

Antaris Legacy

Guide d'utilisation de la V1.1

Thomas Dubuffet

04/01/2014

Ce document est à la disposition des joueurs afin qu'ils puissent comprendre les éléments essentiels de la version 1.1 d'Antaris Legacy.

*Tous droits réservés à Thomas Dubuffet - SIRET : 750 186 652 00012
Toute reproduction complète ou partielle de ce document est interdite.*

SOMMAIRE

1.	VOTRE COMPTE	5
1.1	Changer votre pseudo	5
1.2	Modifier votre mot de passe.....	5
1.3	Se protéger des attaques lorsque vous êtes absents	5
1.4	Système de notification	5
1.5	Bandeau d'actualité.....	5
1.6	Supprimer votre compte.....	6
2.	VOTRE PLANETE EN GENERAL	6
2.1	Les ressources.....	6
2.2	Fabriquer de l'énergie.....	7
2.3	Augmenter ma production de ressources	7
2.4	Stocker en plus grande quantité.....	7
2.5	Protéger ses ressources via le bunker	7
2.5.1	Limitation sur les versements dans le bunker	8
2.6	Diminuer l'ensemble des temps de constructions.....	8
2.7	Augmenter ma production de population.....	9
2.8	Agrandir la taille de ma planète	9
2.9	Diminuer la production des ressources pour un laps de temps.....	9
2.10	Changer le nom et/ou l'image de ma planète	10
2.11	Le portail de téléportation	10
2.11.1	Activer/désactiver le portail	10
2.11.2	Activer le champ de force du portail (CDF) pour un laps de temps	10
2.11.3	Panne du portail de téléportation	11
2.12	Activer le siège des Antaris.....	11
3.	LES DIVERS ELEMENTS DE VOTRE PLANETE.....	11
3.1	Les bâtiments	11
3.2	Les technologies.....	11
3.3	Les appareils spécialisés	12
3.4	Les vaisseaux.....	12
3.5	Les défenses.....	13
3.6	Les populations	13
4.	L'UTILISATION DES CAPTEURS INTRASTELLAIRES	13
4.1	Naviguer dans les systèmes.....	13
4.2	Les différentes couleurs des joueurs	14
4.3	Attaquer/Espionner rapidement depuis les capteurs	14

4.4	Coloniser via les capteurs.....	15
4.5	Des débris autour de ma planète.....	15
5.	QUELQUES INFORMATIONS SUR LES FLOTTES.....	15
5.1	Comment est calculé l'équipage de mes vaisseaux ?.....	15
5.2	Comment fonctionne le système d'hangar ?	15
5.3	Le fret est calculé de quelle manière ?.....	16
5.4	La vitesse de la flotte est calculée de quelle manière ?	16
5.5	Comment annuler une mission spatiale ?	16
6.	LES DIVERSES MISSIONS.....	17
6.1	Coloniser une nouvelle planète.....	17
6.1.1	Spécificité de la colonie.....	17
6.2	Transporter/baser des ressources vers une autre planète	17
6.3	Envoyer un pacte à un futur allié.....	18
6.3.1	Gérer les pactes (accepter, refuser, rompre)	18
6.4	Espionner un joueur adverse.....	18
6.4.1	Le rapport d'espionnage.....	18
6.4.2	Le rapport de contre-espionnage	19
7.	LE FONCTIONNEMENT DES EXPLORATIONS.....	19
7.1	Panel de Contrôle du Portail (PCP).....	19
7.2	Les types d'événements	20
7.3	Composer votre équipe d'exploration.....	20
7.4	Les effets des diverses populations sur l'exploration	20
7.5	Durée de l'exploration	21
8.	LE FONCTIONNEMENT DES ATTAQUES	22
8.1	Attaquer par le biais du portail de téléportation	22
8.2	Attaquer par le biais de l'espace.....	22
8.2.1	Lancer une attaque	22
8.2.2	La répartition de la puissance de feu sur l'ennemi.....	22
8.2.3	Handicap pour le défenseur	24
8.2.4	Champ de ruines et réparation des défenses.....	25
8.2.5	Sauvetage de l'équipage.....	25
8.2.6	L'effet de surprise.....	25
9.	LES DRONES DE COMBAT.....	26
9.1	Activer/Utiliser des drones de combat.....	26
9.1.1	Pour attaquer une planète ennemie.....	26
9.1.2	Pour défendre votre planète.....	26

9.2	La répartition des drones lors d'un combat.....	27
9.3	Quelques informations complémentaires.....	27
10.	CONCEVOIR ET GERER VOS VAISSEAUX.....	28
10.1	Créer un nouveau modèle	28
10.2	Faire évoluer un ancien modèle vers un nouveau	28
10.3	Recycler un vaisseau	29
11.	L'IMPACT DES TECHNOLOGIES SUR VOTRE COMPTE	29
11.1	Augmenter l'énergie et la production des ressources.....	29
11.2	Avoir des vaisseaux plus rapide.....	29
11.3	Avoir des vaisseaux plus puissants et plus résistants.....	29
12.	DIVERS PROBLEMES.....	30
12.1	Mon navigateur semble ramer	30

1. VOTRE COMPTE

1.1 Changer votre pseudo

Une fois l'inscription terminée, il est possible de modifier votre pseudo en allant dans la catégorie « Changer de pseudo » de la page « Profil & options » de votre compte. Néanmoins, vous devez attendre un certain délai avant de pouvoir de nouveau changer celui-ci (*afin d'éviter que les membres de communauté se perdent entre les divers joueurs*).

1.2 Modifier votre mot de passe

Vous pouvez modifier le mot de passe de votre compte à n'importe quel moment. Pour cela, il faut se rendre dans la partie « Modifier votre mot de passe » de la page « Profil & options ». Il est très important qu'il soit composé de lettres mais aussi de chiffres (*et éventuellement de caractères spéciaux*) pour une meilleure sécurité.

1.3 Se protéger des attaques lorsque vous êtes absents

Si vous êtes absent pour un week-end ou pour une semaine, et que vous souhaitez vous protéger des attaques, vous pouvez activer le mode pause sur votre compte. Cela bloquera l'ensemble des attaques et espionnages, néanmoins, les productions de ressources de vos planètes seront stoppées pendant toute la durée du mode pause.

Attention, les attaques et les espionnages, ainsi que les constructions et les développements en cours au moment du lancement du mode pause continueront à se dérouler.

Il est activé pour une durée minimum et ce mode ne peut pas être réactivé dans la foulée. Pour mettre le compte en pause et connaître les durées, il suffit se rendre dans l'onglet « Activer le mode pause » de la page « Profil & options ». Nous souhaitons vous rappeler que d'après le règlement du jeu, il est strictement interdit de mettre son compte en pause si vous avez effectué une attaque très récemment (*lire le règlement pour plus de d'information sur ce point*).

1.4 Système de notification

Le système de notification d'Antaris Legacy fonctionne sur le même principe que les notifications de Facebook. Lorsque vous êtes connecté à votre compte, dès qu'une nouvelle information importante est transmise au centre de communication de votre empire, alors, une petite bulle d'information s'affiche en bas à droite de votre page.

Ces bulles d'informations permettent de gérer votre compte sans avoir besoin de vérifier continuellement votre salle de contrôle ou votre messagerie. Ainsi vous serez informé en temps réel lorsque vous recevrez un chuchotement sur le tchat, un message privé ou collectif, un rapport d'attaque, etc...

Certaines de vos notifications peuvent être désactivées en allant sur l'onglet « Notification » de la page « Profil & options » de votre compte.

1.5 Bandeau d'actualité

Nous avons mis en place sur la salle de contrôle un bandeau d'actualité qui fait défiler toutes les annonces « automatique » et les annonces de joueur.

Les annonces automatiques permettent aux joueurs de savoir les dernières actualités à propos de l'univers tels que les taux de la confédération, les derniers empires qui se sont inscrits sur l'univers, la présence ou non d'une trêve générale, etc... Néanmoins, ces messages automatiques ne fournissent qu'un condensé de l'actualité. Pour connaître les détails, vous devez consulter régulièrement la section « Annonce » du forum de la communauté.

En tant que joueur, vous pouvez vous aussi écrire un message dans ce bandeau en allant sur la page « Fil d'actualité ». On y accède en cliquant sur le logo « CLN » qui se situe à droite du bandeau. Bien évidemment, le système limite le nombre de messages que vous pouvez écrire sur une période donnée. De plus, un modérateur doit valider sa publication avant que celui-ci apparaisse sur le fil d'actualité de la salle de contrôle.

1.6 Supprimer votre compte

Si vous n'aimez pas notre jeu ou que vous n'avez plus le temps d'y jouer, vous pouvez supprimer votre compte en allant dans la page « Profil & options ». Afin de sécuriser cette action, il vous sera demandé le mot de passe afin de valider la suppression.

L'action de suppression est **définitive et irréversible**, c'est-à-dire qu'un compte supprimé ne pourra pas être récupéré par ce même joueur après cette action. Les données techniques et personnelles relatives à votre compte seront supprimées sous un délai de 10 jours comme le prévoit le règlement du jeu.

2. VOTRE PLANÈTE EN GÉNÉRAL

2.1 Les ressources

Antaris Legacy possède 4 ressources différentes qui sont le fer, l'or, le cristal et l'elyrium. Elles sont la base de l'évolution de votre empire. Il est très important d'en produire le plus possible. Les différentes ressources du jeu :

- **Le fer** est la ressource la plus présente dans l'univers. On l'utilise dans plusieurs domaines tels que dans la construction des bâtiments, ou dans la fabrication de la coque des vaisseaux.
- **L'or** est très utilisé dans la conception des éléments électroniques grâce à ses qualités conductrices. Cette ressource est très présente dans le développement de technologies ainsi que dans la conception des vaisseaux.
- **Le cristal** est un solide plus ou moins brillant, dont la structure est des plus parfaite. Ce minerai est essentiel dans plusieurs domaines.
- **L'elyrium** est une ressource très difficile à extraire, mais son utilisation est tellement importante qu'il a fallu trouver des techniques pour y parvenir le plus facilement possible. L'elyrium permet aux vaisseaux d'avoir un alliage plus solide. Enfin, la plupart des vaisseaux de la galaxie utilisent l'elyrium comme carburant.

Pour connaître la quantité de ressources que vous possédez sur votre planète, il suffit de regarder le haut de votre page. À droite du nom de votre planète, il y a les quatre ressources qui sont affichées par le biais de quatre images :

- Le fer est une « brique » grise.
- L'or est représenté par un lingot d'Or.
- Le cristal est un filon vert.
- L'elyrium est un liquide de couleur bleu.

Pour pouvoir produire des ressources, il faut impérativement de l'énergie. Pour avoir plus d'information sur l'énergie, veuillez vous reporter au paragraphe suivant.

2.2 Fabriquer de l'énergie

L'énergie permet de faire fonctionner les bâtiments (*entre autres les mines et les extracteurs afin de produire des ressources en plus grande quantité*). Son stockage est très difficile, c'est pour cela que l'énergie est consommée en temps réel. Elle est affichée en haut à droite de la page (*à côté de vos ressources*) sous la forme suivante : *énergie disponible/énergie totale produite*.

L'énergie peut être produite par deux bâtiments différents : la **Centrale Solaire** et la **Centrale Géothermique**. Un seul de ces deux bâtiments est débloqué lorsque vous arrivez sur l'univers.

2.3 Augmenter ma production de ressources

La production des ressources sur votre planète est augmentée grâce à 8 bâtiments qui sont les suivants :

- **Pour le fer** : mine de fer et extracteur de fer.
- **Pour l'or** : mine d'or et extracteur d'or.
- **Pour le cristal** : mine de cristal et extracteur de cristal.
- **Pour l'elyrium** : mine d'elyrium et extracteur d'elyrium.

Pour pouvoir construire les extracteurs, vous devez auparavant développer la technologie **Recherche sur l'extraction** et avoir les mines bien développées. Reportez-vous à la page des « pré-requis » pour plus d'informations.

2.4 Stocker en plus grande quantité

Votre planète ne peut stocker qu'un nombre limité de ressources. Vous pouvez connaître ce nombre en allant sur la page « production » ou en passant votre souris sur la ressource en haut de la page. Une fois le curseur de la souris positionné sur la ressource, une bulle d'information s'affichera vous indiquant l'espace utilisé.

Les bâtiments qui permettent d'augmenter les stockeurs de votre planète sont les **Hangars**. Un hangar existe pour chaque type de ressource.

2.5 Protéger ses ressources via le bunker

Vous pouvez protéger vos ressources en les stockant dans vos bunkers. Toutes les ressources stockées dans vos bunkers ne peuvent pas être pillées par vos ennemis lorsqu'ils vous attaquent par portail ou par l'espace. Le bunker est disponible sur chacune de vos planètes.

La capacité de vos bunkers est calculée en fonction de la production totale de votre empire. Plus précisément, la capacité de stockage d'une de vos ressources pour l'ensemble de vos bunkers est égale à environ 48 heures de la production totale de cette même ressource. Prenons un exemple pour que vous puissiez mieux comprendre :

Imaginons que, vous avez un empire qui produit par jour les ressources suivantes sur l'ensemble de vos planètes (*en prenant en considération les différentes spécificités de chacune de vos colonies*) :

- 220 000 000 unités de fer
- 180 000 000 unités d'or
- 160 000 000 unités de cristal
- 120 000 000 unités d'elyrium

Avec cette production journalière, vous pourrez stocker sur l'ensemble de vos bunkers, les ressources suivantes :

- 440 000 000 unités de fer
- 360 000 000 unités d'or
- 320 000 000 unités de cristal
- 240 000 000 unités d'elyrium

Attention, néanmoins, lorsque vous stocker des ressources dans le bunker d'une planète A, alors, vous ne pourrez retirer ces mêmes ressources qu'à partir de cette même planète A.

2.5.1 Limitation sur les versements dans le bunker

Afin d'éviter qu'il soit trop facile de protéger ses ressources, nous avons mis en place plusieurs limitations sur les placements que l'on peut effectuer dans le bunker.

Premièrement, vous ne pouvez ajouter que deux fois par période de 24 heures une même ressource dans un même bunker. C'est-à-dire, par exemple, que vous pouvez ajouter uniquement 2 fois du Fer, sur une période de 24h, dans le bunker de votre planète A. Et, de nouveau uniquement 2 fois du Fer, sur la même période de 24h, dans le bunker de votre planète qui se nomme B.

Deuxièmement, il est impossible de stocker des ressources dans le bunker de votre planète, dans le cas où, vos capteurs ont détectée une flotte ennemie qui se dirige vers votre planète et que celle-ci est à moins de 10 minutes de la planète.

Seul les placements de ressource sont limités. Vous pouvez retirer autant de fois que vous souhaitez des ressources de votre bunker.

2.6 Diminuer l'ensemble des temps de constructions

Le temps de construction des bâtiments, des appareils spécialisés, des défenses, des vaisseaux ainsi que le temps de développement des technologies peut être diminué par le biais de divers bâtiments.

Voici la liste de ces bâtiments :

- Le **Siège des Antaris** diminue tous les temps de construction de 30%. Toutefois, il faudra activer le siège dans la page « Tour de gestion » pour qu'il ait un effet.
- L'**usine** diminue de 10% le temps de construction des bâtiments et de 5% le temps des appareils spécialisés, des défenses et des vaisseaux.
- La **base spatiale** diminue de 8% le temps pour la construction des vaisseaux.
- La **défense planétaire** diminue de 8% le temps pour construire de nouvelles défenses.
- Le **laboratoire** fait diminuer de 10% le développement de nouvelles technologies.

Vous pouvez consulter la description de chaque bâtiment ainsi que leur(s) effet(s) en cliquant sur leur nom dans la page « Bâtiments ».

On peut aussi diminuer le temps de construction grâce à la population, plus précisément, en utilisant des techniciens et des scientifiques. Pour cela, il faut se rendre dans la page « Tour de gestion » puis dans l'onglet « Constructions » afin d'affecter ces deux types de populations à leur poste.

Les scientifiques diminueront le temps de développement des technologies, tandis que **les techniciens** permettront de faire baisser le temps de construction des bâtiments, des appareils spécialisés, des défenses et des vaisseaux.

2.7 Augmenter ma production de population

Vous devez développer la **caserne** afin de produire de la population. Chaque niveau de ce bâtiment vous permet d'augmenter le nombre d'unité de formation produit par heure. Ce nombre servira à la création de nouvelles populations.

Pour commencer à produire, il faut vous rendre sur la page « Populations » puis dans l'onglet « Gérer la production ». Il suffit de renseigner le nombre d'unités que vous souhaitez produire par heures sachant que chaque type de population utilise un nombre « x » d'unités de formation pour produire 1 unité.

Prenons un exemple, votre caserne produit 58 unités de formation et vous souhaitez produire que des techniciens. On sait qu'un technicien utilise 3 unités de formation (*ce nombre est indiqué dans la bulle d'information de la population*). Donc, on pourra produire $58/3 = 19$ techniciens par heure. Il restera 1 unité de formation qui ne sera pas utilisée.

2.8 Agrandir la taille de ma planète

Une planète possède un nombre de slot limité (*qui correspond à la taille de la planète*). Ce nombre est affiché dans la partie « Votre empire » de la page « Salle de contrôle ».

Chaque niveau de bâtiment que l'on construit utilise un slot sur la planète. Une fois que l'on a atteint le nombre limité, on ne peut plus construire de bâtiment à moins d'augmenter la capacité d'accueil de la planète grâce au bâtiment **Terraformeur**. Il permet de faire gagner 25 slots supplémentaires à la planète.

Lors d'une colonisation le nombre de slots varie entre 160 et 220, sachant que les planètes mères possèdent toujours 180 slots.

2.9 Diminuer la production des ressources pour un laps de temps

Il est possible de diminuer, et même d'entièrement stopper, la production d'une ou de plusieurs ressources de votre planète en allant sur la page « Production » de votre compte.

La gestion de la production s'effectue, soit par le biais des boutons « + » et « - », soit en cliquant sur le pourcentage se situant entre les deux boutons. A ce moment là, une fenêtre de dialogue vous demandera de saisir une valeur entre 0 et 100%.

2.10 Changer le nom et/ou l'image de ma planète

Vous pouvez modifier le nom et l'image de votre planète à n'importe quel moment. Pour cela, il faut vous rendre sur la page « Tour de gestion » puis dans l'onglet « Général ».

Pour changer l'image de la planète, vous devez cliquer sur l'image actuelle et puis de nouveau cliquer sur une des images qui s'affiche dans la liste (*il n'est pas possible de mettre une image personnalisée*). Pour modifier le nom, il suffit de cliquer sur « *Changer le nom de votre planète* » à côté du nom actuel.

2.11 Le portail de téléportation

Une fois que vous disposez des technologies nécessaires à l'utilisation du portail de téléportation, il est possible de gérer celui-ci en allant dans l'onglet « Portail de téléportation » de la page « Tour de gestion ».

2.11.1 Activer/désactiver le portail

Afin de se protéger des attaques par voie terrestre, vous pouvez désactiver le portail, sachant que sur l'ensemble de vos planètes il ne peut y avoir **que 3 portails désactivés simultanément**.

Une fois que vous avez activé ou désactivé le portail, il n'est plus possible de modifier son statut pendant une durée de **24 heures**. Un portail de téléportation qui est désactivé n'est plus utilisable, même par vous-même.

Toutefois, il est impossible de désactiver votre portail de téléportation lorsque vous avez lancé une exploration à partir de ce portail (*voir : 7. Le fonctionnement des explorations*). De plus, nous tenons à vous signaler qu'il n'est pas possible de réaliser une transaction avec la confédération du commerce quand votre portail est désactivé sur votre planète.

2.11.2 Activer le champ de force du portail (CDF) pour un laps de temps

Si votre portail de téléportation est ouvert, vous pouvez activer son champ de force afin de vous protéger des attaques ennemis tout en continuant à l'utiliser. Toutefois, il faudra que le niveau de votre technologie **champ de force** soit strictement supérieur à la technologie **virus** de votre adversaire pour que votre champ de force stop l'attaque (*l'attaquant ne perds pas ses unités envoyées, cela ne fait que stopper son attaque*). Il reste activé pour une durée de **24 heures**.

Cependant, sachez qu'il est possible d'améliorer l'efficacité de votre champ de force en utilisant un objet rare qui se nomme « Amplificateur ». En effet, cet objet permet de rendre l'ensemble de vos champs de force activé infranchissable pour une durée limitée de 2 heures. Vous pouvez trouver les Amplificateurs uniquement en explorant des planètes inexplorées (*voir : 7. Le fonctionnement des explorations*).

Prenons un exemple pour une meilleure compréhension. Imaginez que vous avez 2 planètes différentes qui ont leur champ de force activé. Sur la planète A, le champ de force est activé pour 18h, tandis que sur la planète B, il est activé pour encore 1h30. Si vous enclenchez votre Amplificateur alors personne ne pourra vous attaquer par le portail de la planète B pendant 1h30, et, personne ne pourra vous attaquer via le portail de la planète A pendant une durée limitée de 2h uniquement. Bien évidemment, vous pourrez toujours continuer à utiliser ces deux portails pour effectuer vos missions.

2.11.3 Panne du portail de téléportation

Un objet rare qui se nomme « virus de Malvar » permet de lancer un virus sur l'ensemble des portails activés de l'univers. Ce virus provoque un dysfonctionnement pendant une durée limitée, qui empêche la téléportation. La durée de la panne de votre portail dépend de la capacité de vos scientifiques à contrer le virus. Il faut développer les deux technologies **Virus** et **Connaissance des Antaris** pour que vos équipes arrivent à éradiquer le virus le plus rapidement possible.

D'une part, vous ne pouvez pas lancer de mission à partir d'un portail de téléportation qui est en panne. Et d'autre part, sachez qu'il est impossible pour un ennemi de vous attaquer ou de vous espionner via votre portail si celui-ci est en panne puisque le système de téléportation d'arrivé ne fonctionne pas.

2.12 Activer le siège des Antaris

Pour diminuer le temps des constructions de votre planète, il faut activer le siège des Antaris si celui-ci à un niveau supérieur à zéro. Pour le mettre en marche, Il faut se rendre sur la page « Tour de gestion » puis dans l'onglet « Siège des Antaris ».

L'activation du siège peut s'effectuer de deux manières différentes, soit en utilisant des **modulateurs énergétiques**, soit en utilisant des **réacteurs à elyrium**. Un modulateur alimente le siège pour une durée de 31 jours, tandis qu'un réacteur à elyrium l'alimente pour une journée. Il est possible de mettre 3 modulateurs ou 3 réacteurs à la chaîne pour pouvoir alimenter sans discontinuer le siège des Antaris pour une durée de 93 jours et de 3 jours, respectivement.

Les temps de constructions diminueront immédiatement après l'activation, même sur les bâtiments en cours de constructions et les technologies en cours de développement.

3. LES DIVERS ELEMENTS DE VOTRE PLANETE

3.1 Les bâtiments

Sur chacune des planètes de votre empire, vous pouvez construire et faire évoluer plusieurs type de bâtiment selon vos besoins. Les bâtiments ne peuvent pas être détruit par l'ennemi. Pour une meilleure organisation, la page des bâtiments est divisés en trois onglets :

- **Energie & ressources** qui contient l'ensemble des bâtiments permettant de produire de l'énergie et des ressources.
- Les bâtiments dans l'onglet **Hangars** servent à stocker les ressources.
- Les bâtiments **Militaires et scientifiques** est utile au développement des technologies et des moyens militaires nécessaire à la protection de votre empire.

Pour avoir plus d'informations sur les bâtiments, vous pouvez soit passer la souris sur leurs images, soit cliquer sur le nom pour afficher une description complète. Les pré-requis pour débloquent les bâtiments sont disponibles dans la page « Pré-requis » de votre compte.

3.2 Les technologies

Les technologies sont indispensables dans tous les domaines (*énergie, production de ressources, espionnage, contre-espionnage, attaques, vaisseaux, etc...*) afin de faire évoluer votre empire. L'évolution des niveaux des technologies permet de débloquent des éléments du jeu tels

que les bâtiments, les appareils spécialisés, les défenses, la population ainsi que les composants d'un vaisseau. Une technologie est liée à votre compte, ainsi lorsque vous évoluez une technologie, celle-ci affectera l'ensemble des planètes de votre territoire.

Vos adversaires ne peuvent pas voler vos technologies. Dès que vous avez évolué une technologie, vous augmentez vos connaissances. Ces connaissances sont acquises à vie sans possibilité de les perdre. Les pré-requis pour débloquer les technologies sont disponibles dans l'onglet « Technologies » de la page « Pré-requis » de votre compte.

3.3 Les appareils spécialisés

Les appareils spécialisés répondent à plusieurs types de besoin très variés. Ils sont ainsi classés de la manière suivante dans le jeu :

- Les **appareils de transport et d'espionnage** qui sont utiles au transport de marchandises via le portail de téléportation (*les transporteurs*) et à l'espionnage (*via le portail ou via l'espace selon la sonde utilisée*). Les speeders sont aussi bien utilisés pour le transport que pour les attaques. Les drones quand à eux permettent de se défendre grâce à l'avant poste Antaris, mais, on peut également les utiliser lors d'attaque via l'espace.
- Les **appareils de recyclage** permettent de recycler des champs de ruines (*voir : 4.5. Des débris autour de ma planète*).
- Les appareils **sources d'énergie** sont utilisés pour l'alimentation du siège des Antaris (*voir : 2.12. Activer le siège des Antaris*) et du portail de téléportation lorsque celui-ci ne possède pas de Panel de Contrôle.

Les appareils spécialisés ne peuvent pas être volés **directement** par vos ennemis, sauf les speeder. En effet, les speeders prennent part à la défense de votre planète en cas d'attaque via le portail de téléportation (*voir : 8.1. Attaquer par le biais du portail de téléportation*).

Pour savoir comment débloquer les appareils spécialisés, il vous suffit encore une fois d'aller faire un petit tour dans l'onglet « Appareils spécialisés » de la page « Pré-requis » de votre compte.

3.4 Les vaisseaux

Sur Antaris Legacy, il existe deux moyens de transport qui sont le portail de téléportation (*moyen instantané pour effectuer des voyages même sur de longue distance*) et les vaisseaux. Contrairement au portail de téléportation, les voyages effectués par flotte ne sont pas instantanés et ils peuvent être très longs si les distances sont importantes entre les deux planètes.

Sachez qu'il n'existe pas de modèle de vaisseau prédéfini sur votre compte. En effet, vous devez concevoir vos propres modèles selon les composants et les infrastructures que vous avez en votre possession. Pour créer un nouveau modèle, vous devez tout simplement accéder à la page « Base spatiale » de votre compte et aller sur l'onglet « Créer un nouveau modèle ».

A ce moment là, un formulaire de création s'affichera et il vous suffira de suivre les différentes étapes pour concevoir le modèle (*voir : 10.1. Créer un nouveau modèle*). Pour aider dans la conception de votre modèle, vous pouvez accéder à l'onglet « Liste des pièces » qui répertorie et détaille l'ensemble des composants et infrastructures du jeu.

Vous pouvez visualiser l'ensemble des modèles que vous avez conçus en accédant à l'onglet « Liste de vos vaisseaux ». De plus, vous pouvez si vous le souhaitez, créer des flottes prédéfinies via l'onglet « Gestion des flottes » afin de simplifier les attaques par l'espace en utilisant les raccourcis existant dans les capteurs (*voir : 4.3. Attaquer/Espionner rapidement depuis les capteurs*).

3.5 Les défenses

Les défenses planétaires sont divisées en deux catégories. Les défenses terrestres qui se situent donc sur la surface de la planète et les défenses en orbite de votre planète. Ces deux catégories ont de l'importance au niveau des combats par flotte (*pour en savoir plus aller voir le paragraphe : 8.2. Attaquer par le biais de l'espace*).

Pour savoir comment débloquent les défenses, il suffit de se renseigner dans l'onglet « Défenses » de la page « Pré-requis » de votre compte.

3.6 Les populations

La page population possède deux onglets : **Gérer la production** (*voir : 2.7. Augmenter ma production de population*) qui permet de produire diverses populations en fonction de vos besoins et **Gestion des équipes** (*voir : 4.3. Attaquer/Espionner rapidement depuis les capteurs*) qui permet de créer des équipes.

Chaque population répond à un besoin spécifique dans la gestion de votre empire :

- Civil : augmente votre production de ressources
- Technicien : réduit les temps de construction.
- Scientifique : réduit les temps de développement de vos technologies.
- Soldat et soldat équipé : protège les planètes de votre empire contre les attaques effectuées via le portail de téléportation.
- Diplomate et archéologue : à utiliser uniquement dans les explorations.
- Antaris : sert à pouvoir envoyer des drones de combat.

En plus de leurs fonctions spécifiées ci-dessus, toutes les populations, sauf les civils et les Antaris, peuvent être utilisés pour effectuer des explorations de planète inhabitée. Ils sont aussi susceptibles d'être utilisés dans les équipages de vos flottes si vous en possédez une.

Pour savoir comment débloquent les populations, il faut se rendre dans l'onglet « Populations » de la page « Pré-requis ». Seul la population « Antaris » n'est pas déblocable puisque l'on peut l'obtenir uniquement via les explorations.

4. L'UTILISATION DES CAPTEURS INTRASTELLAIRES

4.1 Naviguer dans les systèmes

L'univers d'Antaris Legacy est composé d'une galaxie, qui elle-même est composée de plusieurs systèmes. Le nombre de systèmes dans la galaxie augmente au fil du temps par rapport au nombre de joueurs inscrits. Chaque système contient 10 planètes différentes, et chaque planète est à une position dans le système allant de 1 à 10 inclus.

Les coordonnées de votre planète sont ainsi composées : [numéro système : numéro position]. Un petit exemple, si vous êtes dans le système 3 et à la position 7, alors les coordonnées de votre planète seront [3:7].

Lorsque vous allez sur la page des « Capteurs », vous êtes automatiquement dans le système de votre planète actuelle. Il existe deux moyens pour changer de système dans les capteurs :

- Vous pouvez renseigner directement le système à visionner en utilisant le formulaire qui se situe en haut de la page.
- Il est aussi possible d'afficher les systèmes « voisins » au système actuellement consulté, soit en cliquant sur le bouton « Suivant » et « Précédent », soit en utilisant les flèches « gauche » et « droite » de votre clavier.

4.2 Les différentes couleurs des joueurs

La couleur d'un joueur varie selon son statut par rapport à vous. C'est-à-dire, qu'il est possible qu'il soit allié (*dans la même alliance ou qu'il possède un pacte direct ou indirect avec vous*), soit qu'il est en multi-compte avec votre compte, soit trop faible ou trop fort.

De plus, il est possible que vous ne puissiez plus l'attaquer si vous avez atteint la limite d'attaque, dans ce cas, le joueur sera non-raidable. Il se peut aussi que le joueur soit en mode pause ou banni du serveur, il aura par conséquent deux autres couleurs particulières.

La légende des couleurs :

- **Vert** : joueur plus faible que vous.
- **Rouge** : joueur plus fort que vous.
- **Jaune** : joueur non-raidable, atteinte de la limite d'attaque.
- **Cyan** : joueur allié (*alliance ou pacte*).
- **Bleu** : joueur en multi-compte avec vous.
- **Violet** : joueur en mode pause.
- **Gris** : joueur banni du serveur temporairement ou définitivement.

Pour terminer, les comptes qui sont actuellement en cours de suppression ont une légende spécifique. Les pseudos de ses comptes sont de couleur jaune suivit du sigle suivante « DEL » en rouge. Le sigle « DEL » est le diminutif de « DELETE » qui veut dire « supprimer » en français.

4.3 Attaquer/Espionner rapidement depuis les capteurs

Il est possible d'attaquer et d'espionner sans jamais quitter les capteurs. Pour cela, il suffit de cliquer sur les planètes des joueurs qui sont attaquables (*pseudo de couleur blanc*). Une fois que vous avez cliqué, un camembert devrait s'afficher avec quatre actions possibles : attaquer par le portail de téléportation et par flotte, et espionner par le portail et par flotte. Il vous restera plus qu'à cliquer sur la mission que vous souhaitez effectuer.

Si la mission est l'attaque, il vous sera demandé d'envoyer une équipe/une flotte de combat qui a été créée précédemment par vos soins. La création de d'équipe se fait sur la page « Populations » dans l'onglet « Gestion des équipes », tandis que, la création des flottes de combat s'effectue dans la page « Vaisseaux » puis « Gestion des flottes ».

4.4 Coloniser via les capteurs

Vous pouvez coloniser rapidement des planètes par l'intermédiaire de la page « Capteurs Intrastellaires ». Le principe est identique à celui de l'espionnage et de l'attaque via les capteurs qui est expliqué dans le paragraphe ci-dessus. Choisissez une planète inhabitée dans les capteurs (*elles sont différentes d'une planète occupée par un joueur*) et cliquez sur la planète pour effectuer votre mission.

Pour coloniser, vous devez auparavant vérifier que vous possédez bien la population requise pour ce genre de mission. Cette information est donnée dans la description de la mission de colonisation qui se situe dans la page « Portail de téléportation » ou « Centre Spatial ».

4.5 Des débris autour de ma planète

Des champs de ruines peuvent se former autour d'une planète lorsqu'un joueur détruit une flotte qui est en orbite de celle-ci. Ces champs de ruines peuvent être recyclés via la mission « Recycler » accessible uniquement dans la page « Centre Spatial ». Pour effectuer cette mission, vous devez disposer de vaisseaux ruines sur votre planète.

Il suffit de cliquer sur les débris autour de la planète pour utiliser le raccourci permettant de recycler le champ de ruines. Une nouvelle fenêtre devrait s'ouvrir, dans laquelle on vous indiquera les vaisseaux ruines qui seront nécessaire pour recycler.

Le système calcul automatiquement le nombre de recycleurs afin d'avoir le fret nécessaire à la mission. Cependant, ce système ne prend pas en considération le carburant utile pour faire voler les recycleurs. Par conséquent, si vous ne possédez pas assez d'elyrium, vous devez réduire manuellement le nombre de recycleur à envoyer via le formulaire.

5. QUELQUES INFORMATIONS SUR LES FLOTTES

5.1 Comment est calculé l'équipage de mes vaisseaux ?

L'équipage qui compose votre flotte est calculé de manière automatique. Chacun de vos vaisseaux est basé sur une infrastructure qui demande un équipage particulier que vous pouvez consulter sur la description du modèle ou sur la page « Vaisseaux » puis dans l'onglet « Liste des pièces ».

Vous n'avez pas besoin d'équipage pour les vaisseaux qui sont mis dans vos hangars lors des transports et des basements. Cependant, vous avez besoin de l'équipage pour les vaisseaux dans les hangars lors de vos attaques.

Cas particulier : pour les missions de pacte et de colonisation, les membres de l'équipe de colonisation et les membres de l'équipe de négociation sont intégrés automatiquement dans l'équipage de la flotte.

5.2 Comment fonctionne le système d'hangar ?

Il existe plusieurs hangars afin de stocker des vaisseaux d'infrastructures différentes. Un hangar peut stocker un ou plusieurs vaisseaux d'une infrastructure donnée. Rendez-vous sur la page « Vaisseaux » puis dans l'onglet « Liste des pièces » pour connaître les divers hangars et le nombre de vaisseau qu'ils peuvent accueillir selon l'infrastructure de celui-ci.

Un formulaire contenant les vaisseaux pouvant être mis dans les hangars devrait s'afficher si votre flotte possède des vaisseaux comportant des hangars. Il suffira alors d'indiquer le nombre de vaisseaux que vous souhaitez y entreposer.

Les vaisseaux qui sont dans les hangars ne sont pas pris en compte dans le temps de trajet, autrement dit, ils ne ralentissent pas la flotte. Ainsi, vous pourrez transporter des vaisseaux lents plus rapidement. Bien évidemment, les vaisseaux qui sont transportés dans vos hangars ne consomment pas d'elyrium pour le trajet à effectuer.

Au niveau de l'équipage, les vaisseaux qui sont dans vos hangars n'en ont pas besoin puisqu'ils sont uniquement entreposés dans la flotte pour le voyage (*pas de nécessité pour les piloter*). Néanmoins, dans le cas d'une attaque, l'équipage qui permet le fonctionnement de ses vaisseaux sera nécessaire puisqu'une fois arrivé à destination, les vaisseaux devront quitter les hangars de votre flotte pour participer au combat.

5.3 Le fret est calculé de quelle manière ?

Le fret d'une flotte est la somme des frets des vaisseaux de la flotte. Les vaisseaux présents dans les hangars ne sont pas pris en compte dans le fret total de la flotte.

Pour chaque unité de ressources, pour chaque matériaux et pour chaque populations, vous utilisez une unité de fret. Sachez que le carburant et l'équipage de la flotte n'utilisent pas de fret. Néanmoins, les équipes de colonisation et diplomatique sont considérées comme de la population n'appartenant pas à l'équipage, par conséquent, ils utilisent eux aussi des unités de fret.

5.4 La vitesse de la flotte est calculée de quelle manière ?

La vitesse est représentée en pourcentage, sachant que 100% est la vitesse maximum. La vitesse de la flotte est égale à la vitesse du vaisseau ayant la plus petite vitesse (*les vaisseaux dans les hangars ne sont pas pris en considération dans le calcul de la vitesse*).

Une autre variable rentre également en ligne de considération pour le calcul de la vitesse de la flotte. Certains de vos vaisseaux peuvent disposer de l'hyperespace, tandis que d'autre non. Ceux qui en disposent sont plus rapides que les autres sur de longues distances.

Le temps de voyage de votre flotte peut être diminuer manuellement afin de satisfaire vos besoins. Cette diminution des capacités de vos réacteurs peut s'effectuer indépendamment pour le trajet aller par rapport à celui du retour. Les données du trajet « aller » sont représentés par des valeurs cyan, tandis que, ceux du retour sont représentés par le rouge. Ainsi, pour réduire la vitesse de votre flotte, il suffit de cliquer sur le pourcentage qui se situe à côté du libellé qui se nomme « Réacteurs ». Une fenêtre de saisie apparaîtra sur votre écran, vous permettant de renseigner un pourcentage entier compris entre 1% et 100% inclus.

5.5 Comment annuler une mission spatiale ?

Si vous avez fait une erreur ou que vous souhaitez annuler tout simplement une mission que vous avez lancée, sache que cela reste possible tant que la flotte est sur son chemin « aller ». Pour cela, vous devez vous rendre sur la page « Salle de contrôle » puis cliquer sur l'icône qui ressemble à une flèche « demi-tour » verte correspondant à la flotte que vous souhaitez faire revenir sur votre planète de départ.

6. LES DIVERSES MISSIONS

L'ensemble des missions dans ce paragraphe s'effectuent par le biais des pages « Portail de téléportation » et « Centre Spatial » selon le moyen de transport que vous voulez utiliser.

6.1 Coloniser une nouvelle planète

Sur Antaris Legacy, vous pouvez avoir en votre possession jusqu'à **10 planètes** (une planète mère et 9 colonies). Pour coloniser une planète qui est inhabitée, vous devez posséder le portail ou un vaisseau ayant assez de fret pour transporter une équipe de colonisation. Une équipe de colonisation est composée de 100 soldats et de 10 scientifiques.

Vous pouvez coloniser une planète une fois que vous avez tous les pré-requis précédents. Pour cela, il faudra effectuer la mission **Coloniser une planète** qui se trouve dans la page « Portail de téléportation » si vous souhaitez utiliser le portail, ou dans la page « Centre Spatial » si vous préférez utiliser les vaisseaux. Quand vous êtes sur le formulaire d'envoi de la mission, il vous suffit de renseigner les coordonnées d'une planète inhabitée pour effectuer la colonisation (*si vous avez fait le choix de le faire par l'espace, vous devez aussi sélectionner les vaisseaux à utiliser pour la mission*).

Pour trouver une planète qui est inhabitée, il faut se rendre dans les capteurs et chercher une planète qui n'appartient pas à un joueur. Cette mission peut être effectuée via les capteurs directement (*version portail uniquement, voir : 4.4. Coloniser via les capteurs*).

6.1.1 Spécificité de la colonie

Une colonie peut posséder des spécificités au niveau de son sol, c'est-à-dire, qu'il peut être plus ou moins propice à la production de chacune des ressources. Les spécificités de production fonctionnent comme un système de bonus/malus.

Si votre colonie a, par exemple, les spécificités suivantes : -12% en fer, +22% en or, -6% en cristal et -4% en elyrium, alors vous produirez plus difficilement du fer, du cristal et du elyrium. Mais, il sera plus simple de produire de l'or puisque la production aura un bonus de 22%, contrairement à toutes les autres qui auront un malus de production.

Pour connaître les spécificités de votre colonie, vous pouvez aller sur la page « Production ». Une ligne du tableau est consacrée à cela. Sachez aussi que la somme de toutes les spécificités de production d'une colonie est toujours égale à 0%.

6.2 Transporter/baser des ressources vers une autre planète

Les transports de ressources sont possibles vers vos propres planètes ou vers les planètes appartenant à des joueurs qui sont alliés avec vous. Cette mission nécessite d'avoir des petits ou des grands transporteurs (*éventuellement des speeders*) dans le cas où vous utilisez le portail de téléportation.

Cas particulier pour l'espace : les missions baser et transporter sont quasi-identiques. La seule différence est que la flotte dans la mission « transporter » dépose les ressources/matériels et populations sur la planète de destination avant de revenir sur la planète de départ (*aller/retour*). Tandis que la mission « baser » permet de laisser la flotte sur la planète de destination (*aller simple*). Par conséquent, la mission baser ne peut être effectuée que vers une de vos planètes.

6.3 Envoyer un pacte à un futur allié

Pour avoir la possibilité de commercer avec un joueur, vous devez d'abord signer un accord avec lui par le biais de la mission **Contacter un peuple pour négocier un pacte**. Il sera nécessaire d'avoir une équipe de négociation. Elle sera envoyée sur la planète de votre futur partenaire (*s'il accepte le pacte*). Cette équipe sera composée de 10 soldats et de 5 diplomates.

Une fois que votre équipe a été envoyée, il faudra attendre la réponse de l'autre joueur (*il pourra soit accepter le pacte, soit le refuser*).

6.3.1 Gérer les pactes (accepter, refuser, rompre)

La gestion de vos pactes s'effectue sur la page « commerce ». Vous pouvez y voir la liste des joueurs qui sont alliés avec vous, soit grâce à un pacte conclu entre vous, soit grâce à un pacte automatique (*les membres de votre alliance, ou les membres d'une alliance ayant un pacte avec votre alliance*).

6.4 Espionner un joueur adverse

Il existe deux appareils différents pour espionner la planète d'un joueur. Si vous souhaitez le faire via le portail, il faudra utiliser une **Sonde** et si vous souhaitez le faire via l'espace il faudra utiliser une **Sonde Spatiale**. Vous pouvez espionner uniquement les joueurs qui apparaissent en blanc ou en jaune dans les capteurs (*pour plus d'informations sur les couleurs des joueurs : 4.2. Les différentes couleurs des joueurs*).

Pour effectuer la mission, rendez-vous sur la mission **Espionner une planète**. Si vous avez opté pour l'utilisation d'une sonde spatiale, il faudra attendre l'arrivée de celle-ci sur la planète de destination. Dans le cas de l'utilisation du portail de téléportation, elle arrivera instantanément.

6.4.1 Le rapport d'espionnage

La quantité d'informations que vous volez dépend de votre technologie **espionnage**. Plus la différence entre votre niveau d'espionnage et celui de votre adversaire est grande, plus vous obtiendrez des informations. Si le niveau de votre espionnage est strictement inférieur à celui du joueur espionné, alors vous ne pourrez récupérer aucune information.

Informations dérobées en fonction du nombre de niveau de différence :

- **0 niveau** : ressources à quai.
- **1 niveau** : vaisseaux en orbite de la planète et statut de l'Avant-poste des Antaris.
- **2 niveaux** : défenses installées et nombre de drones activés dans l'Avant-poste.
- **3 niveaux** : populations qui se trouve sur la planète.
- **4 niveaux** : appareils spécialisés.
- **5 niveaux** : bâtiments construits sur cette planète.
- **6 niveaux** : technologies développées par le joueur.

Un exemple : imaginons que vous avez le niveau 12 et que le joueur adverse possède le niveau 8. La différence des deux niveaux sera de : $12 - 8 = 4$ niveaux. Par conséquent, vous aurez les informations suivantes sur la planète : ressources, vaisseaux, défenses, populations et appareils spécialisés.

6.4.2 Le rapport de contre-espionnage

Lorsqu'un joueur espionne votre planète, un rapport de contre-espionnage vous sera envoyé. En plus de ce rapport, vous pouvez aussi voir les sondes spatiales qui sont actuellement en train de vous espionner dans les détecteurs de flotte de votre salle de contrôle.

Si le joueur adverse vous espionne par le portail de téléportation avec une sonde normale, vous recevrez obligatoirement un rapport de contre-espionnage. S'il utilise une sonde spatiale et qu'il possède un niveau d'**occultation** supérieur à votre niveau de **capteurs** (*occultation et capteurs sont deux technologies*), vous n'allez ni recevoir le rapport, ni voir la sonde spatiale dans le détecteur de flotte.

Les sondes envoyées par le portail de téléportation sont toujours perdues. Tandis que, les sondes spatiales qui n'ont pas été détectée (*cas cité ci-dessus*) retournent sur la planète expéditrice.

7. LE FONCTIONNEMENT DES EXPLORATIONS

Il est possible d'explorer les planètes qui n'ont pas été colonisées par les joueurs. Les explorations vous permettent de récupérer et gagner toute sorte de chose qui sont utile pour le développement de votre empire. De plus, certains éléments du jeu ne peuvent être gagnés que via les missions d'explorations, comme, par exemple la population « Antaris » ou l'ensemble des objets rares.

Vous êtes limité à 5 explorations par période de 24 heures. Les équipes d'explorations ne peuvent être envoyés qu'à partir du portail de téléportation par le biais du Panel de Contrôle du Portail qui a pour sigle « PCP ».

Sachez qu'il est impossible de désactiver le portail de téléportation, si vous avez envoyé une mission d'exploration à partir de la planète où vous souhaitez désactiver. Cependant, vous avez la possibilité d'annuler une mission d'exploration pour pouvoir couper l'alimentation de votre portail dans le cas d'une urgence. L'équipe d'exploration reviendra au complet sur la planète de départ.

7.1 Panel de Contrôle du Portail (PCP)

La Panel de Contrôle du Portail comporte 36 glyphes/symboles différents. Pour lancer une exploration, vous devez appuyer sur six symboles du PCP pour qu'ils s'allument. Sachez que la position des symboles dans les coordonnées est importante.

Lorsque vous enclenchez un symbole, celui-ci s'illumine avec une couleur « orange » et émet un bruit sonore. Ce bruit peut être coupé via l'icône « son » qui se trouve en haut à droite de l'application. Cet icône ressemble à un haut-parleur.

Vous ne pouvez visiter qu'une seule et unique fois une planète inhabitée, c'est-à-dire, que vous ne pourrez plus recomposer la même suite de glyphe. De plus, le système de coordonnées pour les explorations est à différencier de celui utilisé pour toutes les autres missions.

7.2 Les types d'événements

Les missions d'explorations sont scindées en plusieurs « catégories ». Dans chacune des catégories, il peut y avoir une à plusieurs « sous-catégorie » de mission. De base, il sera affecté un pourcentage qui correspondra à la probabilité de tomber dans cette catégorie. Sachez que cette probabilité de base évolue en fonction de la composition de votre équipe d'exploration.

Voici la liste complète des catégories de mission d'exploration :

- Mission réussite
 1. Obtention d'un objet rare
 2. Découverte technologique
 3. Gain de ressources
 4. Gain de populations
 5. Gain d'appareils spécialisés (sauf modulateur)
 6. Gain d'un Antaris
 7. Gain d'un modulateur énergétique
- Mission neutre
- Mission échec suite à un problème de PCP
- Mission échec
 1. Perte de l'intégralité de votre équipe
 2. Perte partielle de votre équipe

7.3 Composer votre équipe d'exploration

Certaines populations sont obligatoires pour pouvoir envoyer une mission d'exploration tandis que d'autres ne sont que optionnelles. Les populations optionnelles permettent d'adapter vos équipes d'explorations afin d'accroître vos chances de trouver une catégorie de récompense.

Ainsi, les soldats et les scientifiques sont obligatoires dans une équipe. Il faudra envoyé un minimum de 50 soldats et 10 scientifiques. Le nombre maximum de population que l'on peut envoyer en exploration est limité à 50 000 membres au total par équipe (*toutes les populations confondues*).

En plus de la population, il est possible d'envoyer un réacteur à Elyrium. Ce réacteur est nécessaire à l'équipe uniquement si la planète de destination ne possède pas de PCP pour alimenter le portail de téléportation. La probabilité de perdre son équipe d'exploration est de l'ordre de 10% si elle n'amène pas de réacteur avec elle.

Si vous le souhaitez, vous pouvez envoyer des speeders lors qu'une mission d'exploration. Néanmoins, vous devez savoir qu'ils ne participeront pas au combat et qu'ils ne réduiront pas les pertes en cas de mauvaise rencontre. En réalité, les speeders ne servent qu'à transporter des marchandises dans le cas où votre équipe découvre et récupère des ressources.

7.4 Les effets des diverses populations sur l'exploration

Comme nous l'avons stipulé dans le paragraphe « 7.2. Les types d'événements », il est possible de faire évoluer vos probabilités de tomber dans un catégorie de mission d'exploration en agissant sur la composition de votre équipe. Pour cela, il suffit d'agir sur le nombre et le type de population que vous souhaitez envoyer explorer.

En effet, chaque population à son utilité dans un domaine particulier. Par exemple, les archéologues sont présent afin d'étudier les ruines et les dialectes des peuples permettant de

découvrir plus facilement des objets rares ou des cellules de Stase. Tandis que, les scientifiques passent leur temps à bidouiller leurs appareils afin de trouver des sources d'énergies.

Voici un tableau complet des effets de chaque population sur les probabilités de tomber sur une catégorie de mission :

<i>Evolution de vos probabilités en fonction du pourcentage de présence de la population par rapport au nombre total de membre de l'équipe</i>	Technicien	Scientifique	Archéologue	Diplomate	Soldat	Soldat équipé
Mission réussite	N/A	N/A	N/A	↗↗↗	N/A	N/A
- Obtention d'un objet rare	N/A	N/A	↗↗↗	↗	N/A	N/A
- Découverte technologie	N/A	↗↗↗	N/A	↗	N/A	N/A
- Ressources	N/A	N/A	N/A	↗	N/A	N/A
- Populations	N/A	N/A	N/A	↗	N/A	N/A
- Appareils spécialisés	↗↗↗	N/A	N/A	↗	N/A	N/A
- Antaris	N/A	N/A	↗↗↗	↗	N/A	N/A
- Modulateur énergétique	N/A	↗↗↗	↗↗↗	↗	N/A	N/A
Mission neutre	↘	↘	↘	↘↘↘	↗↗	↗↗↗
Mission échec / problème de PCP	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Mission échec	↗	↗	↗	↗	↘	↘↘
- Perte totale de l'équipe	↗	↗	↗	↗↗↗	↘↘	↘↘↘
- Perte partielle de l'équipe	↗	↗	↗	↗	↘	↘↘

Quelques explications : plus vous avez de flèches vertes, plus la probabilité d'accéder à cette catégorie augmente en fonction de cette population. C'est l'inverse pour les flèches rouges, ainsi, plus vous avez de flèches rouges, plus la probabilité de tomber sur la catégorie diminue.

Pour éviter que votre équipe ait un problème de PCP absent ou en panne, il vous suffit simplement d'envoyer avec vos membres l'appareil « réacteur à elyrium » (*la probabilité de tomber sur cette catégorie sera égale à zéro en ajoutant ce réacteur*). Cet appareil spécialisé permettra d'alimenter le portail de téléportation pour que votre équipe puisse revenir sur sa planète d'origine.

Pour terminer sur les probabilités, plus votre équipe est au complète (*c'est-à-dire qu'elle possède 50 000 membres d'équipe*), plus vous diminuez la probabilité des missions « neutre », et par conséquent, vous augmentez la probabilité de toutes les autres catégories de mission.

7.5 Durée de l'exploration

Il n'est pas possible d'indiquer précisément la durée d'exploration lors de l'envoi de celle-ci. Cependant, vous pouvez demander à votre équipe de fouiller plus au moins profondément la planète, par le biais de trois options différentes qui sont :

- Rapide : entre 2h à 2h30
- Intermédiaire : entre 4h à 5h
- Long : entre 6h à 8h

Les durées ci-dessus sont approximatif et à titre indicatif. Sachez que vous pouvez réduire le temps de fouille en augmentant le nombre de membre de votre équipe. Ainsi, si votre équipe est au complète, le temps d'exploration pourra être réduit de l'ordre de 30%.

8. LE FONCTIONNEMENT DES ATTAQUES

8.1 Attaquer par le biais du portail de téléportation

Une attaque via le portail de téléportation nécessite d'avoir au moins un soldat, un soldat équipé ou un speeder. Pour lancer une attaque, il faut choisir la mission « Attaquer une planète » qui se trouve sur la page « Portail de téléportation ». Une fois sur celle-ci, vous allez devoir remplir le formulaire en stipulant la population et les appareils spécialisés que vous souhaitez utiliser pour l'attaque.

Pour pouvoir voler des ressources à votre adversaire, il faudra envoyer avec votre équipe des transporteurs. Nous rappelons que les speeders peuvent aussi transporter des ressources. La quantité de ressources dérobées dépend du fret total de vos appareils spécialisés.

Les détails du système de combat par portail ne sera divulgué par le Staff. Mais, sachez, que plus votre armée est puissante par rapport à votre adversaire, plus les pertes de votre côté seront minimales. De plus, l'attaquant ne peut voler que des ressources lors d'une attaque via le portail de téléportation.

Si l'attaquant perd son combat, dans ce cas, la totalité des transporteurs envoyés lors de l'attaque sont récupérés par le défenseur. Un joueur peut se protéger des attaques via le portail de téléportation en la désactivant ou en activant le champ de force (*voir :2.11. Le portail de téléportation*).

8.2 Attaquer par le biais de l'espace

8.2.1 Lancer une attaque

Pour lancer une attaque, vous devez posséder un vaisseau sur votre planète. De plus, il faut avoir l'équipage et le carburant nécessaire pour faire voler la flotte destinée à l'attaque. Le lancement de cette mission s'effectue par le biais de la page « Centre Spatial ».

8.2.2 La répartition de la puissance de feu sur l'ennemi

Le système de combat spatiale est assez complexe, par conséquent, les explications qui sont dans cette partie du guide d'utilisation s'adressent uniquement aux joueurs ayant assez d'expérience sur ce jeu.

Pour faciliter la compréhension, nous allons expliquer le déroulement de la première passe d'un combat, en sachant que, l'ensemble des passes qui suivent s'effectuent de la même manière. La bataille entre les deux joueurs se termine lorsque l'un d'entre-eux ne possède plus de flotte ou lorsque vous avez atteint la dixième passe (*dans ce cas là, c'est un match nul*). Sachez que les deux flottes s'attaquent simultanément, ainsi l'attaquant n'est pas privilégié par rapport à l'attaquant.

Dans l'exemple ci-dessous a été simplifié à l'extrême pour éviter des calculs trop difficile et pour essayer d'être le plus précis et le plus clair possible. Nous avons pris deux petites flottes constituées chacune de deux modèles différents (*sans utilisation de drone de combat*).

Flotte de l'attaquant (vous)

Nom du vaisseau	Attaque	Bouclier	Coque	Nombre	Maniabilité
Pegasus	5 000	2 000	3 000	10	70%
Orion	100 000	50 000	50 000	1	25%
Total	150 000	70 000	80 000	11	-

Flotte du défenseur (adversaire)

Nom du vaisseau	Attaque	Bouclier	Coque	Nombre	Maniabilité
BattleStar	50 000	15 000	60 000	1	28%
Plateforme légère (D)	7 200	2 400	4 000	10	0%
Total	122 000	39 000	100 000	11	-

On répartit la puissance de feu totale de votre flotte qui est de 150 000 sur chaque modèle de la flotte adverse. Cette répartition s'effectue en fonction d'un pourcentage de la puissance d'attaque adverse.

$$\frac{50\,000}{122\,000} \approx 0,4098 \text{ soit } 40,98\% \text{ de l'attaque adverse provient du BattleStar}$$

$$\frac{7\,200 \times 10}{122\,000} \approx 0,5902 \text{ soit } 59,02\% \text{ de l'attaque adverse provient des Plateformes légères}$$

Ainsi, nous savons que notre puissance de feu **théorique** sera réparti de la manière suivante :

- $0,4098 \times 150\,000 = 61\,470$ de notre puissance de feu ira sur les modèles BattleStars
- $0,5902 \times 150\,000 = 88\,530$ de notre puissance de feu ira sur les Plateformes légères

Maintenant, nous devons prendre en compte la maniabilité des modèles pour connaître la puissance de feu qui touchera **réellement** les vaisseaux, du modèle.

La probabilité de toucher un vaisseau ayant une maniabilité de x% se calcul de cette manière :

$$\text{Probabilité de toucher} = 1 - \left(0,85 \times \frac{x}{100}\right)$$

Sachant cela, nous pouvons calculer la puissance de feu réelle qui touchera les vaisseaux :

- *BattleStar* : $61\,470 \times \left(1 - \left(0,85 \times \frac{28}{100}\right)\right) = 47\,045,88$ unités de pdf. réelle
- *Plateforme légère* : $88\,530 \times \left(1 - \left(0,85 \times \frac{0}{100}\right)\right) = 88\,530$ unités de pdf. réelle

Donc, à partir de là, nous pouvons connaître le nombre de vaisseau détruit dans chaque modèle, sachant que la puissance réelle se concentre sur un seul et unique vaisseau du modèle avant de passer sur un autre.

Voici la formule permettant de connaître le nombre de vaisseau détruit d'un modèle :

$$Nb. \text{ détruit} = \frac{\text{unités de pdf.réelle}}{(\text{Bouclier} \times 2 + \text{coque})}$$

Nous allons utiliser cette formule pour calculer les pertes du défenseur lors de la 1ère passe :

- Le nombre de vaisseau BattleStar détruit est de :

$$Nb. \text{ détruit} = \frac{47\,045,88}{(15\,000 \times 2 + 60\,000)} \approx 0,52 \text{ soit } \mathbf{0} \text{ vaisseau détruit (1 endommagé)}$$

- Le nombre de défense Plateforme légère détruite est de :

$$Nb. \text{ détruit} = \frac{88\,530}{(2\,400 \times 2 + 4\,000)} \approx 10,06 \text{ soit } \mathbf{10} \text{ défenses détruites}$$

La totalité des défenses ont été détruites avec un surplus de puissance de feu qui est de $0,06 \times (2\,400 \times 2 + 4\,000) \approx 528$. Ce surplus d'attaque va se répartir de la même manière sur les modèles restants (*ici, il s'agit de la puissance qui touche réellement les défenses. Il faut diviser cette puissance par la probabilité de toucher, pour ce modèle, avant de répartir de nouveau la puissance théorique*).

Nous venons de vous expliquer la répartition de la puissance de feu de l'attaquant sur le défenseur. Le principe et les calculs restent strictement identique pour répartir la puissance de feu du défenseur sur l'attaquant. Puisque les deux flottes s'attaquent de manière simultanée, vous devez prendre en considération pour le défenseur le nombre de vaisseau avant leur destruction par l'attaquant, c'est-à-dire, un BattleStar et dix Plateforme légère.

8.2.3 Handicap pour le défenseur

Dans le cas où le défenseur ne possède pas tout l'équipage requis au décollage de sa flotte, celui-ci aura un handicap sur la puissance de feu de ses vaisseaux qui sera défini de la manière suivante :

$$\text{Handicap} = \left(1 - \frac{\text{Equipage total présent}}{\text{Equipage total requis}}\right) \times 100$$

L'handicap est donné sous la forme d'un pourcentage. Il faudra soustraire ce pourcentage sur la puissance de feu des vaisseaux uniquement (*en effet, les défenses et les drones de combat ne sont pas concernées par l'handicap*).

Prenons un exemple, imaginons que vous avez une flotte constitué **uniquement** de vaisseaux qui nécessitent 15 000 membres d'équipage au total. Sur votre planète, vous ne possédez pas l'équipage requis, puisqu'en réalité vous n'avez que 14 000 membres. Imaginons aussi que la puissance de votre flotte est de 100 000 unités.

$$\text{Handicap} = \left(1 - \frac{14\,000}{15\,000}\right) \times 100 \approx 6,67\%$$

Résultat, votre flotte aura une puissance de feu de : $\left(1 - \frac{6,67}{100}\right) \times 100\,000 = 93\,300 \text{ unités}$

8.2.4 Champ de ruines et réparation des défenses

Les vaisseaux de l'attaquant, ceux du défenseur ainsi que les **défenses en orbite** de la planète qui sont détruits provoquent un champ de ruines autour de la planète où a eu lieu le combat. Ce champ de ruines est calculé en fonction du prix des vaisseaux et des défenses détruits, en sachant que 75% des ressources investis lors de leur construction se retrouvent dans le champ de ruines.

Les **défenses terrestres** qui sont détruites sont réparées à 50%. Exemple, si l'attaquant a détruit 10 plate-forme légères lors de son attaque, alors, il y a en aura 5 qui seront reconstruites.

8.2.5 Sauvetage de l'équipage

75% des membres d'équipages qui sont dans des vaisseaux ayant un système de téléportation sont téléportés lors de la destruction de leur vaisseau (*la population retourne sur la planète pour le défenseur, et sur un autre vaisseau de la flotte pour l'attaquant*). Si l'attaquant ne possède plus de vaisseau à la fin du combat, alors tout l'équipage meurt

8.2.6 L'effet de surprise

Il existe deux technologies qui ont de l'influence sur la détection des flottes ennemies dans vos capteurs. Ainsi, la technologie **occultation** permet d'améliorer l'invisibilité de vos vaisseaux afin qu'ils soient détectés le plus tard possible par vos ennemis. Tandis, que la technologie **capteur** perfectionne la sensibilité de vos capteurs dans le but de déceler le plus rapidement possible les flottes ennemies en approche.

Dit autrement, la technologie « capteur » sert à détecter les flottes en approche comme un sonar d'un sous-marin. Plus cette technologie est évoluer, plus elle est « sensible » à longue distance permettant de discerner des « perturbations » caractéristiques à l'occultation des vaisseaux.

Le système de détection fonctionne de la manière suivante :

- Si le niveau des « capteurs » du défenseur est strictement supérieur à l'occultation de l'attaquant, alors le défenseur aperçoit la flotte ennemie dès son décollage et il sait précisément le nombre de vaisseaux qui compose celle-ci. De plus, il connaît exactement son heure d'arrivée. Sachez aussi, que le défenseur peut être informé des infrastructures des vaisseaux qui composent la flotte attaquante, si celui-ci possède au moins deux niveaux supplémentaires de « capteur » par rapport à l'occultation de l'attaquant.
- Si vos niveaux sont égaux, alors le défenseur voit apparaître la flotte ennemie dès son décollage mais sans avoir d'information sur le nombre de vaisseau. L'heure d'arrivée de celle-ci est affiché précisément pour le défenseur.
- Si le niveau « d'occultation » de l'attaquant est strictement supérieur aux « capteurs » du défenseur, alors la flotte de l'attaquant n'est visible qu'à « x » systèmes solaire de la planète attaquée. L'heure d'arrivée afficher au défenseur est approximative. Vous devez calculer le nombre de niveau de différence entre les deux technologies pour connaître le nombre de système solaire (*correspondant au « x »*) :
 - ↳ 1 niveau : 75 systèmes solaires
 - ↳ 2 niveaux : 50 systèmes solaires
 - ↳ 3 niveaux : 25 systèmes solaires

Le système de détection prend en compte uniquement la distance restante, si le joueur évolue la vitesse de ses vaisseaux, alors, il sera visible dans les capteurs de son adversaire moins longtemps à l'avance puisque $\text{temps} = \text{distance} / \text{vitesse}$.

Une dernière information très importante : quoi qu'il arrive, la flotte ennemie sera toujours afficher dans les capteurs du défenseur **une minute** avant l'impact.

9. LES DRONES DE COMBAT

Les drones de combat sont des appareils spécialisés qui peuvent être utilisés lors de combat spatiaux. Vous pouvez avoir recours aux drones aussi bien pour attaquer que pour défendre une planète. Sachez que les drones que vous déployez lors d'une bataille sont envoyés sur les vaisseaux ennemis dans le but de faire un maximum de dégâts, par conséquent, ils sont détruits intégralement lorsqu'ils explosent sur la coque de vos adversaires.

Du coup, les drones sont à usage unique et détruits lors de leur utilisation (*ils ne produisent pas de champ de ruines*). C'est un sacré inconvénient qui est largement compensé par le fait que les drones attaquent immédiatement la coque des vaisseaux en traversant les boucliers ennemis. En effet, les boucliers n'ont aucun effet contre les drones de combat.

Pour conclure cette bref introduction, vous pouvez considérer le drone de combat comme étant un appareil onéreux, mais très efficace si vous l'utilisez stratégiquement contre des flottes ennemies qui sont mal préparées pour lutter contre cet appareil.

9.1 Activer/Utiliser des drones de combat

Pour activer et utiliser des drones de combat que vous avez en votre possession, vous devez posséder obligatoirement au moins un Antaris. Un Antaris est une population « rare » que l'on peut récupérer/trouver uniquement via les explorations.

9.1.1 Pour attaquer une planète ennemie

Si vous souhaitez bénéficier de la puissance de feu de vos drones lors d'une attaque sur une planète ennemie, il vous suffit tout simplement d'intégrer dans les soutes de votre flotte les drones offensifs que vous désirez mettre. A partir du moment où les drones sont insérés, le système intègre automatiquement un Antaris dans l'équipage de votre flotte d'attaque.

Par conséquent, pour envoyer votre flotte avec vos drones, vous devez avoir au moins un Antaris sur votre planète de départ. L'Antaris reviendra avec votre flotte uniquement si celle-ci n'a pas été détruite intégralement lors du combat. De même pour les drones, si votre flotte n'a pas eu besoin d'utiliser l'ensemble des drones qui étaient dans les soutes, alors, le restant reviendra avec votre flotte (*si elle n'a pas été détruite totalement*).

9.1.2 Pour défendre votre planète

Il existe deux moyens pour défendre votre planète par le biais des drones de combat. Sachez qu'il est possible d'utiliser ces deux méthodes simultanément dans le cas où vous possédez deux Antaris sur votre planète.

La première méthode consiste à activer vos drones via votre avant-poste des Antaris. Dans ce cas là, vous utiliserez un Antaris pendant tout le temps de l'activation. Celui-ci sera remis dans

les effectifs de votre population une fois que vous les aurez désactivés ou que vous les aurez utilisés intégralement lors d'une bataille. A titre d'information, la désactivation et l'activation des drones dans votre Avant-poste peut être effectuée à n'importe quel moment et sans limite.

La deuxième méthode est de laisser votre Antaris dans la population de votre planète avec bien évidemment la présence de drone désactivé. Ainsi, l'Antaris sera ajouté si nécessaire dans l'équipage de la flotte du défenseur pour défendre la planète en envoyant les drones de combat via les lanceurs de drone qui seront présents dans les vaisseaux de la flotte du défenseur.

Attention, si vous ne souhaitez pas que votre Antaris ou/et que vos drones présents sur votre planète ne soient pas utilisés, vous devez obligatoirement retirer l'ensemble des vaisseaux ayant des lanceurs de drone.

9.2 La répartition des drones lors d'un combat

La puissance de feu de vos drones se répartie de la même manière que la puissance de feu vos vaisseaux et vos défenses planétaires (*voir : 8.2.2. La répartition de la puissance de feu sur l'ennemi*). Néanmoins, c'est d'abord vos vaisseaux et vos défenses qui tirent avec leurs armes conventionnelles avant que vos drones passent à l'action, si nécessaire. En effet, le système calcul exactement le nombre de drone requis pour détruire les vaisseaux adverses sans avoir de gaspillage.

Le nombre de drone que vous pouvez envoyés à chaque passe du combat dépend du nombre de composant « lanceur de drone » que vous disposez dans votre flotte. Lors de la première passe, les drones de l'avant-poste des Antaris s'ajoutent à ce nombre.

Les drones de combat attaquent uniquement la coque des vaisseaux et des défenses, sauf si l'avant-poste des Antaris est activé. Uniquement dans ce cas là, l'attaquant redirigera une partie de ses drones vers l'Avant-poste pour contrer les drones défensifs qui proviendront de l'Avant-poste de la planète (*un drone détruit chez l'attaquant est égale à un drone détruit chez le défenseur, uniquement dans ce cas précis*).

Pour terminer, les drones de combat envoyés via les vaisseaux d'un modèle ne sont pas pris en considération dans la puissance de feu de ce modèle lorsque l'on calcul la répartition de la puissance d'attaque. Sachez aussi que le système utilise d'abord les drones de l'avant-poste des Antaris avant de puiser dans les stocks planétaires du défenseur, dans le cas où le défenseur utilise les deux méthodes simultanément (*voir : 9.1.2. Pour défendre votre planète*).

9.3 Quelques informations complémentaires

Voici quelques petites informations complémentaires sur les drones de combat qui sont bonne à savoir :

- Les drones de combat ne génèrent pas de champ de ruines puisqu'ils explosent tout simplement, et par conséquent, ils ne sont pas pris comptabilisés dans le décompte des points de guerre.
- Il est possible de savoir si l'avant-poste des Antaris d'un ennemi est activé ou non via un espionnage. Avec un niveau de différence, vous savez si l'avant-poste est activé et avec deux niveaux différences, vous connaissez le nombre de drone activés.

10. CONCEVOIR ET GERER VOS VAISSEAUX

10.1 Créer un nouveau modèle

Un vaisseau est composé d'une infrastructure et de plusieurs composants. Pour qu'un modèle de vaisseau soit valide, il doit avoir au moins une unité de coque, une unité d'attaque ainsi qu'un ou deux réacteurs pour qu'il puisse voyager dans l'espace. De plus, il doit posséder un nom correct et une image.

La création d'un nouveau modèle s'effectue sur la page « Base Spatiale ». Dans l'onglet « Créer un nouveau modèle », vous pourrez remplir le formulaire qui est composé de plusieurs éléments.

Tout d'abord, il faut renseigner les informations sur les vaisseaux tels que le nom, l'image et son infrastructure. A chaque infrastructure correspond un fret, plus l'infrastructure est grande, plus le fret est important. De plus, la liste des composants que vous pourrez installer sur le vaisseau dépend aussi de l'infrastructure choisie.

Il existe divers composants qui sont classés dans plusieurs catégories :

- **Attaque** : permet d'ajouter de la puissance de feu à votre vaisseau.
- **Bouclier** : augmente le bouclier de votre modèle.
- **Coque** : permet d'avoir une résistance plus grande.
- **Réacteur** : composants qui sert à faire avancer le vaisseau dans l'espace.
- **Hangars** : permet de stocker des vaisseaux d'infrastructures inférieure.
- **Lances-drones** : permet de lancer des drones de combat.
- **Autres** : 2 composants appartiennent à cette catégorie. Le siège des Antaris qui permet d'augmenter de 50% les boucliers de votre modèle et le système de téléportation qui téléporte votre équipage en cas de destruction.

Vous pouvez voir le détail de chaque composant dans l'onglet « Liste des pièces » de la même page. Pour connaître les pré-requis nécessaires au déblocage de ces composants, il faut se rendre sur la page « Pré-requis ».

Pour créer votre modèle, vous devez saisir des nombres entiers positifs dans les champs correspondants aux composants que vous souhaitez ajouter à votre vaisseau. Une fois que votre vaisseau est conforme, vous pourrez valider le formulaire pour terminer la conception.

10.2 Faire évoluer un ancien modèle vers un nouveau

Si vous possédez des vaisseaux d'un modèle obsolète (*vous avez évolué technologiquement depuis la création de ce vaisseau*), vous pouvez le faire évoluer vers un nouveau modèle. Pour cela, vous devez concevoir le nouveau modèle **ayant la même infrastructure que l'ancien** par le biais de la page de création normale. Une fois cette étape terminée, rendez vous sur la description du vaisseau qui est obsolète.

Dans la page de description du vaisseau, vous devez apercevoir un lien vous suggérant de faire évoluer votre modèle. Il faut que vous ayez cliquer sur le lien, une page s'ouvrira avec une liste des modèles possédant la même infrastructure que le vaisseau à évoluer. Dans cette liste, il faut sélectionner le nouveau modèle que vous venez de concevoir. Une fois ce modèle « futur » sélectionné, vous devez saisir le nombre de vaisseau que vous souhaitez convertir. L'évolution de vos vaisseaux doit s'ajouter à la liste de construction quand vous aurez validé le formulaire.

10.3 Recycler un vaisseau

En allant dans la description d'un vaisseau, un formulaire vous permet de recycler des vaisseaux d'un modèle qui est obsolète afin de récupérer 80% des ressources qui ont été investi. Le temps de recyclage est égale à la moitié du temps de construction.

11. L'IMPACT DES TECHNOLOGIES SUR VOTRE COMPTE

11.1 Augmenter l'énergie et la production des ressources

La technologie **recherche sur l'extraction** permet d'augmenter l'ensemble de vos productions de ressources. A chaque niveau supplémentaire, vos productions augmentent de 2%. Puisque la recherche d'extraction est une technologie, le pourcentage est pris en compte sur l'ensemble de vos planètes.

Il existe une autre technologie qui se nomme **maîtrise de l'énergie** qui permet de produire de l'énergie supplémentaire. Chaque niveau augmente l'énergie produite de 5%, valable sur l'ensemble de vos planètes.

11.2 Avoir des vaisseaux plus rapide

Les technologies permettent de débloquer des réacteurs de plus en plus performants (*vous pouvez connaître les pré-requis de chaque réacteur en allant dans la partie « composants de vaisseau » de la page « Pré-requis »*).

Certaines de ces technologies augmentent la vitesse de l'ensemble de vos vaisseaux. Ainsi, pour chaque niveau supplémentaire, la vitesse augmente selon un pourcentage x en fonction de la technologie.

Liste des technologies ayant des effets sur la vitesse de vos flottes :

- **Maîtrise du sub-espace** : 3% par niveau
- **Réacteurs à combustion** : 1% par niveau
- **Propulsion ionique** : 2% par niveau
- **Hypernavigation** : 3% par niveau

11.3 Avoir des vaisseaux plus puissants et plus résistants

Il existe trois technologies différentes qui permettent d'augmenter les caractéristiques d'attaque et de défense de vos vaisseaux lors d'un combat. Il est très important d'évoluer ces technologies pour pouvoir rivaliser contre les flottes ennemies. Voici la liste de leurs effets :

- **Système d'armements** : augmente de 8% l'attaque de vos vaisseaux/drones et de 5% l'attaque de vos défenses planétaire.
- **Amélioration de la coque** : augmente la résistance de 8% pour les vaisseaux et de 5% pour les défenses.
- **Amélioration des boucliers** : augmente les boucliers de 8% pour les vaisseaux et de 5% pour les défenses.

De plus, ces trois technologies ont aussi des effets sur les troupes de combat. Vous pouvez connaître les pourcentages en allant sur la description de ces technologies.

12. DIVERS PROBLEMES

12.1 Mon navigateur semble ramer

Antaris Legacy utilise les derniers langages Web. Par conséquent, le design de notre site peut être gourmand par rapport à la ressource demandée à votre ordinateur. Du coup, cela provoque un ralentissement de l'affichage.

Pour remédier à ce problème, nous avons créé un design qui demande moins de capacité à votre ordinateur. Il suffit d'aller sur la page « Profil & options » de votre compte, puis dans l'onglet « Options diverses » veuillez modifier le design en prenant celui qui se nomme **version lite**. Une fois le formulaire validé, vous devez actualiser la page pour que le nouveau design soit pris en considération.