marques ou des marques commerciales d'Electronic
Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous
droits réservés. Firaxis et Sid Meier's Alpha
Centauri sont des marques ou des marques
commerciales d'Firaxis Games, Inc. aux Etats-Unis
et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés.
Windows et DirectX sont des marques ou des
marques commerciales d'Microsoft Corporation aux
Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits
réservés. Toutes les autres marques commerciales
appartiennent à leur propriétaire respectif. Logiciel
et documentation ©1999 Electronic Arts. Tous
droits réservés.

CARTE

Centier sur Unité Active	.V	Vue Rapprochée Maximale	..CtrlZ
Vue Rapprochée	.Z	Vue Eloignée MaximaleCtrlX
Vue Eloignée	.X	Afficher/Cacher	
Vue Rapprochée Standard	..↑Z	Terraine NiveléCtrl↑X
Vue Eloignée Standard↑X	Afficher/Cacher	
		Quadrillage TerrainCtrlG

ACTION

Bâtir Base	.B	Groupe, Aller à...	.J
Détruire Base	.B	Grouper sur Unité Active↑J
Tir de Longue Portée	.F	Aller à Base d'Attache↑G
Largage	.I	Définir Base d'AttacheCtrlH
Activer Capacité Spéciale	.I	Activer Unité	.A
Porte Psy	..↑I	Attendre (Déplacer Plus Tard)W
Escorter Ressources	.O	Débarquer Unité↑U
Détruire Améliorations	.D	Moderniser UnitéCtrlU
Dissoudre Unité	..↑D	Réactiver Contrôle d'Unité	..Ctrl↑U
Automatiser Unité↑A	Désigner Défenseur Principal	..CtrlD
Explorer AutomatiquementJ	Monter la Garde/Embarquer Transport	L
Patrouiller	.P	Mettre Unité "En Alerte"↑L
Désigner Opération		Tenir 10 Tours↑H
de Bombardement	.B	Tenir Cette PositionH
Automatiser Défenses		Sauter ce Tour	..Espace
AntiaériennesCtrl↑B		
Rentrer à la Base...	..G		

CARTE (suite)

Afficher/Cacher Grille		Nommer Point de Repère↑N
de BaseCtrl↑G	Effacer Point de Repère	..Ctrl↑N
Afficher Itinéraires		Chercher Base...CtrlB
AutomatiquesCtrl↑B	Position Précédente du Curseur	Espace
Afficher Ordres de Patrouilles	..↑P	Position Suivante	
Etude du TerrainT	du Curseur↑Espace
Cacher/Afficher Noms		Centrer EcranC
et ProductionCtrlN		

TERRAFORMER

Bâtir Ferme/Ferme de VarechF	Elever TerrainI
Bâtir Engrais	.F	Abaissier Terrain	.I
Bâtir Mine/Plate-forme Minière	..M	Niveler Terrain□
Bâtir Capteur Solaire/		Ferme + Capteur + Route	..Ctrl↑S
Harnais MarémoteurS	Ferme + Mine + Route	..Ctrl↑M
Planter Forêt	..↑F	Bâtir Route versCtrlR
Bâtir RouteR	Bâtir Tube versCtrlT
Bâtir Tube MagnétiqueR	Construction Automatique	
Constuirre BlockhausK	de RoutesCtrl↑R
Bâtir Base Aérienne□	Construction Automatique	
Bâtir Champ de DétecteursO	de TubesCtrl↑T
Supprimer Fongus/Fongus Marin	.F	Construction Automatique	
Cultiver Fongus/Fongus Marin	CtrlF	de CapteursCtrl↑O
Bâtir CondenseurN	Suppression Automatique	
Bâtir Miroir à Echelons↑E	de FongusCtrl↑F
Forage Frou Thermique↑B	Amélioration Automatique de la	
Forage Nappe PhréatiqueQ	Base d'AttacheCtrl↑A
		Automatiser Formeuse↑A

COMMANDES DE JEU

Menu Détaillé	[F11]	Préférences d’Affichage	
Menu Simple	[F11]	de la Carte	[Ctrl] [M]
Préférences	[Ctrl] [P]	Sauvegarder Jeu	[Ctrl] [S]
Préférences Avertissements . .	[Ctrl] [W]	Charger Jeu	[Ctrl] [L]
Préférences Complémentaires .	[Ctrl] [O]	Abandonner Jeu	[⇧] [Q]
Préférences d’Automatisation .	[Ctrl] [A]	Commencer Nouveau Jeu .	[Ctrl] [⇧] [Q]
Préférences Audiovisuelles . .	[Ctrl] [I]	Quiter	[Ctrl] [Q]
		Augmenter Vitesse Jeu	
		durant Tour de l’IA	Tenir [⇧]

COMMANDES DE RESEAU

Conversation	[Ctrl] [C]	Centrer sur Messages de la Base . .	[*]
Transmission Vocale	[⇧] (tenir)	Utiliser Bonus du Temps .	[Ctrl] [Espace]
Pause	[←]	Terminer Tour	[Ctrl] [Entrée]
Modifier Commandes du Temps	[⇧] [T]	Continuer Tour	[Ctrl] [Entrée]

COMMANDES DE QG

Génie Social	[E]	Statut Orbital et Spatial	[F6]
Définir Priorités de Recherche	[Ctrl] [R]	Noeud Sécurité	[F7]
Changer But de la Recherche . .	[⇧] [R]	Score d’Alpha Centauri	[F8]
Voir Atelier	[U]	Afficher monuments	[F9]
Système de Liaison	[F1]	Afficher Les Meilleurs Scores . .	[F10]
Statut des Laboratories	[F2]	Communications et Protocole . .	[F12]
Réserves d’Énergie	[F3]	S’accaparer le Marché	
Statut des Opérations de la Base .	[F4]	d’Énergie Mondial!	[,]
Données du Projet Secret	[F5]	Revoir Objectifs du Scénario	[=]

NOTES

NOTES

