action, diplomatie,

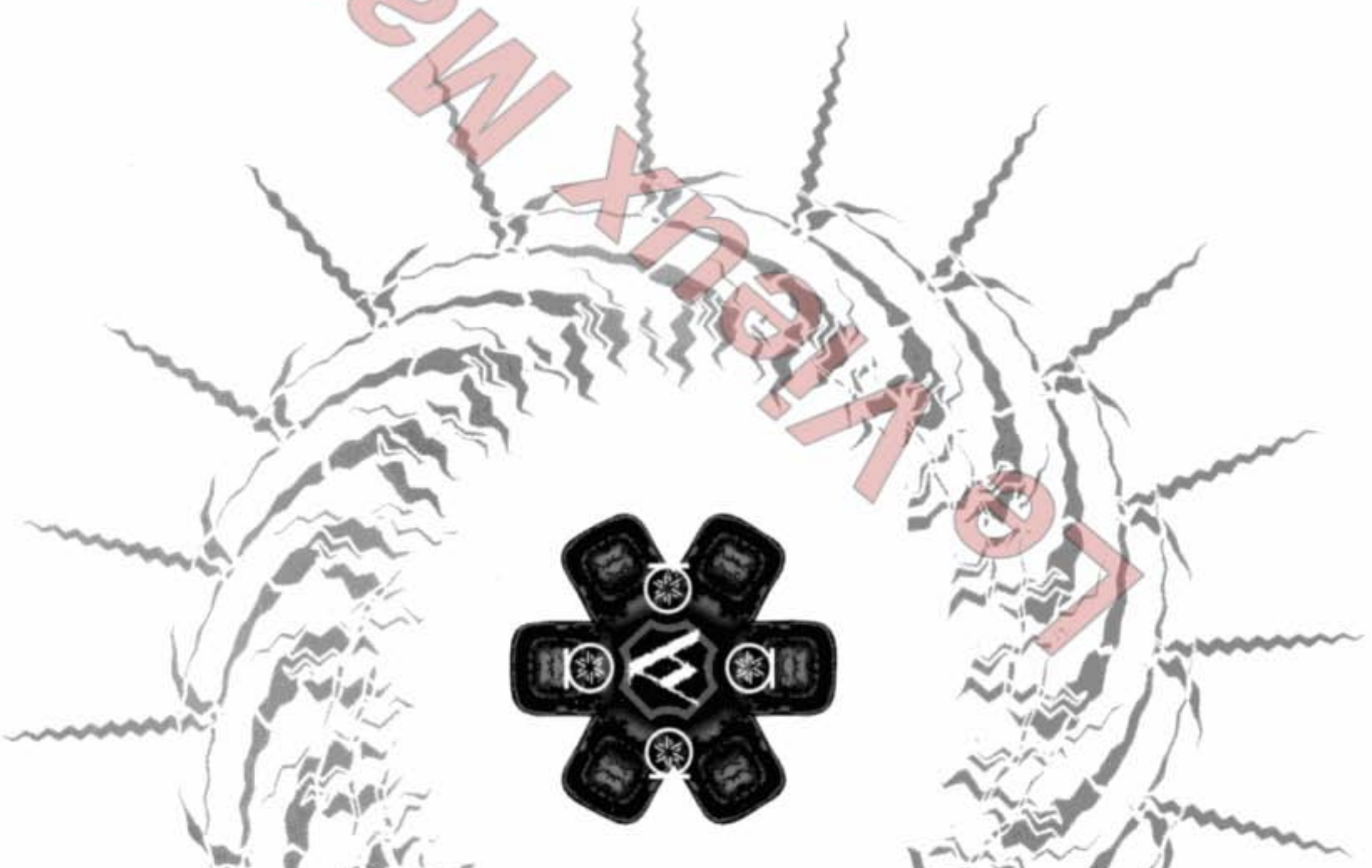
stratégie et

Ascendancy

conquête

interstellaires.

Manuel
Exemplar



Ascendancy



THE LOGIC FACTORY

©℗ 1995 Logic Factory, Inc. All rights reserved.
Ascendancy™ is a trademark of The Logic Factory, Inc.
Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. is a division of Spelling Entertainment Inc.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
All rights reserved.

Le Vieux Manuel

Prologue

Imaginez l'univers... tout ce qui existe ou a existé... comme une entité avec sa propre vision des choses. Imaginez que l'univers décide de jouer à un jeu. Et c'est la vie, poussière des poussières, qui a sa chance de jouer. L'univers ne changera pas pour s'adapter à la vie. La règle numéro 1 du jeu, c'est de s'adapter, ou de mourir.

Vu de la perspective de l'univers, le temps est aussi immobile que l'espace. La vision de l'univers n'est pas limitée à la simple observation d'un événement limité dans le temps. Chaque action a un effet direct et immédiat sur toutes les autres actions. Et c'est ainsi que l'univers voit la vie, une tapisserie dans le temps, un motif merveilleux avec son début et sa fin.

La vie, par contre, est dépendante du temps et des événements. Elle ne peut pas voir la tapisserie. Si la vie pouvait comprendre la vision du temps de l'univers, elle pourrait être jalouse d'une perception aussi vaste. Et l'univers envie peut-être, lui aussi, la passion et le désespoir de la vie. Mais ni l'univers, ni la vie ne peuvent changer de place, et doivent tous deux accepter leur rôle.

Entre le coeur de la galaxie et l'étoile la plus éloignée vers l'extérieur, il y a environ 300 billions d'autres étoiles. Des ondes de densité forment des amas galactiques tourbillonnants avec ces étoiles, un immense embouteillage cosmique qui dure des éternités. Imaginons que cet océan de lumière soit traversé par des passagers d'une taille négligeable: les planètes en gravitation autour des étoiles.

Sur 20 billions de ces planètes, la vie est possible.

Sur combien d'entre elles y a-t-il vraiment de la vie? Sur combien d'entre elles la vie est-elle assez évoluée pour être intelligente? Combien peut-il y avoir de races vivantes, le regard tourné vers le cosmos, prêtes à quitter leur océan pour explorer l'univers infini?

Combien de ces races vont se rencontrer un jour?

Telles sont les lois de l'univers, et la vie doit apprendre à les respecter. La vie est condamnée à augmenter sa connaissance. Tout nouveau savoir, même s'il ne représente qu'une goutte d'eau dans l'océan de la connaissance, doit mener à une existence meilleure, une meilleure chance de croissance. Et chaque créature vivante a sa propre manière d'apprendre, sa propre manière de chercher les rares indices laissés par l'univers.

Le Vieux Manuel

L'univers ne se préoccupe pas du destin de la vie. pour lui, tout est dans la tapisserie. Mais la vie n'a pas le temps de s'offusquer de ce dédain, elle a bien trop de choses à faire.



Le voyage

votre civilisation est enfin prête à partir explorer la galaxie. Il a fallu beaucoup de travail et de sacrifices, mais vous êtes maintenant au seuil d'un vaste royaume, qui n'attend plus que votre exploration et vos conquêtes.

votre peuple a besoin d'un guide, il a besoin de vous. comment doivent-ils faire, que vont-ils découvrir dans le vide infini? vont-ils rencontrer de nouveaux amis, ou se faire des ennemis? Avec de la chance et une bonne interprétation des choses, vous le saurez bientôt.

vos scientifiques sont particulièrement fiévreux. Avec les ressources et les informations que doit renfermer la galaxie, ils espèrent y faire de fascinantes découvertes, qui permettront à vos ingénieurs de construire de fantastiques appareils et de développer de nouvelles technologies. Ils espèrent que ces techniques permettront à votre civilisation de se développer dans toute la galaxie.

Le futur est entre vos mains. votre civilisation va-t-elle prospérer? serez-vous acclamé comme un chef visionnaire et un commandant suprême? ou peut-être même sacré Empereur?

vous trouverez la réponse à toutes ces questions dans

la légende d'**Ascendancy**.

Le vieux Manuel

Table des matières

Démarrage	**02**
Commandes au clavier	**04**
Règles du jeu	**06**
Le jeu	**12**
Ecran des nouvelles parties	12
L'écran galactique	14
L'écran planétaire	17
L'écran des recherches	19
Construction de vaisseaux et exploration	21
L'écran stellaire	24
Utilisation des vaisseaux et des planètes (combats et mouvements)	27
Autres races dans la galaxie	31
Crédits et assistance clientèle	**34**

Le vieux Manuel


DÉMARRAGE

Matériel nécessaire

•PC IBM ou compatible 486 DX 33 ou plus rapide.
•MS-DOS version 5.0 et plus ou windows 95
•6 Mo de mémoire disponible. sur les machines de 8 Mo, smartdrive ne doit pas utiliser plus de 2 Mo de mémoire.
•carte vidéo SVGA.
•Lecteur de CD-ROM double vitesse.
•15 Mo d'espace disponible sur disque dur.
•une souris avec son gestionnaire chargé en mémoire.

Guide d'installation

•placez le CD d'Ascendancy dans votre lecteur de CD-ROM.
•Au message d'attente du DOS, entrez la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM (généralement D :) suivie de deux points (:) et appuyez sur la touche Entrée.
•Entrez INSTALL et appuyez sur la touche Entrée.

configuration sonore automatique

•Lorsque l'installation est terminée, le programme vous demandera de configurer Ascendancy en fonction de votre système.
•si vous n'avez pas de carte sonore, choisissez l'option "pas de sons digitalisés" en double-cliquant sur cette option (vous pouvez également utiliser les touches fléchées et la touche Entrée pour confirmer).
•si vous avez une carte sonore, activez l'option "choix et configuration du gestionnaire audio".
•choisissez ensuite le gestionnaire de votre carte sonore.
•si le gestionnaire correspondant à votre carte sonore ne figure pas dans la liste, ou si vous ne savez pas exactement quel type de carte sonore vous utilisez, choisissez un des deux premiers gestionnaires soundblaster avec la mention "100% compatibles".

Le Vieux Manuel

•Après avoir sélectionné le gestionnaire sonore, le programme vous proposera une option de détection automatique de votre configuration. Double-cliquez sur cette option.
•si la tentative de détection automatique échoue, suivez la procédure manuelle et entrez les paramètres de votre carte sonore.
•Après avoir configuré Ascendancy en fonction de votre système, sauvegardez les paramètres et cliquez sur "Terminé" pour revenir au DOS.
•si vous voulez modifier votre configuration par la suite, entrez SETSOUND dans le répertoire d'Ascendancy et appuyez sur la touche Entrée.

Lancement du jeu

•ouvrez le répertoire dans lequel vous avez installé Ascendancy (C :ASCEND par défaut)
•Entrez ASCEND et appuyez sur la touche Entrée pour lancer Ascendancy.

vous n'êtes pas obligés de lire ce manuel

Nous conseillons fortement aux nouveaux joueurs de choisir l'option "Didacticiel" sur l'écran affiché au début du jeu pour se familiariser rapidement avec Ascendancy. Les joueurs expérimentés peuvent aussi ne rien lire du tout et commencer directement par le jeu. Mais ils auront probablement du mal à gagner une partie. simplement, n'oubliez pas que la lecture de ce manuel n'est pas nécessaire ou indispensable, mais que vous pourrez le consulter quand vous ne jouerez pas, et l'utiliser ultérieurement pour référence.

si vous avez besoin d'aide supplémentaire

vous avez accès à un certain nombre de services techniques et commerciaux, notamment un site sur le world wide web et une adresse e-mail Internet, un BBS et divers numéros de hotlines ou d'assistance technique. Les informations concernant tous ces services se trouvent à la fin de ce manuel.

Le vieux Manuel

commandes au clavier

conventions importantes et commandes au clavier pour Ascendancy :

COMMANDE	ACTION
shift-clic	Aide
Alt S	Sauvegarder
Alt L	Charger
Alt X	Retour au DOS
Alt ;	Musique on/off
Alt N	Effets sonores on/off
Echap	Quitter l'écran en cours
;	Autogestion (écran de la recherche et écran planétaire)
+/-	Augmenter/réduire la vitesse de rotation
S	Affichage des cases on/off (écran planétaire)
PgeHaut/PgeBas	Défilement haut/bas de l'arborescence des recherches

Aide intégrée

une des conventions les plus importantes dans Ascendancy est le "clic d'aide". il vous suffit de cliquer sur l'élément qui vous intéresse en appuyant en même temps sur la touche shift.
cliquez de cette manière sur une fenêtre ou une zone de l'écran pour activer la fenêtre d'aide correspondante.
vous pouvez utiliser cette méthode sur pratiquement tous les éléments du jeu pour voir immédiatement les informations correspondantes.

coins de sortie

si vous placez le pointeur de la souris dans un des quatre coins de l'écran, un bouton de sortie apparaîtra. cliquez sur ce bouton pour revenir à l'écran précédent.
pour sortir d'un écran, vous pouvez également utiliser la touche Echap.

Le vieux Manuel

RÈGLES DU JEU

Le vieux manuel



Règles de l'univers d'Ascendancy

Généralités

pour réussir dans Ascendancy, il faudra emmener votre race sur d'autres planètes. vous devrez coloniser des planètes, contrôler des systèmes stellaires et garder ce contrôle. si votre expansion est trop rapide, votre territoire sera trop fragile et plus exposé. si vous allez trop lentement, vous n'aurez pas assez de ressources pour pouvoir découvrir et mettre au point les nouvelles technologies indispensables pour survivre dans la galaxie ; vous ne pourrez pas non plus entretenir une flotte suffisante de vaisseaux. votre succès dépend surtout de votre habileté à trouver un équilibre idéal entre les différents éléments de cet univers.

Gestion planétaire
(industrie, recherche, prospérité, population)

vos colonies vous fournissent normalement toutes les ressources de base dont vous aurez besoin pour atteindre votre objectif.

Industrie

pour pouvoir construire des structures en surface et en orbite, des systèmes de défense ou des vaisseaux spatiaux, vos colonies doivent être industrialisées. pour augmenter le niveau d'industrie de la colonie, vous pouvez construire des usines et d'autres structures produisant de l'industrie. Le niveau industriel est évalué pour chaque planète. Le niveau de production industriel de chaque planète affecte la vitesse des chantiers dans la colonie.

Recherche

Au début du jeu, vous ne savez pratiquement rien de l'exploration spatiale, et vous ne pourrez construire que des petits vaisseaux relativement fragiles et aux capacités limitées. vous devrez impérativement découvrir de nouvelles technologies qui vous aideront dans tous les domaines de la gestion planétaire, et face à la compétition intense des autres races dans la galaxie.

vos chercheurs auront besoin d'installations pour pouvoir travailler dans de bonnes conditions et découvrir de nouvelles techniques. vous devez donc construire des laboratoires et d'autres structures produisant de la recherche pour favoriser le développement de nouvelles idées et des technologies correspondantes. Les recherches ne peuvent pas commencer tant que vous n'avez pas construit de laboratoire. La recherche produite par chaque colonie est ajoutée au niveau total des connaissances scientifiques de votre race.

Le vieux Manuel

prospérité et population

Tout ce que vous construisez demande un effort de la part des membres de votre communauté. La population disponible pour travailler sur les nouveaux projets sera souvent limitée. Pour maintenir le niveau de population de vos colonies et assurer une croissance démographique régulière, vous devez maintenir un niveau de prospérité raisonnable sur chaque planète. Vos colons ont besoin de nourriture et d'une atmosphère saine pour être productifs. Certaines structures, comme les Agrizones, permettent de satisfaire ces besoins. La prospérité de chaque planète dépend uniquement de ses structures, et non pas du niveau des autres planètes.

La recherche

Dès que vous aurez construit la première structure produisant de la recherche, vous devrez indiquer à vos scientifiques dans quelle direction ils doivent orienter leurs travaux. Les connaissances sont cumulatives. Chaque découverte scientifique vous ouvre de nouveaux domaines de recherche et vous permet d'utiliser de nouveaux systèmes de plus en plus performants. Vos scientifiques suivront vos directives et progresseront lentement dans l'arborescence des recherches.

construction de vaisseaux et colonisation d'autres planètes

La première étape essentielle dans Ascendancy est la construction d'un vaisseau spatial capable de coloniser des planètes dans d'autres systèmes stellaires. Vous devrez poursuivre des recherches dans certains domaines pour découvrir les technologies nécessaires pour l'exploration spatiale.

spécialités

Dans Ascendancy, chaque race a une spécialité bien définie qui lui permet de transcender les règles de l'univers. La spécialité d'une race peut affecter votre stratégie à court ou à long terme et de multiples manières ;

Exploration de la galaxie

Ascendancy demande une grande vigilance. En effet, il ne suffit pas de coloniser quelques planètes, de construire leurs défenses, et d'en garder le contrôle sans prendre de risque. Il est bien sûr inutile d'essayer de conquérir toute la galaxie, mais vous devez construire régulièrement des vaisseaux pour découvrir d'autres planètes à coloniser. Il y a d'autres races dans la galaxie, et une isolation excessive peut entraîner l'extinction de la vôtre.

Le vieux Manuel



Rencontre d'autres races

Les autres races qui vivent dans cette galaxie sont très différentes de la vôtre, mais ont toutes le même objectif: elles doivent quitter leur planète d'origine et coloniser d'autres mondes. Les rencontres sont donc inévitables.

Diplomatie

Lorsque vous communiquerez avec les autres races, il vaut mieux exploiter vos avantages et minimiser vos faiblesses. Une bonne affaire profite aux deux parties, et même les races les plus timides reconnaissent cette évidence.

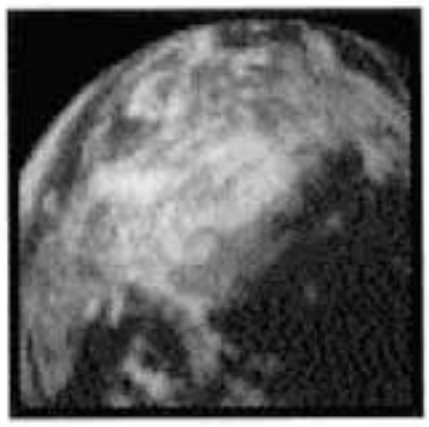
Combats

Si le dialogue ne suffit pas et qu'une coexistence pacifique est impossible, il faudra faire la guerre. Quelles que soient les intentions de votre race (pacifique ou hostile), il y en aura toujours d'autres qui ne sauront pas s'arrêter à temps. La configuration de vos vaisseaux devra généralement être modifiée, et ils devront être mieux équipés pour les combats.

Invasion

Même si vous pensez que la méthode impérialiste vous convient parfaitement, il sera parfois nécessaire d'envahir les planètes occupées par d'autres races. Une telle situation se produira quand vous voudrez reprendre une planète, ou que votre stratégie nécessitera l'invasion des colonies d'une autre race. Si certains vaisseaux doivent être équipés spécifiquement pour la colonisation ou pour le combat, il en va de même pour ceux qui seront chargés d'attaquer et d'envahir une planète.

Le vieux Manuel



victoire

victoire d'une race

La race que vous avez choisie, et toutes celles qui existent dans la galaxie auront souvent une grande influence sur votre stratégie en cas de victoire.
chaque race a une personnalité et une spécialité uniques. chaque partie est ainsi toujours un peu différente des autres, et de nouvelles stratégies seront sinon utiles, du moins amusantes à expérimenter.

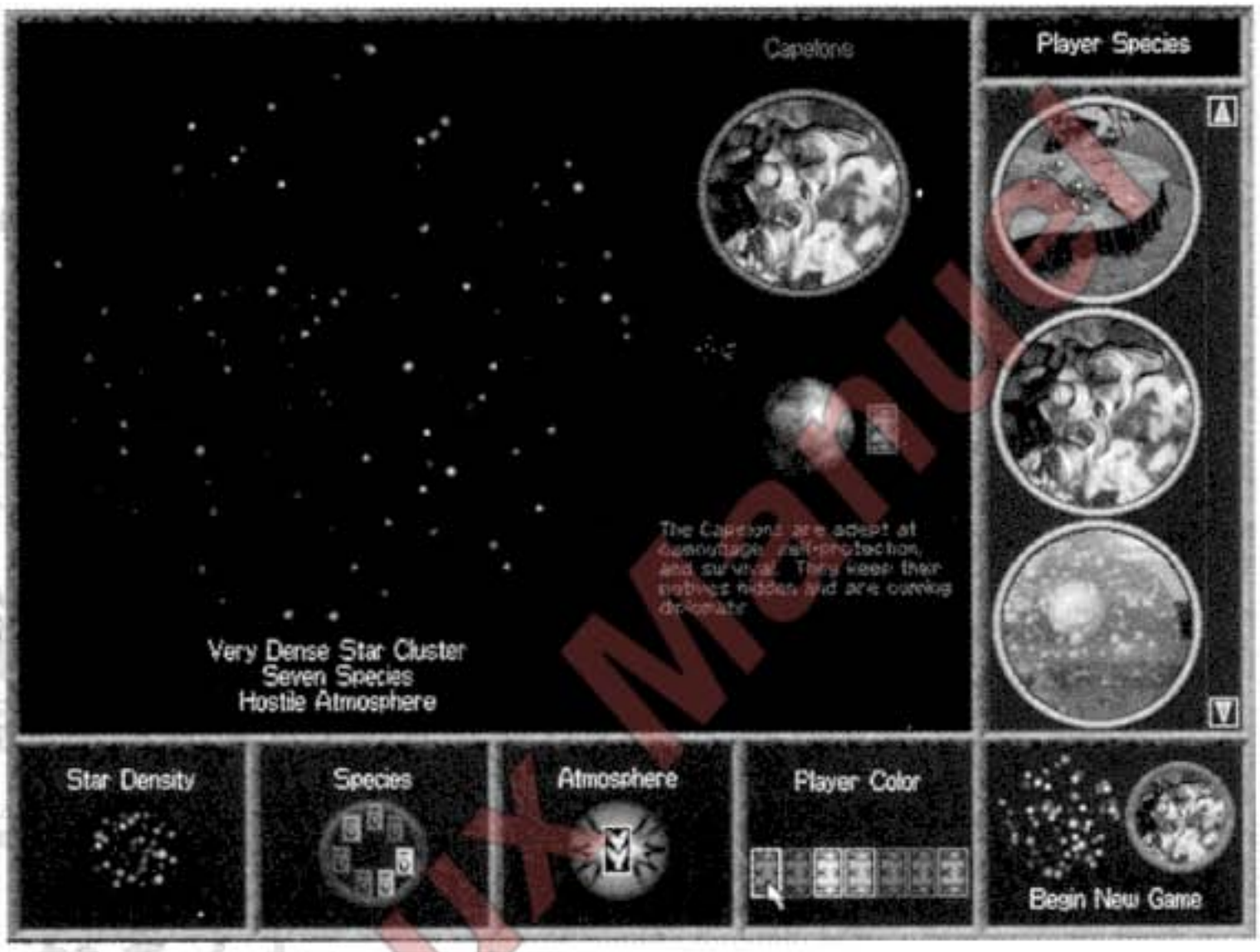
qui gagne et pourquoi ?

La réponse dépend de la race qui pose la question. une chose est sûre, vous devez à tout prix éviter l'extinction.
Le chemin qui mène à la prédominance (Ascendancy) est long et tortueux.
Les conditions de victoire sont multiples, et, tout comme ces mystérieuses étoiles qui brillent dans le ciel nocturne, nous vous laissons le soin de les découvrir...

Le vieux Manuel



Le vieux Manuel



Ecran des nouvelles parties

cet écran contient les options de configuration du jeu : race choisie, densité de la galaxie, nombre d'autres races et couleur choisie pour l'affichage des informations.

Race choisie

vous avez le choix entre 21 races dans Ascendancy. chaque race a sa propre personnalité et un pouvoir spécial unique. vous devez choisir une race pour chaque nouvelle partie.

couleur d'affichage

Les différentes couleurs correspondent à chaque race et seront utilisées pour l'affichage des informations les concernant.

Densité de la galaxie

La densité de la galaxie détermine le nombre total de systèmes stellaires. En général, plus la densité est faible, plus les parties sont courtes.

Nombre de races

Vous pouvez choisir le nombre de races dans la galaxie, de 3 à 7 en comptant la vôtre. En général, les parties sont plus courtes s'il y a peu de races, mais ce n'est pas toujours le cas.

Ambiance de la galaxie

Vous devez enfin choisir l'ambiance générale de la galaxie. L'option choisie affecte l'agressivité des autres races dans le jeu. Mais vous constaterez chez certaines races des différences de personnalité indépendantes de l'ambiance générale.

Ecran d'informations sur la race et votre mission

Cet écran comporte une brève description de votre mission, et un bref historique de votre race. Cliquez n'importe où sur l'écran quand vous avez fini de lire les informations.

Le vieux Manuel



L'écran galactique

En général, l'écran galactique est à la base de tous les autres écrans du jeu. La plus grande partie de l'écran est occupé par la carte complète de la galaxie. La partie droite de l'écran est utilisée pour l'affichage du temps écoulé en jours, les boutons d'accélération du temps, d'activation des autres écrans du jeu et de manipulation de l'écran galactique.

carte stellaire

La carte stellaire vous fournit des informations très utiles pour mettre au point votre campagne et élaborer votre stratégie. Vous pouvez ainsi connaître la position de systèmes stellaires sous votre contrôle, celle des systèmes que vous connaissez déjà, et voir les passages stellaires que vous pouvez emprunter. Au début du jeu, vous ne connaissez que votre système, mais la carte se remplira lorsque vous explorerez la galaxie, et vous verrez tous les systèmes explorés.

Le vieux manuel

•cliquez sur une étoile déjà découverte pour voir les planètes, les vaisseaux, les passages stellaires et les autres éléments qu'elle contient. vous pouvez cliquer sur une étoile pour voir les planètes, les vaisseaux et les passages stellaires de ce système.

•Les étoiles entourées de quatre petits points de votre couleur sont des étoiles découvertes mais non colonisées.

•Les colonies sont indiquées par des cercles de couleur indiquant la (ou les) race(s) ayant colonisé des planètes dans ce système. si le système stellaire est celui de la planète mère d'une race, son drapeau sera également affiché sous l'étoile.

•s'il y a des vaisseaux dans le système stellaire, des triangles de couleur seront affichés pour indiquer à quelle race ils appartiennent.

•Le dernier système stellaire examiné est entouré d'un cercle blanc pour faciliter votre repérage sur la carte galactique.

Rotation, zoom et recentrage

Les boutons situés dans le coin inférieur droit de l'écran affectent l'écran galactique.
La rangée supérieure de quatre panneaux vous permet d'orienter l'écran galactique en le faisant pivoter dans les quatre directions, de zoomer ou de le recentrer. cliquez avec le bouton droit pour activer un mouvement de rotation permanent, et cliquez à nouveau sur ce bouton pour l'arrêter. La vitesse de rotation peut être modifiée avec les touches + et -.

Filtres d'information
passages stellaires
pour vous permettre de vous concentrer sur certaines informations si nécessaire, l'écran galactique dispose de filtres pour sélectionner le type d'informations affichées.
Les filtres principaux sont activés par la deuxième rangée de quatre panneaux, juste au-dessous des contrôles de rotation et de zoom de l'écran galactique.

•Le premier active ou désactive l'affichage des passages stellaires

•Le second permet d'afficher avec votre couleur les passages stellaires qui font partie de votre empire. En mode "empire", le territoire que vous avez exploré et qui n'est pas menacé par d'autres colonies ou vaisseaux étrangers est toujours de votre couleur.

Le vieux Manuel

Autres informations
(vaisseaux, colonies et races sur la carte galactique)

Les autres informations peuvent être filtrées grâce aux deux boutons à droite des boutons de filtrage pour les passages stellaires. Le premier active l'affichage des vaisseaux, le second celui des colonies.
L'écran galactique utilise des "filtres spéciaux" pour l'affichage des informations sur les espèces. Il y a un filtre de couleur correspondant à chaque espèce du jeu, dans le coin inférieur droit de l'écran.

Accélération du temps et temps écoulé
Les boutons d'accélération du temps sont situés en haut à droite de l'écran. Le premier est marqué d'une seule flèche et permet de passer au jour suivant, l'autre permet d'accélérer le temps en continu jusqu'au premier événement important. Le chiffre affiché au-dessus de ces boutons indique le nombre de jours écoulés dans le jeu depuis le début de la partie.

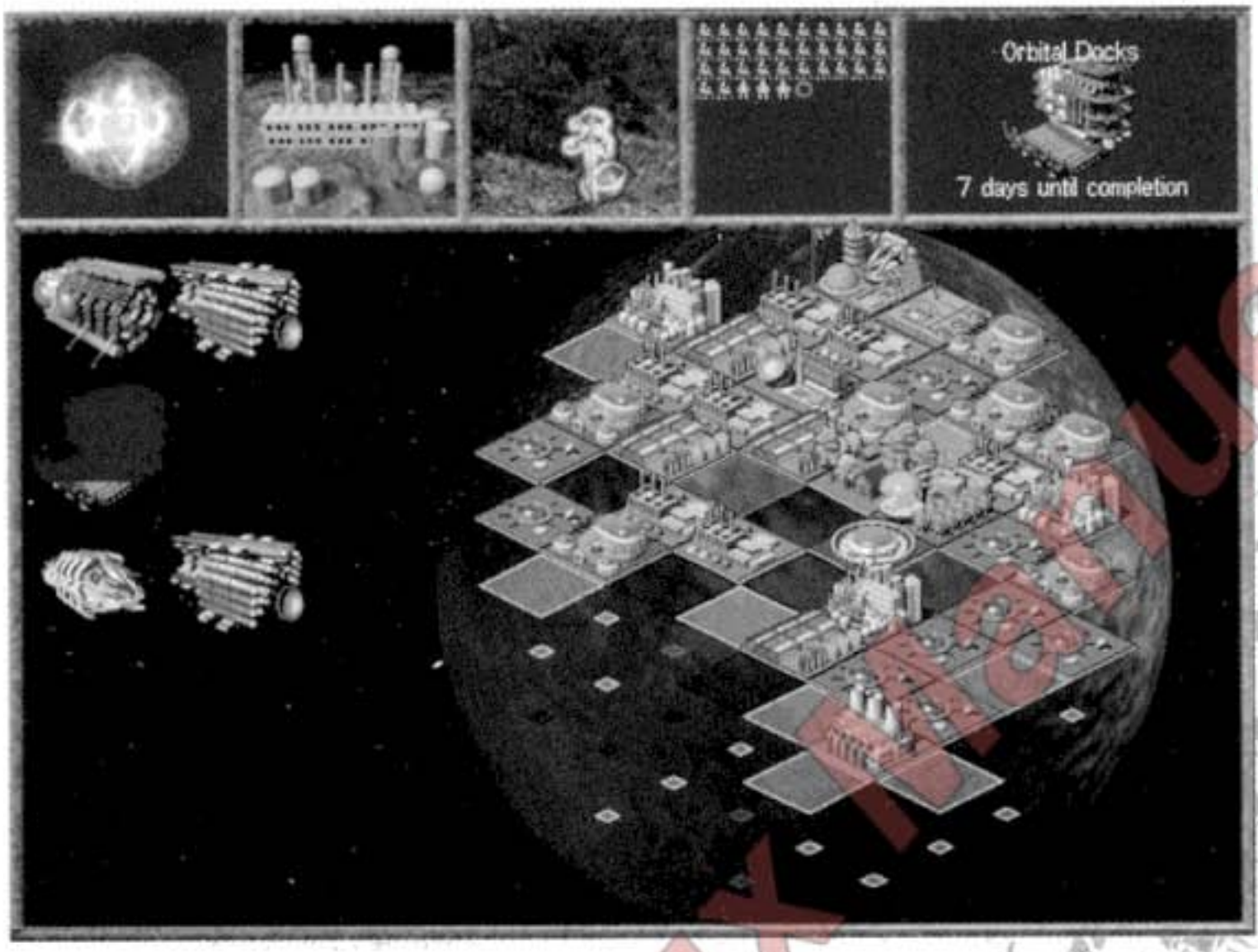
spécialité
Le bouton de spécialité permet de voir une brève explication de la "spécialité" de la race et de son utilisation. selon la race choisie, cette spécialité peut être permanente, ou devra être activée pour être utilisée.

Boutons de l'interface de navigation
Les autres boutons de l'écran galactique vous permettent de passer directement aux autres écrans du jeu qui sont décrits en divers endroits de ce manuel, notamment l'écran de la recherche, l'écran des autres races, l'écran de statut des planètes et celui des vaisseaux.

•A partir de l'écran des planètes, que vous ouvrez en cliquant sur le bouton planètes, vous pouvez activer l'écran planétaire en cliquant sur la planète de votre choix,
ou cliquer sur le système stellaire dont la planète fait partie, et sur la planète dans la liste de droite.

•A partir de l'écran des vaisseaux, que vous ouvrez en cliquant sur le bouton vaisseaux, vous pouvez voir un écran d'informations détaillées sur un vaisseau en cliquant dessus avec le bouton droit. si vous cliquez avec le bouton gauche, vous vous retrouverez dans le système stellaire où se trouve le vaisseau.

Le vieux Manuel



L'écran planétaire

Cet écran vous permet de gérer vos colonies et de produire les ressources nécessaires dans Ascendancy.

•La surface d'une planète est divisée en cases distinctes sur lesquelles vous pouvez construire des structures. Les cases adjacentes à vos constructions sont entièrement colorées et indiquent les nouveaux sites constructibles.

•Une planète dispose aussi de 10 cases en orbite, qui sont utilisées pour construire par exemple des chantiers ou des vaisseaux spatiaux. Elles occupent la partie gauche de l'écran et sont visibles quand le pointeur passe dessus.

Le Viel



•La production des structures d'une planète fait progresser trois éléments de base : la recherche, l'industrie et la prospérité de la colonie.

•chaque type de structure contribue à la recherche, à l'industrie et à la prospérité de la colonie. cette somme totale correspond à la production de la planète, mais ce chiffre sera réduit en partie par des pertes normales.

•La production dans ces trois domaines est indiquée par les graphismes des trois panneaux en haut à gauche de l'écran. Des informations précises pour chaque catégorie sont affichées en cliquant sur ces panneaux.

•une planète colonisée a aussi une population, dont le taux de croissance est directement lié à la prospérité de la colonie, et indiqué dans le quatrième panneau en partant de la gauche, en haut de l'écran. Les travailleurs en rouge s'occupent du fonctionnement et de la maintenance de vos structures. Les personnages jaunes qui sont debout peuvent travailler. Les cercles vides représentent l'espace disponible pour les nouveaux habitants.

•Le panneau complètement à droite, en haut de l'écran, indique le projet en cours de construction. Il vous signale également si aucun chantier n'est en cours. cliquez sur cette zone pour voir la liste des structures pouvant être construites.

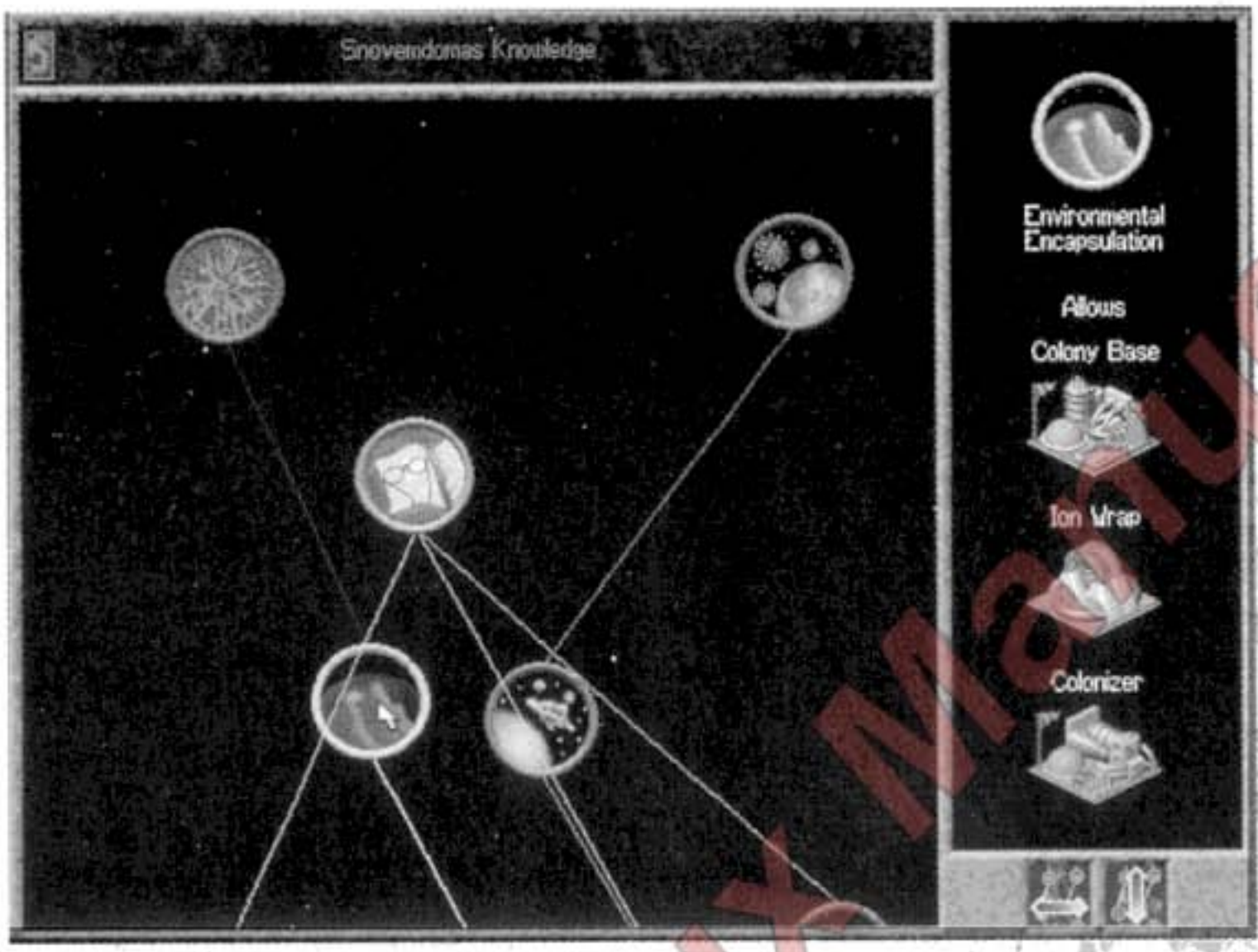
•vous pouvez cliquer directement sur ce panneau pour choisir un nouveau projet. La liste des structures disponibles sera alors affichée. cliquez sur celle qui vous intéresse, puis sur la case où vous voulez la construire.

•vous pouvez également cliquer directement sur une des cases libres de la planète pour voir la liste des structures disponibles.

•Les cases rouges augmentent l'efficacité des structures produisant de l'industrie, les cases bleues celle des structures produisant de la recherche, et les vertes celles des structures produisant de la prospérité.

•vos colonies peuvent être gérées de manière autonome. pour activer l'autogestion d'une colonie, appuyez sur la touche ; quand vous êtes sur l'écran planétaire. vous pouvez voir le mode de gestion de la colonie en cliquant sur le panneau de la population, ou sur l'écran des planètes.

Le Vieux Manuel



L'écran de la recherche

C'est là que vous déciderez de l'orientation de vos recherches en choisissant des domaines scientifiques qui peuvent être liés. Toutes les informations concernant la recherche scientifique, y compris les dernières découvertes et l'orientation des recherches suivantes, sont affichées sur l'écran de la recherche.

Le Vieux Manuel

•quand vous aurez construit votre premier laboratoire, vos chercheurs pourront se mettre au travail pour développer de nouvelles technologies.

•L'écran de la recherche est divisé en deux parties principales, la plus grande étant réservée à l'arborescence des recherches, qui comprend de nombreux domaines scientifiques et montre leur relation éventuelle.

•Le sujet des recherches en cours est affiché à droite de l'écran, ainsi que les technologies qu'il permettra de développer. si vous placez le pointeur de la souris sur un des sujets de recherches dans l'arborescence, les informations correspondantes seront également affichées dans cette zone.

•Les deux boutons affichés en bas de l'écran permettent de faire pivoter ou défiler l'arborescence.

•quand vos chercheurs font une découverte scientifique, vous devez revenir à l'écran des recherches pour choisir le sujet suivant. si vous ne voulez pas vous occuper de gérer la recherche, votre équipe de scientifiques peut choisir elle-même : Appuyez sur la touche "M" pour que vos chercheurs s'occupent de tout à votre place.

Le vieux Manuel



construction de vaisseaux et exploration

•Le chantier spatial est une structure orbitale qui permet de construire des vaisseaux spatiaux. Mais le chantier naval ne suffit pas, et vous devrez découvrir d'autres technologies avant de vous en servir.

•chaque race peut construire un seul vaisseau spatial par système stellaire occupé. Il est possible d'en construire deux sur la planète mère, mais c'est la seule exception. si vous ne pouvez pas construire de vaisseau spatial sur une planète qui dispose pourtant de toutes les ressources nécessaires, vous avez certainement atteint le maximum autorisé par rapport au nombre de systèmes contrôlés.

Le vieux manuel

•un vaisseau est considéré comme une structure orbitale. pour le construire, il suffit de cliquer sur une case orbitale disponible et de choisir un vaisseau pour la construction. vous verrez alors l'écran de conception des vaisseaux, qui vous permettra de déterminer leur configuration en fonction des composants que vous choisirez.

•si vous pensez avoir fait une erreur de configuration, vous pouvez facilement stopper la construction en cliquant sur le vaisseau et en choisissant de l'abandonner.

Ecran de conception des vaisseaux

L'écran de conception des vaisseaux vous permet de choisir leur taille, mais aussi tous les composants qui seront installés à bord.

•La solidité du fuselage d'un vaisseau est proportionnelle à sa taille, mais son coût également. une fois la taille du vaisseau sélectionnée, il faut entièrement l'équiper.

•Les composants sont classés en fonction de leur utilisation. ces catégories sont les suivantes : générateurs, moteurs, armes, boucliers et composants "spéciaux", et ils correspondent aux boutons au-dessus de la liste.

•Lorsque vous cliquez sur un des boutons, la liste affichée ne contient que les composants de la catégorie choisie. pour sélectionner un composant dans la liste, cliquez dessus et placez-le ensuite à l'emplacement de votre choix dans le vaisseau.

•pour connaître les fonctions et le mode d'emploi de ces systèmes très complexes, le clic d'aide (shift-clic) est disponible en permanence pour tous les composants.

•pour remplacer un composant, cliquez simplement dessus avec le nouveau.

•pour supprimer un composant sans le remplacer, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris.

•vous remarquerez que lorsque vous ajoutez un composant, le nombre de jours nécessaires pour sa construction est modifié. chaque composant augmente le coût et les délais de livraison du vaisseau.

•une image miniature du vaisseau est affichée sous l'indicateur de coût pour indiquer la taille du fuselage.

Le vieux Manuel

Générateurs, moteurs planétaires et interstellaires

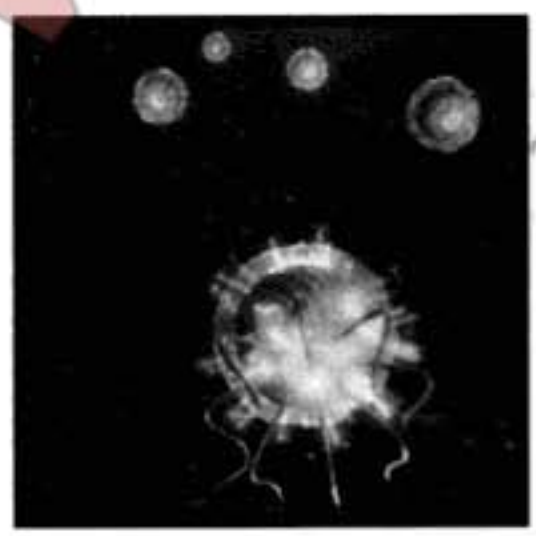
•Un générateur est indispensable à bord d'un vaisseau car il alimente les autres composants en énergie. Des générateurs supplémentaires fournissent plus d'énergie et permettent à un vaisseau d'effectuer plus d'actions dans la même journée.

•Le nombre de moteurs détermine la distance que peut parcourir un vaisseau dans un système stellaire. Un vaisseau ne peut pas se déplacer sans moteur.

•Un moteur interstellaire est un composant spécial essentiel. Vous devez installer un moteur hyperstellaire dans vos vaisseaux pour pouvoir utiliser les passages stellaires.

Autres composants spéciaux

•Les colonisateurs sont également des composants spéciaux et permettent de coloniser les planètes inhabitées.
•Quand vous colonisez une planète, vous utilisez un colonisateur.



Le vieux Manuel



Le vieux Manoir

L'écran stellaire

L'écran stellaire vous permet de savoir ce que contient un système stellaire : planètes, vaisseaux et points d'arrivée des passages stellaires dans le système. Lorsque vous donnerez des ordres à vos vaisseaux pour se déplacer ou pendant les combats, tout se passera sur l'écran stellaire.

panneaux d'informations

Dans le coin supérieur droit de l'écran, le panneau d'informations sur le système vous indique le nom et le type de système stellaire examiné. si ce système stellaire est contrôlé par une autre race, un drapeau de la couleur correspondante sera également affiché dans le panneau.

Les contrôles affichés dans le coin inférieur droit de l'écran vous permettent de faire pivoter, de zoomer et de centrer l'image. ils fonctionnent exactement comme ceux de l'écran galactique. cliquez avec le bouton droit sur un objet pour centrer l'écran sur cet objet. si vous utilisez en même temps le bouton de zoom, vous pouvez ainsi zoomer sur n'importe quel élément du système stellaire, ce que vous ferez souvent lorsque vous devrez attaquer un autre vaisseau ou une planète.

Le système stellaire

•L'écran stellaire comporte une grille et des lignes d'altitude pour faciliter le repérage de la position des éléments dans le système. ces lignes sont jaunes pour les objets qui sont au-dessus de la grille, et rouges pour ceux qui sont en dessous.

•vous pouvez activer et désactiver indépendamment la grille ou les lignes d'altitude en utilisant les deux boutons affichés près des boutons de zoom et de rotation.

•pour sélectionner un objet sur l'écran stellaire, cliquez simplement dessus.un cadre blanc apparaît alors autour de l'objet sélectionné.

•Les planètes disposant de vaisseaux ou de systèmes de défense en orbite sont protégées des attaques ennemies. Elles sont signalées par un cercle de couleur autour de la planète dans le système. Les vaisseaux étrangers ne peuvent pas se mettre sur orbite autour d'une planète protégée par de telles installations.

Le vieux manuel

espèces multiples dans un système

•si plusieurs espèces vivent dans un système, les tours de jeu sont activés. chaque tour permet à une espèce de se déplacer, ou d'utiliser un vaisseau ou une planète. chaque espèce se déplace automatiquement quand c'est son tour.

•si rien ne bouge sur l'écran, c'est à vous de jouer. Lorsque vous ouvrez l'écran du système, vous commencez toujours le premier.

•vous préférerez parfois passer votre tour au lieu d'effectuer une action. Dans ce cas, cliquez sur le bouton passer, situé juste au-dessous du bouton Répétition (le premier du groupe de trois boutons, près du haut de l'écran). si les vaisseaux étrangers ne bougent pas pour répondre à vos actions, il peut y avoir deux raisons : ils n'ont plus d'énergie ou ils passent leur tour.

•certaines situations, bien que rares, vous pousseront à abandonner un vaisseau ou une colonie. L'abandon d'un vaisseau entraîne sa destruction, celui d'une colonie celle de toutes ses structures, à l'exception des vaisseaux stationnés en orbite. Dans ce cas, sélectionnez le vaisseau ou la planète et cliquez sur le bouton Abandonner en bas à droite de l'écran.



Le vieux Manuel



Le vieux Manuel

utilisation des vaisseaux et des planètes

combats et mouvements

Les vaisseaux et les planètes sont des objets qui peuvent être "utilisés", et peuvent être sélectionnés sur l'écran stellaire ou dans la liste affichée à droite de cet écran. Les deux boutons affichés au-dessus de la liste déterminent son contenu. Le premier permet de voir la liste des vaisseaux et des planètes sous votre contrôle. Le second active la liste de tous les autres objets.

•pour sélectionner un vaisseau dans un système stellaire, cliquez sur ce vaisseau sur l'écran stellaire ou sur l'écran des vaisseaux. vous remarquerez que le vaisseau est maintenant affiché dans le coin supérieur droit de l'écran, et que la liste indique les composants dont il dispose. au-dessus de la liste, quatre boutons permettent de déterminer le type de composants affichés dans la liste. ces boutons, de gauche à droite, sont utilisés pour activer les armes, les boucliers et les composants spéciaux (actifs ou passifs) des vaisseaux.

•pour déplacer un vaisseau dans le système stellaire, cliquez simplement à l'endroit de votre choix.

•une ligne d'altitude sera alors 'accrochée' à la grille, et vous pourrez ensuite définir l'altitude en cliquant après avoir déplacé la souris. pour annuler la ligne d'ancrage à la grille et replacer votre vaisseau, cliquez sur le bouton droit.

•si vous voulez diriger un vaisseau vers une planète ou un passage stellaire, vous pouvez le faire sans le placer sur la grille en indiquant simplement la planète ou le passage stellaire de destination.

•si votre vaisseau atteint une planète, il se mettra en orbite autour de cette planète, et sera ensuite accessible sur l'écran planétaire (voir plus loin).

si votre vaisseau atteint un passage stellaire, il y entrera. vous ne pourrez plus donner d'ordres au vaisseau tant qu'il n'émergera pas dans le système de destination.

•lorsque vous demandez à un vaisseau de se diriger vers une planète ou un passage stellaire, il continuera jusqu'à sa destination sans autre intervention, sauf si vous lui donnez des ordres différents.

•placez le pointeur de la souris sur le vaisseau pour savoir s'il se dirige vers un passage stellaire ou vers une planète.

•si les moteurs d'un vaisseau ne sont pas assez puissants pour atteindre sa destination en un seul mouvement, cliquez sur le bouton de répétition pour ne pas répéter l'ordre à chaque fois (le bouton bleu du centre, à droite de l'écran).

Le vieux Manuel

•Vous pouvez utiliser le bouton Auto (à droite du bouton de Répétition) pour éviter de répéter les mêmes ordres.

•Lorsqu'un effet est activé (tir d'un vaisseau, etc.), cliquez sur le bouton droit ou appuyez sur la barre espace pour l'interrompre immédiatement. Les boutons "Répétition" et "Auto" utilisés avec la barre espace sont très pratiques pour traverser rapidement un système avec votre vaisseau.

Armes

Les armes sont utilisées pour attaquer d'autres vaisseaux et les installations en orbite autour des planètes.

•La puissance de feu d'un vaisseau est déterminée par le type et le nombre d'armes à bord, et indiquée par la rangée horizontale d'icônes de couleur orange dans la fenêtre du vaisseau sélectionné.

•Pour utiliser une arme, cliquez dessus et placez ensuite le pointeur de la souris au-dessus de la cible de votre choix. Une ligne blanche est affichée quand la cible est à portée. Pour tirer, cliquez simplement sur la cible.

Boucliers

Les boucliers protègent vos vaisseaux des armes ennemies.

Le niveau de protection d'un vaisseau dépend du nombre et du type de boucliers installés à bord, et il est indiqué par la rangée horizontale d'icônes sphériques bleues dans la fenêtre du vaisseau sélectionné. La colonne verticale représente l'état de la coque.

Les boucliers peuvent être activés ou désactivés. Ils doivent être actifs pour pouvoir protéger votre vaisseau. Pour activer vos boucliers, cliquez sur le bouton des boucliers du vaisseau et cliquez sur le(s) bouclier(s) à activer. Il sera encadré d'une ligne jaune pour signaler qu'il est actif.

Le vieux Manuel



composants spéciaux et passifs
(moteurs, scanners, générateurs et systèmes spécifiques)

Les composants des vaisseaux qui ne sont pas classés dans le matériel conventionnel, mais qui ont des fonctions particulières, sont classés globalement comme "spéciaux". De nombreux systèmes "spéciaux" fonctionnent avec une cible, d'autres s'activent en cliquant dessus, certains sont aussi des systèmes passifs. ouvrez la liste des composants spéciaux et utilisez le clic d'aide pour tou savoir à leur sujet.

•Les composants passifs sont ceux qui sont utilisés automatiquement par le vaisseau et qui lui permettent d'effectuer certaines actions.

•Les composants passifs comprennent les moteurs, les scanners et les générateurs, ainsi que certains systèmes spéciaux.

•Les moteurs sont utilisés dès qu'un vaisseau doit se déplacer. La distance parcourue par un vaisseau pour chaque "mouvement" dépend de ses moteurs.

•La puissance des moteurs d'un vaisseau est indiquée par la rangée horizontale d'icônes vertes sur l'écran de ce vaisseau.

•Les générateurs sont probablement les composants les plus importants d'un vaisseau, car ils fournissent l'énergie nécessaire à la plupart des autres composants.

•La puissance des générateurs est indiquée par la cinquième rangée d'icônes horizontales sur l'écran du vaisseau. La colonne verticale des mêmes icônes indique le pourcentage d'énergie encore disponible pour la journée.

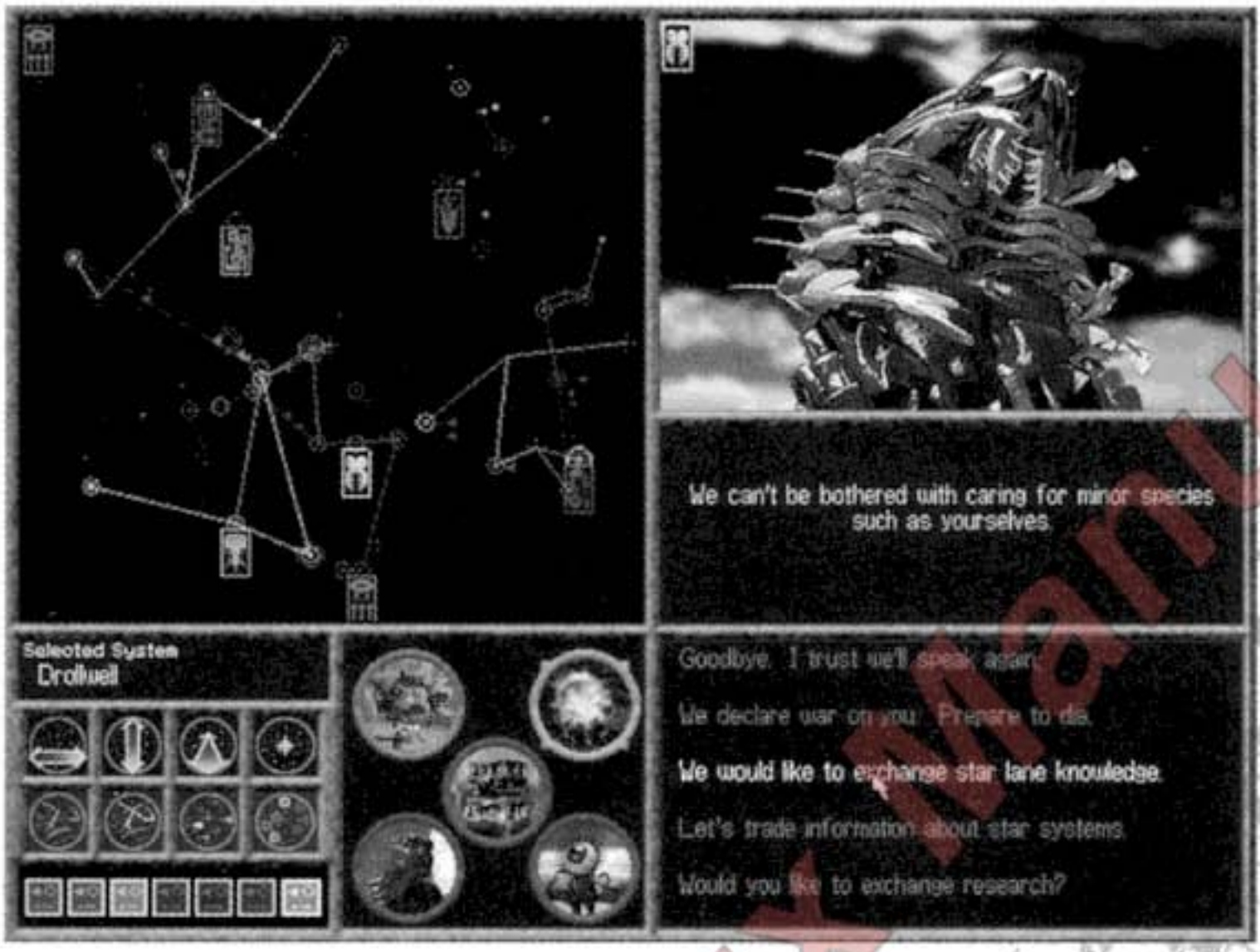
•si un vaisseau a épuisé toute l'énergie de ses générateurs, il devra attendre le jour suivant pour pouvoir effectuer une action.

•Les scanners vous permettent d'obtenir des informations complémentaires sur l vaisseau étranger sélectionné, si bien sûr il est à portée des scanners. La puissance de balayage d'un vaisseau est déterminée par le type et le nombre de scanners à bord, et indiquée par la quatrième rangée horizontale d'icônes sur l'écran du vaisseau sélectionné.

utilisation des planètes sur l'écran stellaire

•vous pouvez également utiliser les planètes sur l'écran stellaire, si elles sont dotées de structures planétaires (en général orbitales) qui sont utilisables avec les vaisseaux. ces structures sont utilisées exactement comme les composants des vaisseaux. sélectionnez la planète, cliquez sur la structure à utiliser et sur la "cible" qui l'utilisera.

Le vieux Manuel



Autres races dans la galaxie

ce paragraphe vous explique comment communiquer avec les autres races de la galaxie et à obtenir des informations les concernant.

Ecran des autres races

vous pouvez contacter les races que vous connaissez pour entamer des relations diplomatiques ou proposer un échange de connaissances. L'écran des autres races de la galaxie vous permet de voir toutes celles que vous connaissez et de communiquer en cliquant sur leur portrait ou un bouton.

•chaque bouton indique l'état de vos relations avec les différentes races sous la forme de symboles de guerre ou de paix. si aucun symbole n'est affiché avec le drapeau, les deux races cohabitent en paix.

Le vieux manuel

•L'attitude de chaque race envers la vôtre est affectée par leur personnalité, de vos actions à leur égard, et de leur statut général dans le jeu.

Ecran des communications

L'écran diplomatique vous permet de communiquer avec les autres races.

•si vous échangez des informations, la carte galactique sera mise à jour pour afficher ces nouvelles données. pour un échange de technologies, le domaine de recherches correspondant sera entouré de rouge dans l'arborescence de l'écran de la recherche.

•La carte galactique miniature peut-être utilisée pour demander de l'aide à vos alliés en leur indiquant le système stellaire dans lequel vous voulez qu'ils interviennent.

•En cliquant sur une étoile de la carte galactique, vous remarquerez que le nom utilisé dans les questions change automatiquement.

•La fenêtre affichée à gauche des options diplomatiques contient les portraits des races que vous connaissez déjà, et que votre interlocuteur connaît aussi.

•cliquez sur le portrait de la race qui vous intéresse. vous remarquerez que de nouvelles options de dialogue apparaîtront mentionnant le nom de cette race.

•La plupart des options concernant les autres races ne sont disponibles que pour les alliés. si vous êtes en guerre, la seule option possible est de proposer la paix.

Espionnage

cet écran contient des informations sur le nombre de vaisseaux, de colonies et de découvertes scientifiques pour chaque race que vous connaissez. ces indications sont relatives et permettent une comparaison, mais sont assez approximatives.

•vous pouvez également voir quelles sont les relations diplomatiques de chaque race avec les autres habitants de la galaxie, si elles les connaissent. ces informations peuvent être utiles pour vos stratégies diplomatiques, afin de profiter au mieux des conflits ou des alliances entre les autres espèces de la galaxie.

Le Vieux Manuel



Le vieux Manuel

Crédits

THE LOGIC FACTORY
ASCENDANCY A ÉTÉ CRÉÉ PAR
Thomas Blom
Jason Decker
Arthur DiBianca
John Paul
Jason Templeman
Nenad Vugrinec

Ascendancy a vu le jour grâce aux efforts de :
Jay Templeman
Tamsen Templeman
Todd Templeman

soutien supplémentaire et contenu :
Richard Mather & Michael White

EMBALLAGE ET MANUEL
coordination design & graphismes : Matthew Walker
conception : Bill Smith Studio.London
photographie - Miles Cort

Bibliothèques AIL et VXF
Miles Design, Inc.

avec nos remerciements spéciaux à l'équipe de Broderbund :
David Kessler
Ellen Jacobson
Karen Omholt

Adaptation française
Art of Words France

Le Vieux Manuel

Assistance clientèle

si vous rencontrez quelques difficultés, vous pouvez nous contacter de différentes façons :

Assistance technique :
Tel : (1) 53 68 10 00 du lundi au vendredi de 13h30 à 17h30.
Fax : (1) 53 68 10 01
Minitel : 3615 VIRGINGAMES
Internet : camille_brocard''vie.co.uk

Lorsque vous nous téléphonez, il est préférable que vous soyez à proximité de votre ordinateur, muni de papier et d'un crayon et que vous soyez en mesure de nous donner le plus d'informations possible sur votre équipement (marque, modèle, taille du disque dur, RAM, carte graphique, ainsique des informations sur votre CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT.

vous pouvez également nous écrire :
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
service consommateurs
233 rue de la croix Nivert, 75015 PARIS

si vous le souhaitez, vous pouvez contacter The Logic Factory :

sur Internet :
world wide web: http://www.logicfactory.com
Anonymous FTP: ftp.logicfactory.com
(ftp://ftp.logicfactory.com if you are using a web browser)
Email (comments): ascend@logicfactory.com

par modem :
try contacting our 24 hour BBS:
The Logic Factory BBS (512)328-6945
8 bits, no parity, supporting 28.8K baud and lower.

©Manual copyright 1995 by The Logic Factory, Inc.
©software copyright 1995 by The Logic Factory, Inc. All rights reserved.
portions © copyright 1995 by Miles Design, Inc. portions © copyright 1995 by scitech software.
Ascendancy™ is a trademark of The Logic Factory, Inc. 386FX sound & Light is a registered trademark of Miles Design, Inc. UNIVBE is a registered trademark of scitech software.
All other trademarks and registered trademarks belong to their respective companies.
Windows 95 is a registered trademark of Microsoft corporation.

Le vieux manuel

