

Frequently Asked Questions

Sommaire

- *Économie* : 3
- *Achats* : 4
- *Attaques* : 5
- *Missions spéciales* : 9
- *Transferts* : 10
- *La Carte* : 11

■ Économie :

→ *Je viens de prendre une planète, mais je ne peux rien acheter dessus car un message d'alerte me dit : « Votre planète n'est pas terraformée »*

La terraformation permet la construction de toutes vos prochaines infrastructures sur cette planète. Elle est indispensable sur certaines planètes où votre civilisation aurait eu du mal à survivre. Elle n'est pas nécessaire partout.

→ *« Le processus de terraformation s'est déroulé avec succès. Vous pouvez dès à présent commencer la construction sur Kashyyyk » Qu'es-ce que cela veut dire ?*

Que vous pouvez désormais acheter vos bâtiments pour développer cette planète.

→ *« J'ai acheté 5 nouvelles usines, mais je ne vois nulle part que mon salaire à augmenter et mes usines n'apparaissent pas encore sur mon compte ! »*

Il faut attendre 17h30 pour que votre salaire soit mis à jour et que vos bâtiments apparaissent sur votre compte.

→ *« Il est 17h35, j'ai mes 5 nouvelles usines, mais au lieu d'avoir un salaire de 1375 Cr., je n'obtiens que 1325 Cr. »*

C'est parce qu'il faut enlever à 1375, l'entretien que vous coûtent vos usines, soit 10 Cr. / usine. Attention : la quasi-totalité de vos achats entraînera un entretien.

→ *« Je possède 19 Usines et 2 Centre de production sur ma planète (25 emplacements), mais je n'arrive pas à acheter quoi que ce soit d'autre dessus »*

C'est parce que vous êtes arrivés à la capacité limite de constructions possibles sur votre planète ! Pour augmenter cette limite et construire de nouvelles infrastructures, il vous faut acheter votre premier niveau de Pôle Planétaire. Il vous permettra de libérer 25 nouveaux emplacements.

→ *« Je peux construire jusqu'à 25 Usines sur ma planète (sans avoir de pôle) mais je ne peux construire que 8 Centres de Productions ! Pourquoi ? »*

Parce que vos Centres de Production demande 3 emplacements pour être construits !

→ *« Les chantiers spatiaux prennent-ils des emplacements sur la planète ? »*

Non ! Un chantier spatial est installé dans l'espace, et il n'y a pas plus grand terrain de construction que l'espace !

→ *« Puis-je faire un don de Crédits à l'un des joueurs de mon équipe ? »*

Oui ! Mais il vous faudra passer par le Soleil Noir, qui effectuera la transaction pour vous, moyennant un pourcentage sur le transfert.

→ *« Puis-je détruire mes Crédits ou mes bâtiments sur une planète ? »*

Non ! Les Crédits ne peuvent pas être détruits, et les bâtiments ne le peuvent qu'en cas d'attaque.

→ *« Pouvons nous monter au dessus du niveau 5 de Pôle Planétaire ? »*

Non ! Le niveau 5 est le dernier niveau, et nous vous souhaitons bien du courage pour y arriver avant la fin :)

→ *« Comment puis-je gagner plus de Crédit encore ? »*

Deux moyens s'offrent à vous :

Gratuit : Clicker sur les bannières publicitaires (100 Cr.) (1 click / jour max)

Payant : Allopass (3 500 Cr. par code) (1 code / semaine max)

■ Achats :

→ « **Je viens d'acheter, mais rien n'apparaît sur mon compte !** »

Vous devez attendre 17h30 pour avoir la mise à jour de votre compte.

→ « **Je n'arrive pas à acheter quelque chose** »

Plusieurs raisons possibles :

Vous n'avez pas assez de Crédits

Vous n'avez plus assez d'emplacements sur votre planète

Vous ne possédez pas le bâtiment nécessaire pour acheter ce quelque chose.

→ « **Je me suis trompé dans l'un de mes achats ! Puis-je recommencer ?** »

Oui, à chaque validation du formulaire d'achat, vous écrasez votre dernière commande ! Mais ne vous trompez pas trop, vous n'avez le droit qu'à 5 essais pour éviter la surcharge du serveur !

→ « **Il est dit dans la « page d'achat », que le chasseur droid est produit gratuitement en 3 escadrons ! Mais je n'ai rien reçu !** »

Parce que la production gratuite n'est pas activée par défaut. Pour l'activer, il vous faut aller dans la rubrique « Gestion Production » et activer les productions voulues.

→ « **J'ai effectué mes achats à 17h30 et quelques secondes ... seront-ils validés ?** »

Non ! L'heure c'est l'heure, et l'heure est 17h30'00" (heure serveur). Ne prenez donc pas de risques si vous pouvez faire autrement ;)

→ « **Puis-je acheter plusieurs choses durant un même achat ?** »

Bien sûr ! Il est même impossible d'acheter plusieurs choses séparément ! Il vous faut obligatoirement regrouper tous vos achats dans le même formulaire, en comptant 1 formulaire par planète, en n'étant limités que par vos finances !

■ Attaques :

→ « *Qui puis-je attaquer ?* »

Vos ennemis !!! Non sans déc !!! C'est-à-dire tout ceux qui ne sont pas de votre équipe ! :D

→ « *Qui ne puis-je pas attaquer ?* »

Ben ceux de votre équipe ! Logique non ?

Et je rajouterai aussi tous les nouveaux joueurs ! Rappelez vous que c'est un jeu et que tout le monde doit s'y amuser, donc ne viser pas les nouveaux ;)

→ « *Quand puis-je attaquer ?* »

A vous de voir ! C'est vous le seul chef désormais et à vous de prendre toutes les décisions du commandement !

→ « *Comment puis-je lancer une attaque ?* »

Il vous suffit d'avoir les unités adéquates (vaisseaux + infanterie) sur la planète qui vous servira de base de lancement, d'aller sur la page « Lancer une Attaque » et de remplir le formulaire.

→ « *Combien d'attaques puis-je lancer ?* »

3 Flottes ayant pour mission « attaquer » peuvent être simultanément en route.

→ « *Puis-je attaquer une planète à partir de plusieurs de mes planètes ?* »

Attaquer X à partir de A, B et C !

Impossible ! Cela sera considéré comme une attaque multiple par le joueur attaquant, ce qui est interdit. Pour attaquer un joueur avec des forces qui sont disséminées sur plusieurs de vos planètes, vous devrez d'abord les regrouper sur une seule planète !

→ « *Peut-on attaquer un même joueur à plusieurs en même temps ?* »

Oui ! Cela peut s'agir d'une stratégie de groupe, ce qui est encouragé dans ce jeu ! Mais si vos flottes ne sont pas assez puissantes, il se peut qu'il remporte toutes les batailles !

→ « *Les unités se réparent-elles entre deux attaques ?* »

Oui ! Et ce, quelle que soit la durée entre les deux attaques ! Les vaisseaux non détruits sont immédiatement réparés à la fin de la bataille !

→ « *Peut-on réunir plusieurs flottes de plusieurs joueurs en une seule chez un seul joueur pour avoir plus de chance de gagner une bataille ?* »

Oui, mais cela fait implique des transferts d'unités entre les joueurs pour qu'un seul d'entre eux puisse attaquer ! Cela implique aussi l'entrée en jeu du Soleil Noir et d'un pourboire substantiel !

→ « *Puis-je attaquer un MJ du Soleil Noir ?* »

Oui !!! :D Tout le monde peut attaquer un MJ ! A vos risques et périls :D Mais certaines fois, vous n'aurez peut-être pas le choix :)

→ « *Le Soleil Noir peut-il m'attaquer ?* »

Oui ! Mais pas par choix personnel ! Le Soleil Noir est une organisation criminelle qui s'offre au plus offrant, et si vous êtes attaqués par ce dernier, c'est parce qu'il aura été payé pour le faire !

→ « *Si le Soleil Noir m'attaque, ai-je une chance de gagner ?* »

Bien sûr ! Ce n'est pas parce que le Soleil Noir est dirigé par les MJ qu'il est impossible de le battre ! Mais je ne contera pas trop là-dessus si j'étais vous ! :D Lorsque le Soleil Noir voudra honorer un contrat, il y mettra les moyens ! Il a une réputation à tenir après tout ! :)

→ « **Quel type de résistance puis-je trouver sur les planètes neutres ?** »

Aucun si la planète n'est pas viabilisée
Minime de la part des autochtones hostiles à une invasion
Fort par certaines factions ennemies ou civiles.

→ « **Combien de temps dois-je attendre après avoir lancé une attaque pour en avoir le compte-rendu ?** »

Tout dépend de la distance à laquelle se trouve votre cible !
Plus celle-ci sera proche, plus vous l'atteindrez rapidement, et les simulations sont effectuées toutes les heures !
Pour résumer, si l'une de vos attaques arrive le Samedi à 8h41, vous aurez le compte rendu de la simulation à 9h.

→ « **Comment puis-je faire pour calculer le temps que prendra un trajet entre deux planètes ?** »

Deux méthodes s'offrent à vous : Prendre votre vaisseau personnel, un chronomètre (nous recommandons la marque swatch) et faites le trajet aller-retour pour avoir une idée du temps !
Ou, plus simple, laissez vous tenter par la simplification et allez sur le simulateur de vol que nous vous proposons ;))

→ « **Ma flotte met un certain temps pour aller jusqu'à une planète pour l'attaquer ! Met-elle autant de temps pour revenir en cas de défaite au sol ?** »

Oui ! Le temps du retour est égal au temps mis lors de l'aller.

→ « **Ma flotte peut-elle rester en orbite de la planète pour effectuer un blocus en cas de défaite au sol ?** »

Oui ! La fonction Blocus sera d'ailleurs activée par défaut pour toutes les flottes échouant au sol. Votre flotte attendra donc votre ordre de départ pour retourner chez elle, ou les renforts que vous pourrez lui envoyer pour qu'elle puisse gagner la phase terrestre des opérations

→ « **Ma planète subit un blocus ! Puis-je toujours construire et acheter des infrastructures ou des unités pour me protéger ?** »

Oui, car 25% du salaire de votre planète sous blocus vous sera toujours attribué. Vous pourrez vous en servir pour réarmer votre armée ou investir sur une autre planète ! Seulement, en cas de blocus, vous ne pourrez plus acheter de Chantier Spatiaux, de Centre d'échanges commerciaux, et de tout véhicule spatial.

→ « **Une flotte amie (ou à moi) peut-elle venir secourir ma planète et détruire la flotte qui exerce le blocus dessus ?** »

Non ! Une planète sous blocus est inattaquable ! Nous sommes désolés pour les puristes des jeux réalistes, mais nous avons eu l'une des limites programmables compte tenu du temps imparti ;))

→ « **Des renforts (de l'attaquant) peuvent-ils arriver sur la flotte effectuant le blocus, pour que la phase terrestre soit réalisable ?** »

Oui ! Même mode opératoire que les transferts.

→ « **Ma flotte peut-elle être attaquée durant son voyage d'un point à un autre ?** »

Non ! Toute unités entrée en Hyperspace devient inattaquable le temps du voyage !

→ « **Ma flotte peut-elle se rendre sur un pixel vide (espace profond) de la carte (autre qu'une planète) ?** »

Hé non ! Pas encore ! Il s'agit d'un projet pour la prochaine version ... encore en étude !

→ « **Puis-je rappeler une flotte ou lui faire changer de direction, après avoir validé le formulaire d'envois ?** »

Oui, pour cela, il vous faut modifier la destination de votre flotte dans la rubrique « planétarium » !

La distance parcourue depuis le départ de votre flotte sera alors calculé pour que votre flotte mette le temps exact pour se rendre à sa nouvelle destination ! Mais Attention !!! Cette fonction, bien qu'étant sûre, à fait preuve de certaines failles durant la dernière version. Veillez donc à ne pas en abuser ;)

→ « **L'une de mes flottes doit attaquer une planète dans quelques minutes, mais j'ai changé d'avis ! Puis-je la faire revenir ?** »

Oui, voir question précédente !

→ « **Comment puis-je savoir qu'une flotte ennemie se dirige vers l'une de mes planètes ?** »

Des capteurs sensoriels à très grande distance sont éparpillés dans l'espace proche de votre planète, et sont là pour détecter les moindres mouvements de flottes ennemie dans un rayon d'une à deux années lumières de celle-ci.

Vous serez donc prévenus d'une éventuelle attaque quelques heures avant que celle-ci ne se produise. Mais attention aux planètes ennemies proches de vous !!!

→ « **Puis-je contre-attaquer l'une de mes planètes, en déviant l'une de mes flottes pour qu'elle frappe juste après l'attaque ennemie dans le but de reprendre immédiatement la planète ?** »

Oui ! Cette méthode fit d'ailleurs ses preuves lors de la V3. Néanmoins, son utilité sera atténuée par l'intégration de la riposte dans la simulation.

→ « **Puis-je demander à l'un de mes alliés de contre-attaquer pour reprendre ma planète en cas de défaite de mes troupes ?** »

Oui, au même titre que la contre attaque personnelle.

→ « **Que ce passe-t-il si un allié attaque par mes gardes l'une de mes planètes ?** »

Rien ! Sa flotte aura perdue du temps, et devra refaire le chemin inverse ... bredouille ...

→ « **J'ai lancé une attaque sur une planète, qui devait être simulée aujourd'hui il y a 5 min, et je ne vois pas de rapport sur cette attaque, mais seulement que ma flotte revient sur ma planète de lancement !** »

Deux raisons :

Un nouveau joueur dans votre équipe a été établi sur cette planète pour commencer (distribution aléatoire des planètes).

Un de vos alliés à été plus rapide que vous pour prendre cette planète !

Regardez bien les rapports de combats ;)

→ « **Comment ce déroule exactement une simulation spatiale ?** »

Le mieux c'était de créer un autre sujet sur le forum ! :)

→ « **Si je n'envois que des vaisseaux lourds et des chasseurs pour attaquer une planète, que ce passe-t-il ?** »

Hé bien si le joueur visé possède une flotte en orbite de cette planète, une bataille spatiale sera engagée. Vous réussirez peut-être à le vaincre, et si c'est le cas, vous lui détruirez son chantier spatial ainsi que les Centre d'échanges Commerciaux si il en possède, et instaurerez un blocus. La phase terrestre n'aura pas lieu, jusqu'à l'arrivée de renforts terrestres, si vous le décidez !

→ « **Puis-je attaquer avec seulement des troupes terrestres ?** »

Vous pouvez toujours essayer, mais ça ne marchera pas ! Toutes les troupes terrestres que vous enverrez devront pouvoir entrer dans un vaisseau.

→ « **J'ai acheté un vaisseau, mais je reçoit un message comme quoi la capacité est dépassée !** »

Si vous voulez envoyer beaucoup de troupes terrestres, il vous faut un vaisseau (ou plusieurs) avec une capacité de transport au moins égal au nombre de troupes envoyées ! Logique ! Veillez donc bien à faire les bons achats en matière de vaisseaux !

<http://game.derniere-bataille.net>

➔ « **Je me suis trompé ! J'ai lancé un transfert à la place d'une attaque ! Puis-je changer ?!** »

Non ! Désormais, pour corriger cette erreur, il vous faudra faire revenir votre flotte sur votre planète la plus proche, attendre qu'elle soit arrivée, et la renvoyer avec les bonnes modalités. Donc faites attention quand vous envoyez une flotte !

➔ « **Je me suis trompé ! J'ai lancé une attaque à la place d'un transfert ! Puis-je changer ?! (À appliquer aussi avec les missions spéciales etc ...)** »

Non ! Même réponse que précédemment !

■ Missions spéciales :

→ « *Qu'es-ce qu'une mission spéciale ?* »

Une mission faisant intervenir les Chevaliers Jedis, les Seigneurs Siths et les Agents infiltrés.

→ « *En quoi consiste-t-elle ?* »

Il y aura plusieurs types de missions que vous pourrez donner à vos troupes spéciales :

Espionnage : Envoyer son (ses) unité(s) pour qu'elle vous révèlent les forces en présence sur une planète ennemie ou neutre.

Sabotage : Envoyer son (ses) unité(s) pour saboter les chantiers spatiaux, les complexes de productions de l'ennemi.

Diplomatie : Envoyer son (ses) unité(s) sur une planète neutre pour établir un contact pacifique et la rallier à son conglomérat diplomatiquement.

→ « *Peut-on envoyer autant d'unités que possible pour une mission ?* »

Cela dépend de la mission :

Espionnage : Autant que vous voulez/pouvez.

Sabotage : Autant que vous voulez/pouvez.

Diplomatie : 25 Unités au maximum.

→ « *Comment font-ils pour accomplir leur mission ?* »

Plusieurs séries de dés sont jetées par unité pour établir sa réussite ou son échec. Pour plus de détails, voir le sujet qui en traite sur le forum !

→ « *Si j'envoie des unités spéciales dans une attaque, es-ce qu'elles agissent ?* »

Non ! Elles ne prendront pas part au combat, et elles seront détruites si vous le perdez.

→ « *Même question : Si j'envoie de l'infanterie en soutien pour une mission spéciale, agit-elle ?* »

Non ! De plus il faudrait un vaisseau pour pouvoir transporter vos troupes ! Et cela ne servirait à rien ! Si votre unité spéciale perd, aucune garantie n'est donnée quant au retour de votre infanterie donc appliquez bien cette règle ;)

→ « *Combien de temps met une unité spéciale pour arriver à destination ?* »

Le même que toutes les autres unités du jeu !

→ « *Les unités spéciales sont-elles réellement utiles ?* »

Elles vous permettent de paralyser temporairement une planète, de connaître les forces de votre ennemi, et de prendre des planètes sans perdre d'hommes !

Faites votre conclusion !

→ « *Que ce passe-t-il si une unités spéciale échoue ?* »

Dans le cas d'un espionnage et d'un sabotage, l'unité échouant est tuée !

Dans le cas d'une diplomatie avortée, l'unité revient simplement sur sa planète d'origine !

→ « *Que se passe-t-il si j'envoie par mes gardes une mission spéciale de sabotage contre un allié ?* »

Rien ;) Votre unité est assez intelligente pour reconnaître ses amis de ses ennemis ;)

■ Transferts :

→ « *Qu'entend par « transfert » ?* »

Vous pouvez transférer plusieurs de vos unités d'une de vos planètes sur une autre ! Tant que cela reste dans le cadre « personnel » ! :D

Pour cela vous devez utiliser vos propres vaisseaux, en prenant en compte les capacités pour pouvoir transférer lesdites unités.

→ « *A combien de transfert ai-je le droit simultanément ?* »

Autant que vous le désirez !

→ « *Puis-je transférer des troupes ou de l'argent à un allié ?* »

Oui ! Mais pour cela il faut faire une demande sur le forum, au Soleil Noir.

Un transfert entre 2 joueurs implique une manipulation de la Base de Donnée, travail laborieux et long ! Le Soleil Noir demandera donc aux deux joueurs en présence, une compensation ! :) Plus de détails sur le forum.

→ « *Puis-je transférer des unités ou de l'argent, via le Soleil Noir, à des ennemis !* »

Na mais ça va pas la tête ??? :D

■ La Carte :

→ « A quoi sert-elle ? »

A savoir où se trouvent votre planète et celle de vos ennemis ! Elle sert à calculer les distances qui vous séparent des autres planètes, et donc à calculer le temps qu'il vous faudra pour y arriver ! Elle permet enfin de repérer les planètes importantes ! En gros il s'agit de l'élément à partir duquel vous serez amenés à construire votre stratégie.

→ « Où se trouve ma planète ? »

Elle est entourée d'un cercle !

→ « Quelles sont les planètes 'importantes' ? »

Les capitales de chaque équipe ! Il y en a plusieurs, mais les deux principales sont bien entendu Coruscant pour la République et Mustafar pour la Confédération.

→ « Je les veux toutes ! »

Hein ?! Rhooo ! Y'a un topic sur le forum, spécialement pour elles !

→ « J'ai entendu parlé de 'routes commerciales' ! Qu'es-ce que c'est ??? »

Lorsque vous regardez la carte, vous apercevez des lignes assez visibles faites par des amas de planètes ! Ce sont des routes commerciales ! D'autres routes, moins visibles sont disséminées un peu partout dans la galaxie ! Elles seront indiquées sur le forum.

→ « A quoi servent-elles ? »

Les planètes situées sur les routes commerciales sont très lucratives suite au commerce ! Les contrôler vous assure une importante source de revenus ! Certaines planètes peuvent avoir des revenus doublés par rapport à d'autres !

→ « A quoi servent les zones circulaires délimitant la galaxie ? »

Simplement à faire une distinction entre les différentes zones de la galaxie, pour un meilleur rôle play ! Vous pouvez ainsi distinguer la bordure extérieure, le noyau, la zone inconnue de la galaxie ...

→ « A quoi servent les zones carrées délimitant la carte ? »

A une meilleure visibilité, et une meilleure représentation de la position de chacun ! C'est tout :)