

# Solution de HAEGEMONIA

## TERRE EPISODE 1

### Terre Episode 1 Mission 1: Le vol de l'« Icare »

Objectif principal : Escortez l'Icare jusqu'au soleil

Sélectionner l'unité « Fidèle », cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'« Icare » pour l'escorter. Vous pouvez utiliser la carte stellaire en appuyant sur la barre « espace ». Cette solution est la plus simple pour gérer les unités durant le jeu. L'« Icare » se dirige automatiquement et lentement vers le soleil. Au moment où l'escadre de chasseurs ennemis nommée « Maraudeur » attaque, sélectionnez à nouveau votre unité « Fidèle » et cliquez droit sur les vaisseaux adverses. Vous les détruirez sans difficulté. Ensuite, cliquez droit à nouveau sur l'« Icare » pour repasser en mode « escorte ». Quelques instants plus tard, votre supérieur vous contacte afin de vous prévenir de l'impact imminent d'un astéroïde avec l'« Icare ». L'objectif arrive du soleil. Il est signalé sur la carte stellaire par un rond gris cerné de rouge (montrant que c'est une cible). Une fois cet objectif détruit, la mission se termine.

Objectif secondaire: aucun

Changement d'objectif: aucun

### Terre Episode 1 Mission 2: Escorte

Objectif principal : Escorter la plateforme minière « Fuji », la déployer près de Rhéa et la défendre, Intercepter les marchands interstellaires

La mission débute près de la Terre. Vous possédez deux escadres « Fidèle » et « Tiger » ainsi qu'une plateforme minière nommée « Fuji ». Sélectionnez cette dernière et cliquez droit sur l'astéroïde proche de Saturne. La plateforme se met en mouvement vers l'objectif et s'y déploiera automatiquement. Tout comme durant la mission précédente, cet objectif est entouré de rouge. Ensuite, utilisez la touche de raccourci « z » pour sélectionner tous vos chasseurs. Escortez la plateforme. Deux escadres de chasseurs ennemis vont vous attaquer. Détruisez-les. Votre supérieur vous contacte ensuite pour intercepter deux vaisseaux marchands interstellaires. Cliquez droit sur l'un d'eux en maintenant la touche « Crtl » enfoncée. Cette combinaison de touche permet d'attaquer une unité neutre. Vos chasseurs attaquent alors le marchand. Une fois que celui-ci se rend, appuyez sur « s » pour arrêter l'attaque avant de le détruire. Faites de même pour le second.

Un objectif secondaire est alors proposé : Un vaisseau de combat abandonné rouge apparaît près de la seconde lune de Saturne nommée « Titan ». Essayez de l'atteindre rapidement. Pour l'intégrer à votre flotte, attaquez-le.

Une fois la plateforme minière déployée, une cinématique se déclenche : deux escadres de corvettes (« Pig 1 » et « Pig 2 ») vous attaquent par l'est et le nord. Concentrez vos forces sur une seule unité à la fois, leur puissance de feu étant supérieure à la vôtre. Une fois cette phase achevée, la mission se termine.

Objectif secondaire : Capturer le chasseur inconnu

Changement d'objectif : aucun

### Terre Episode 1 Mission 3: Mission Charon

Objectif principal : Défendre la base minière près de Pluton, éliminer les unités martiennes ennemies près de Neptune

Dans cette mission, le joueur contrôle une planète pour la première fois : Pluton. Tout d'abord, sélectionnez votre plateforme minière en cliquant dessus ou en la sélectionnant dans le menu des unités spéciales en bas à gauche de votre écran. Ensuite, déployez-la sur un astéroïde aussi riche que possible. Deux escadres de vaisseaux alliés se chargeront de la défendre du mieux qu'ils pourront.

Cliquez sur Pluton, appuyez ensuite sur F3 pour accéder au menu de production. Cliquez sur le symbole des vaisseaux en bas à gauche, et produisez des chasseurs supplémentaires (à protons ou à missiles) pour renforcer votre flotte.

Après quelques instants, des escadres ennemies attaquent votre planète, détruisez-les. Une fois celles-ci vaincues, renforcez au maximum votre flotte et dirigez-vous vers les deux astéroïdes près de Neptune pour attaquer la base militaire ennemie. Celle-ci n'est pas visible au premier abord sur la carte. Lorsque le joueur est suffisamment proche de la base militaire, une cinématique se déclenche : un allié a saboté les défenses de la base avant d'être détruit lors de sa fuite. Sélectionnez toutes vos unités, concentrez le tir sur la base avant qu'elle redevienne complètement opérationnelle. Vous pouvez sélectionner quelle partie de la cible vous désirez privilégier lors de l'attaque (coque, armes, propulsion) en cliquant droit sur l'unité. Sur des structures telles que les bases militaires, il est préférable de détruire les armes. Une fois celle-ci anéantie, dirigez-vous vers l'astéroïde de gauche qui abrite une base minière. Détruisez-là pour achever la mission.

Objectif secondaire : aucun

Changement d'objectif : aucun

#### Terre Episode 1 Mission 4: La révolution technologique

Objectif principal : Lancer les recherches sur les corvettes et toutes les armes à protons de base. Eliminer toutes les plateformes minières ennemies se trouvant sur la route de Mars.

Dans cette mission, le joueur contrôle une des lunes de Jupiter nommée « Io ». Après avoir mis le jeu en pause avec la touche « pause/attn », sélectionnez « Io » et appuyez sur « F5 » pour accéder au menu des recherches. Dans « tech. Vaisseaux », développez d'abord les « coques de corvettes ». Par la suite, vous devrez vous rendre dans le menu « Protons » pour développer les 3 armements à protons de base. Dépensez un maximum de points de recherche. Ensuite, Déployez votre plateforme minière sur un astéroïde proche mais faites attention aux deux plateformes minières et à la base militaire ennemies présentes dans le champ d'astéroïdes. Vous aurez besoin d'argent pour produire des corvettes dans cette mission. Cliquez sur « F3 » allez sur l'icône symbolisant une planète et sélectionnez le « projet continu d'imposition » pour améliorer vos finances.

Pour la mission suivante, vous aurez également besoin de corvettes. Elles sont plus puissantes que vos chasseurs. Une méthode peut consister à suicider vos unités chasseurs sur les défenses ennemies pour pouvoir produire une flotte complète de corvettes.

Le joueur reçoit alors un message lui demandant de sauver le major Sanders d'une base militaire ennemie. Il suffit d'envoyer un vaisseau au milieu du champ d'astéroïdes où est cachée la base militaire. Une cinématique se déclenche. La meilleure chose à faire est alors d'évacuer la zone pour éviter de lourdes pertes et de retourner renforcer la flotte sur la planète mère.

Visitez ensuite tous les astéroïdes afin de détruire l'ensemble des plateformes minières.

**Note:** Pour la mission suivante, optez pour les vaisseaux les plus expérimentés et les plus nombreux de votre flotte.

Objectif secondaire : aucun

Changement d'objectif : Prenez d'assaut la base minière

Mon conseil : A partir de cette mission, concentrez vos recherches sur un ou deux types d'arme au maximum afin de ne pas gaspiller vos points de recherche.

#### Terre Episode 1 Mission 5: L'explication finale

Objectif principal : Vaincre Mars

La mission débute avec 4 escadres de vaisseaux. Il faut diriger cette flotte en direction de Mars. Après avoir passé le champ d'astéroïdes, Jack Garner se trouve confronté à Nilea Cortillari : détruisez ses vaisseaux. Pendant le combat, un prototype de croiseur apparaît, escorté par une corvette. Anéantissez l'ennemi. Il est impossible de le récupérer mais il faut au moins le détruire. Avec les vaisseaux restant suite à ces confrontations, faites route vers Mars.

Une cinématique se déclenche alors montrant la destruction d'une des deux bases militaires protégeant Mars. Faites feu avec toutes vos unités sur la seconde base (N'oubliez pas de configurer votre escouade pour tirer sur les systèmes d'armes en cliquant droit sur les unités). La mission se termine par la destruction de la seconde base.

Objectif secondaire : Localisez et tenter de voler le prototype de croiseur.

Changement d'objectif : Rempportez le combat contre la flotte ennemie près de Mars

## MARS EPISODE 1

### Mars 1 Mission 1: Raid sur les cargos

Objectif principal : Empêcher les cargos d'atteindre les bases proches de Jupiter

Pour localiser les cargos, utilisez la carte stellaire (barre "espace"). Les cibles sont grises et entourées de rouge. Maintenez la touche « ctrl » et cliquez droit sur les vaisseaux. Une fois que vous entendez le message de rédition d'un vaisseau, passez au suivant. NE LES DETRUISEZ PAS. Vous pouvez vous permettre de laisser échapper ou de détruire un vaisseau au maximum.

Un objectif secondaire est proposé : Il consiste à intercepter un capitaine ennemi s'enfuyant vers la Terre. Il n'est pas nécessaire de remplir cette mission pour passer au niveau suivant mais le joueur peut ainsi gagner des points d'expérience.

Objectif secondaire : Un capitaine ennemi s'enfuit de nos geôles. Détruisez-le !

Changement d'objectif : Retournez dans le voisinage de Mars

### Mars 1 Mission 2: Sus à la plateforme

Objectif principal : Capturer la plateforme minière « Valhalla » pour l'implanter sur l'astéroïde adéquate et extraire 3000 unités de minerai.

Il est important d'utiliser ses unités de façon judicieuse durant cette mission. N'envoyez pas vos vaisseaux attaquer immédiatement l'escorte de la plateforme minière. Vous vous trouveriez confronté aux défenses terriennes et seriez détruits. L'idéal est de patienter jusqu'à ce que le convoi atteigne vos balises (en jaune sur la carte stellaire) ou la ceinture d'astéroïde. Une fois que vous avez détruit ou mis en déroute l'escorte, la station vous appartient. Utilisez vos vaisseaux pour l'escorter ("z" pour sélectionner toutes vos unités et clique droit sur la plateforme minière pour escorter). Déployez ensuite la station sur un astéroïde. Vous devez extraire 3000 unités de minerai. Vous pourrez récupérer une nouvelle escadre stationnée près de Triton. La dernière vague ennemie vous oppose au major Da Silva. Rempportez cette bataille et la mission s'achève.

Objectif secondaire : Localisez le vaisseau abandonné et récupérez-le.

Changement d'objectif : Aucun

Mon conseil : Envoyez la plateforme minière sur l'astéroïde le plus éloigné à la droite de Mars. Envoyez vos unités près de Mars. Interceptez toutes les unités ennemies près de Mars afin de profiter du soutien des unités martiennes.

### Mars 1 Mission 3: Crise sur Triton

Objectif principal : Aider le colonel Travis à défendre "Grande Sœur" , la plateforme minière située dans la région de Triton

En début de mission, partez remplir l'objectif secondaire. La station minière est bien défendue par Travis. Ensuite, dirigez-vous derrière Titania, une des lunes de Vénus pour intercepter Artemov, l'espion terrien. Il tente de s'enfuir avant de céder ses informations. Une fois celles-ci téléchargées dans le vaisseau de Nilea, Artemov tente une opération kamikaze sur votre escadre, détruisez-le aussi vite que possible tout en restant suffisamment éloigné. Une fois Artemov mort, retournez vers Mars avec les informations. 1 ou 2 escadres terriennes vont vous attaquer. Détruisez-les. Si vous tentez de vous enfuir, vous risquez d'être anéanti.

Objectif secondaire : Détruire l'astéroïde bloquant les routes commerciales. Vous gagnerez quelques points d'expérience en retour.

Changement d'objectif : Ramenez au plus vite les données sur Mars

Mon conseil : Vous pouvez laisser les vaisseaux de Travis (en jaune sur la carte stellaire) défendre la plateforme en mode facile et remplir l'objectif secondaire.

#### Mars 1 Mission 4: La pression monte

Objectif principal : Lancer des recherches sur les technologies à proton de base et dépensez au moins 80% de vos points de recherche

Détruisez les plateformes minières près de Neptune. Une fois cet objectif rempli, partez anéantir les 4 patrouilles ennemies. Trois d'entre elles sont positionnées près d'Uranus et une près de Saturne.

Objectif secondaire : Aucun

Changement d'objectif :

1. Construire une flotte massive pour attaquer la ligne de défense de Neptune.
2. Chassez les patrouilles restantes près d'Uranus et Saturne

Mon conseil : Produisez des corvettes équipées de tourelles à protons idéales pour remplir des missions comportant de nombreux combats.

#### Mars 1 Mission 5: L'affrontement final

Objectif principal : Remorquer le croiseur « Triomphant » et éliminer les vaisseaux terriens dans la ceinture d'astéroïde ; Vaincre la Terre après avoir reformé une flotte de combat

Le premier objectif à compléter est l'objectif secondaire. Le joueur doit s'emparer du croiseur « Triomphant ». La solution la plus simple consiste à envoyer tous les vaisseaux au début de la mission en direction du croiseur. Si la flotte terrestre y parvient avant vous, attaquez leur vaisseau de remorquage et ils perdront le contrôle du croiseur. Utilisez votre vaisseau de remorquage pour emporter le croiseur (Sélectionnez votre remorqueur, pressez « Alt » et cliquez droit). Escortez ensuite le convoi jusqu'à Mars pour repousser une dernière vague ennemie.

Vous recevrez alors des renforts de la base martienne. Dirigez vous vers la Lune, détruisez la flotte terrienne, mais ne vous approchez pas de la Terre immédiatement. Deux bases militaires la défendent.

Ensuite, localisez les bases militaires. Une cinématique se lance vous expliquant que vous devrez protéger des vaisseaux kamikazes. Séparez l'ensemble de vos forces en deux escadres équivalentes et escortez les kamikazes. Une fois que ceux ci ont détruit les bases, la mission et l'épisode s'achèvent.

Objectif secondaire : Essayer de vous emparer du croiseur « Triomphant » avant l'ennemi et ramenez le sur Mars.

Changement d'objectif : Aucun

## **EPISODE 2**

### Episode 2 Mission 1: Un nouveau commencement

Objectif principal : Etablir une colonie et atteindre 300 millions d'habitants. Construire 3 vaisseaux marchands interstellaires.

Le joueur débute l'épisode 2 avec sa flotte de combat, un vaisseau de colonisation et deux vaisseaux de transport de population. Il est possible de coloniser n'importe lequel des 3 systèmes proposés (Alpha, Bêta ou Gamma). Une fois le choix du système effectué, le joueur doit envoyer l'ensemble de ses vaisseaux vers le portail de saut. Attention, le système choisi détermine les deux missions suivantes. Il faut ensuite trouver une planète colonisable pour y orienter le vaisseau de colonisation. Une fois la planète colonisée, ajoutez les habitants des vaisseaux de transport de population en les sélectionnant et en cliquant droit sur la planète.

Développez rapidement la technologie des vaisseaux marchands interstellaires dans le menu scientifique « tech. Vaisseaux » afin de ne pas oublier. Vous pourrez ensuite dépenser les points de recherche à votre aise.

Une fois la colonisation effectuée, un message annonce la collision imminente d'un météorite avec votre planète d'accueil. Détruisez le aussi vite que possible. Après cela, vous subirez les attaques régulières de vaisseaux pirates qui seront facilement repoussés. Une fois le seuil des 300 millions d'habitants dépassé et les 3 vaisseaux marchands interstellaires produits, la mission se termine.

Mon conseil : Pour les missions précédentes, il est préférable de coloniser le système Gamma. Au début de la colonisation, réduisez les taxes afin d'accélérer la croissance de votre population (vous pourrez augmenter les prélèvements par la suite). Recherchez la technologie des bases minières et déployez-en une sur un astéroïde proche pour accumuler des ressources. Cette plateforme sera conservée durant la mission suivante.

Objectif secondaire : Détruire l'astéroïde fonçant sur votre colonie.

Changement d'objectif : aucun

### Episode 2 Mission 2: Un bon pirate est un pirate mort

Objectif principal : Construire une base militaire MK1 et vaincre la base pirate

La mission commence avec la configuration de la mission précédente. Rapidement, le joueur doit secourir Nilea ou Jack de leur vaisseau en perdition. Localisez-les sur la carte stellaire et envoyez au moins un vaisseau ne contenant pas de héros. Nilea est un bon gouverneur de planète alors que Jack est plutôt un bon commandant d'escadre. Affectez-les à une planète (Menu F3) ou un vaisseau (Menu F4) en vous ajustant au mieux à leur qualification. Il est ensuite nécessaire d'effectuer la recherche scientifique et la construction de la base militaire. Renforcez votre flotte pour repousser les pirates et préparer l'attaque contre leur base. Une fois la base militaire déployée (cliquez droit sur la structure et « déploiement »), remontez la piste des vagues de vaisseaux pirates afin de localiser leur repère.

Une fois que celle-ci est localisée, une cinématique débute. Détruisez la base pour achever la mission.

Mon conseil : Si vous avez suivi le conseil dans la mission précédente, vous disposez d'une plateforme minière. Ainsi, vous gagnerez rapidement de l'argent. Une fois que l'astéroïde est épuisé, convertissez la plateforme en épave afin de gagner un peu plus d'argent et d'économiser en maintenance.

Objective intermédiaire : Sauver Jack Garner ou Nilea Cortiliari au début de la mission. Si cet objectif n'est pas rempli, la mission échoue.

Objectif secondaire : aucun

Changement d'objectif : aucun

### Episode 2 Mission 3: En plein développement

Objectif principal : Coloniser les 3 systèmes. Anéantir les planètes pirates.

Le joueur débute la mission avec les acquis des missions précédentes. Il est nécessaire de développer rapidement la technologie des « vaisseaux de colonisation », ainsi que celle des vaisseaux de « transport de population ». Produisez ensuite plusieurs vaisseaux de colonisation afin de les envoyer vers les différents systèmes et de coloniser un maximum de planètes par système.

Le joueur reçoit un appel de détresse de Kodisque qui lui demande de détruire une forme de vie extra-terrestre. Cet objectif ne présente pas de difficulté. En revanche, pour attaquer une planète pirate et ainsi accroître votre nombre de colonies, vous devrez utiliser une flotte massive et équipée de « Blaster » à protons (plus efficaces que les tourelles qui sont plus adaptées à l'attaque de vaisseaux rapides). C'est le moment de développer les « écoles militaires » qui

permettent de produire des vaisseaux de niveau 3 (après avoir construit l'école militaire sur la planète de production).

Chaque colonie devra être autonome en défense grâce à une base militaire.

Mon conseil : A partir de cette mission, oubliez les plateformes minières pour gagner de l'argent et optez pour les vaisseaux marchands interstellaires ou interplanétaires, bien plus rentables. Les vaisseaux interstellaires seront employés si le joueur possède de nombreux systèmes et peu de planètes. Les vaisseaux interplanétaires seront utilisés dans un système comportant un nombre important de planètes.

Changement d'objectif : aucun

Objectif secondaire: Sauver les habitants de la "Croix du Sud"

Si vous avez colonisé le système Gamma comme indiqué précédemment, vous serez dans le même système que la colonie spatiale "Croix du Sud". Elle sera située au nord ouest de votre planète. Développez les vaisseaux de colonisation et de transport le plus tôt possible. Envoyez rapidement un vaisseau de transport de population vers la « Croix du Sud ». Vous recevrez un message d'Evelyne de Mille expliquant qu'un intrus a empoisonné la station. Embarquez ses habitants avant de les déposer sur une planète colonisée en maintenant la touche « Alt » enfoncée et en cliquant droit simultanément.

#### Episode 2 Mission 4: Présence extra-terrestre

Objectif principal : Atteindre un milliard d'habitants par système en se concentrant sur les technologies de planètes

Observez que dans le système Gamma, la population maximale est limitée à 840 millions d'habitants. La technologie des « Biosphères » et la « colonisation maîtrisée » peuvent permettre d'augmenter le seuil et d'atteindre l'objectif de mission. Construisez des biosphères sur vos planètes. Il ne vous reste plus qu'à attendre d'obtenir 1 milliards d'habitants par système.

En fin de mission, des forces extra-terrestres attaquent vos colonies. Repoussez-les. Si vous avez un milliard d'habitants par système, la mission se terminera. L'idéal est d'avoir construit des bases militaires pour défendre vos planètes.

Changement d'objectif : Repousser les attaques extra-terrestres

Objectif secondaire : Escorter le vaisseau diplomatique "Clairvoyance"

Clairvoyance se rend du système Alpha au système solaire. Une seule vague pirate s'en prend à lui. Anéantissez-là.

## **EPISODE 3**

#### Episode 3 Mission 1: Contre-attaque

Objectif principal : Construire une base militaire et récolter 2000 unités de minerai dans le système Kariak.

Déployez la plateforme dans le champ d'astéroïde. Construisez la base militaire. L'espion "Kuchera" va apparaître dans le système pour effectuer des tests avec son vaisseau. Il n'est pas vraiment nécessaire de l'escorter.

Si vous le souhaitez, vous pouvez coloniser le système et même vaincre les Kariaks afin de sauter la mission suivante. Si vous êtes découvert, attendez-vous à des attaques régulières de l'ennemi.

Mon conseil : Si vous souhaitez passer la mission suivante, attendez la fin de mission avant de récolter le minerai. Commencez par prendre d'assaut la planète Kariak et par repousser les assauts de représaille. Des marchands interplanétaires répondront parfaitement à vos besoins en argent.

Premier cas de figure : Ne pas détruire la planète ennemie et respecter le briefing en s'assurant de dépenser tous les points de recherches et de préparer un maximum de vaisseaux pour la mission suivante.

Second cas : détruisez la planète Kariak. Dans ce cas, approchez la planète ennemie pour modifier l'objectif principal. Attaquez comme à l'accoutumée. Une fois que la planète sera sous votre contrôle, soyez prudents, des contre-attaques s'en prendront à vos colonies.

Changement d'objectif : Repoussez les attaques des Kariaks (si vous avez pris Khiirszask afin de sauter la mission suivante)

Objectif secondaire : aucun

### Episode 3 Mission 2: A l'assaut de Khiirszask

(Il est possible de sauter cette mission : cf. épisode 3 mission 1)

Objectif principal : Prendre Khiirszask de force, ne laisser aucun vaisseau s'échapper

Cette mission peut s'avérer relativement longue. Construisez rapidement des marchands pour vous assurer un minimum de fonds. Construisez ensuite des vaisseaux de colonisation pour étendre votre emprise. Les Kariaks attaqueront vos colonies, cela vous donnera l'opportunité d'attaquer leur planète.

La planète Kariak va continuellement tenter de produire des vaisseaux. Configurez une de vos unités pour qu'elle attaque l'unité en production pendant que les autres rasent la planète. Une autre technique un peu plus radicale consiste à construire une base militaire et à l'acheminer tout près de la planète ennemie pour couvrir vos vaisseaux. Par la suite, vous devrez repousser les contre-attaques Kariaks.

Si la mission ne se termine pas vérifiez autour du portail de saut s'il ne reste pas quelques unités ennemies. Vous recevrez un appel de détresse provenant du système solaire et la mission se terminera.

Mon conseil : Comme d'habitude, construire quelques marchands interplanétaires et dépenser les points de recherches.

Changement d'objectif : Repousser les attaques des Kariaks

Objectif secondaire : Aucun

### Episode 3 Mission 3: Sus aux Kariaks

Main Objective: Récupérez bêta et Gamma ; Défendez Alpha et le système solaire

La Mission commence dans le système Bêta. Le rapport de force y est assez équilibré. Construisez un collège militaire pour ensuite produire des unités de niveau 3. Composez une flotte importante pour prendre le contrôle du système. Vous recevrez un appel de détresse du système Alpha. Envoyez rapidement des unités à travers le système solaire pour apporter du soutien à vos alliés. Si vous ne répondez pas à cet appel, l'ennemi va considérablement s'étendre et la mission sera bien plus longue. Repoussez les forces Kariaks. Il restera des forces ennemies dans le système Gamma et probablement dans le système solaire. Il est impératif de défendre les systèmes conquis. Deux solutions sont envisageables. La première consiste à utiliser des vaisseaux et à les stationner près des portails de saut. La seconde consiste à y positionner des bases militaires. La mission sera réussie une fois que toutes les planètes ennemies auront été conquises.

Mon conseil : Recherchez la « colonisation maîtrisée » durant la mission, elle sera nécessaire à la mission suivante dans des systèmes particulièrement hostiles. Utilisez les bases militaires pour contrôler les portails de saut.

Faites attention aux vaisseaux de colonisation ennemis. Les Kariaks essaieront de coloniser le système solaire.

Changement d'objectif : Aucun

Objectif secondaire : Aucun



### Episode 3 Mission 4: La planète mère Kariak

#### Objectif principal : Localisez la planète mère des Kariaks

Sur la carte stellaire, vous pourrez constater qu'il existe deux portails de saut. Le premier est en haut de la carte et le second à l'opposé. Vous n'êtes pas obligé de coloniser ce système. Vous pouvez attendre d'arriver au système Zashik mais la manœuvre est plus risquée (Cela nécessitera de nombreux sauts).

Vous devez ensuite utiliser votre espion, Emil Kuchera pour trouver la planète mère des Kariaks. Cliquez droit sur l'unité d'espionnage « Shadow » et sélectionnez l'option « obtenir des infos planète ». La planète mère des Kariaks est Raki II.

**Mon conseil :** A partir de cette mission, les espions deviennent des unités stratégiques. Jusqu'à la fin du jeu, assurez vous de conserver un ou deux espions d'une mission sur l'autre afin que ceux-ci gagnent en expérience. Vous ne devez jamais laisser un espion sans lui assigner une mission (ex : Voler de l'argent). Plus un espion est expérimenté, plus le panel de ses compétences sera large.

**Changement d'objectif :** Aucun

**Objectif secondaire :** Aucun

### Episode 3 Mission 5: L'offensive contre Yarbo

#### Objectif principal : Détruire les plateformes minières dans le système Yarbo, détruire ou conquérir les colonies ennemies.

Premièrement, construisez le collège ou l'académie militaire. Si vous possédez encore le vaisseau espion, envoyez le en reconnaissance dans le système Yarbo. Sa mission devra être : "obtenir des infos militaires". Vous pourrez ainsi localiser les différentes structures ennemies. Assurez vous d'assigner Kuchera au vaisseau espion. Si votre vaisseau espion est suffisamment expérimenté, il possèdera l'option « saboter un vaisseau ». Cela peut considérablement vous aider à détruire les bases militaires et les plateformes minières. Si les unités disparaissent trop tôt, relancez « obtenir des infos militaires ». L'idéal est d'envoyer deux espions effectuant chacun une tâche différente. Une fois que toutes les mines sont détruites, envoyez tous vos vaisseaux de combat pour prendre les colonies.

**Mon conseil :** Si vous rencontrez des difficultés à gérer la situation, utilisez les bases militaires en soutien pour protéger votre système ou votre flotte. Positionnez-les à proximité des planètes ennemies pour détruire toute production éventuelle de vaisseaux.

**Changement d'objectif :** Aidez vos alliés

Durant la mission, votre supérieur vous demande de l'aide dans un autre système. Vous devez absolument envoyer toutes vos unités de combat à son aide ou elles seront détruites dans Yarbo. Ce message est un faux mais il faut impérativement respecter l'ordre sous peine de perdre la partie.

**Objectif secondaire :** Aucun

## **EPISODE 4**

### Episode 4 Mission 1: Le jardin d'Eden

#### Objectif principal : Coloniser New World et Eden

En début de mission, tous les vaisseaux du joueur sont réquisitionnés et remplacés par une nouvelle flotte ionique. Il est impossible d'intervenir sur cet événement. Il est important de NE PAS RECHERCHER tant que l'ordre n'a pas été donné.

Il est possible de coloniser Eden ou New World. Comme New World est infesté de pirates, vous pourrez vous réfugier dans la relative quiétude d'Eden. Durant la route vers Eden les vaisseaux de colonisation sont attaqués, n'oubliez pas de les escorter.



Une fois dans Eden, la grande planète "Gaia" offre des conditions de développement favorables. Plus vous attendrez pour détruire les pirates et plus ils enverront de vaisseaux pour vous détruire. En revanche, une fois que vous aurez colonisé « New World », le financement central cessera.

Un de vos objectifs sera d'explorer la base Solon présente dans Eden. Envoyez un vaisseau en reconnaissance sans aller trop près pour ne pas vous faire détruire par les défenses. Vous recevrez une transmission de Laura Meloni. Quelques instants après, Mohr-Tehp apparaît et propose son aide. Recherchez les projets suspendus qu'il offre. Il ne faut rien rechercher de plus ou vous risquez de perdre la mission.

Une fois que la recherche sur le « disrupteur Solon » est achevée, envoyez un vaisseau contenant Jack Garner or Nilea Cortilliari vers la base Solon. Une cinématique se déclenche. A partir de cet instant, reprenez les recherches.

Il faut maintenant concentrer l'effort sur la destruction de l'empire de Marion Kaye en produisant une grande flotte et en rasant ses planètes. Si Marion Kaye s'enfuit, vous la retrouverez dans la mission suivante.

Durant l'attaque, quelques vaisseaux Darzoks apparaissent dans le système Eden près du portail de saut afin d'effectuer une courte patrouille. Il faudra suivre ces vaisseaux. Par la suite, quelques attaques vont se déclencher. Une fois celles-ci repoussées, la mission s'achève.

Objectif secondaire : aucun

Changement d'objectif :

1. Explorez la base inconnue
2. Trouvez une solution pour entrer dans la base
3. Détruisez l'empire de Marion Kaye

#### Episode 4 Mission 2: La guerre approche à grands pas

Main Objective: Assurez vous qu'au moins 80% des marchands arrivent à bon port.

Le joueur débute avec les vaisseaux de ses deux missions précédentes, 3 sondes, ainsi que les planètes dont il disposait auparavant. Toutefois, l'action se localisera dans Rosca Prime. Les autres systèmes peuvent donc être laissés de côté. Il faut disposer les sondes de manière à obtenir un maximum de visibilité sur la carte stellaire.

Les Darzoks arrivent par le portail de saut de gauche. Concentrez vos forces à cet endroit. Une base militaire va apparaître qu'il faut détruire au plus vite. Le reste de la mission sera un jeu d'enfant, elle consistera simplement à attendre les vagues successives d'ennemis sortant du portail.

Les Darzoks ont pour objectif de détruire les marchands, anéantissez les au plus vite. Assurez vous de toujours disposer d'un contingent important de vaisseaux et vous ne perdrez aucun marchand. Marion Kaye apparaîtra en fin de mission si vous ne l'avez pas tuée dans la mission précédente.

Mon conseil : Utiliser la vitesse en 4x et n'oublier pas de faire des recherches.

Changement d'objectif : aucun

Objectif secondaire : aucun

#### Episode 4 Mission 3: Reprendre les colonies

Objectif principal : Libérez Panola and Yarbo en moins d'une heure

Le joueur commence dans le système Khiirzask avec la planète Khiirzask V. Il ne faut pas perdre de temps et ignorer les Kariak. Si vous n'avez pas recherché les "systèmes de vaisseaux de pointe" et les « coques de cuirassé », faites-le aussi tôt que possible. Après avoir mis en pause, produisez des marchands, puis un collège militaire afin de fabriquer des vaisseaux expérimentés. La flotte doit immédiatement être envoyée vers Panola afin de prendre Panola 3. Le joueur doit laisser quelques vaisseaux pour défendre sa nouvelle base. Il

ne faut pas hésiter à produire des bases militaires. Les planètes de Yarbo seront prises facilement et rapidement. Faites ensuite route vers Panola.

Dans le système Panola, il reste une planète lourdement défendue. Le joueur doit avoir produit autant de cuirassés que possible pour annihiler les forces ennemies et les planètes du système. Attention aux vaisseaux de colonisation qui pourraient vous faire perdre du temps. Une fois que vous possédez toutes les planètes, la mission est gagnée.

Mon conseil : N'oubliez pas d'obtenir quelques ressources avant d'attaquer et donnez toujours une mission à votre espion. La « propagande » peut s'avérer très efficace pour vaincre une planète fortement peuplée. Si vous laissez l'intelligence artificielle se développer, la mission sera beaucoup plus difficile à terminer. Attaquez le plus vite possible tout en continuant à produire.

Changement d'objectif : aucun  
Objectif secondaire : aucun

#### Episode 4 Mission 4: La course technologique

Objectif Principal : Défendre New World et Eden, Voler 3 technologies aux Darzoks

La mission débute dans les systèmes New World et Eden tels qu'ils ont été laissés à la fin de la mission 2 de l'épisode 4. Le joueur est rapidement attaqué dans les deux systèmes. La première partie de la mission doit se dérouler en mode pause, le temps de produire des défenses et des vaisseaux dans chaque planète (canons planétaires, bases militaires, bouclier planétaire...).

Après avoir enlevé la pause, l'ennemi attaque simultanément les deux systèmes. Avec un peu de chances, elles seront repoussées.

Il faudra ensuite voler des technologies aux Darzoks à l'aide de vos espions. N'oubliez pas de placer Emil Kuchera dans l'un d'eux. Envoyez Kuchera dans le portail marqué « de Eden à ??? ». Vous serez alors dans le système Sunshao. Utilisez la fonction « voler une invention » pour acquérir 3 technologies. Une fois la mission achevée, retournez dans le système Eden.

Mon conseil : Il arrive que les vaisseaux espions soient repérés par d'autres espions ennemis, évacuez les rapidement sous peine de les perdre. Effectuez une détection des espions ennemis et supprimez-les. Gardez un espion pour la mission suivante.

Changement d'objectif : Voler au moins 3 technologies aux Darzoks.  
Objectif secondaire : aucun

## **EPISODE 5**

#### Episode 5 Mission 1: Intrigue

Objectif principal : Prendre Raki ou Panola et Yarbo

Deux choix s'offrent à vous : Aider le gouvernement de Raki ou Mohr-Tehp. Si vous optez pour Panola et Yarbo, vous pourrez passer la seconde mission et vous aurez fait le bon choix.

Mon conseil : Comme vous pouviez le devinez, il est possible de jouer les deux missions pour connaître toute l'histoire.

Objectif n°1: Aider le gouvernement de Raki

Dans ce cas, de nombreuses options s'offrent à vous pour compléter la mission. Soit prendre les planètes de Yarbo et Panola, ou simplement tuer Mohr-Tehp. Il suffit de se débarrasser de lui pour gagner la mission et passer à la 3<sup>ème</sup> mission de l'épisode. Cependant on peut dire que conquérir Panola et Yarbo est la seule manière « correcte » de remporter la victoire.

Construisez autant de vaisseaux que possible tout comme dans les missions précédentes. Développez vos technologies, armez vos cuirassés, faites attention de ne pas laisser des vaisseaux de colonisation passer ou des vaisseaux de combat s'enfuir. Passer à travers le portail de saut vers Yarbo et appliquez la même tactique. Attention, l'intelligence artificielle est bien développée.

Objectif n°2: Aider Panola & Yarbo

Attaquez toutes les planètes de Raki avec la même méthode que pour détruire Mohr'Tehp. C'est l'objectif le plus simple, mais la mission suivante sera beaucoup plus difficile.

Mon conseil :

1. Si vous aidez Raki (et attaquez Panola et Yarbo), vous jouerez directement la mission 3. C'est la solution la plus pratique pour un débutant.
  2. Si vous aidez Panola et Yarbo (et attaquez Raki), vous jouerez la mission 2 pour vaincre Mohr'Tehp.
- Pour finir la mission le plus rapidement possible, débarrassez-vous de Mohr'Tehp.

Changement d'objectif : aucun

Objectif secondaire : aucun

Episode 5 Mission 2: Renaissance de l'empire Kariak

Objectif principal : Vaincre Mohr'Tehp

Cette mission apparaît si le joueur a fait le "mauvais choix" d'aider Mohr'Tehp. Vous contrôlez Eden et Raki. Raki a reçu des renforts provenant des Kariaks. Il faut rapidement configurer les planètes afin qu'elles se défendent seules. Créez une vaste armée pour vaincre Mohr'Tehp.

Cette mission est difficile car les Darzoks et Mohr'Tehp sont très agressifs et expansionnistes.

Mon conseil : Bonne chance pour cette mission ardue. Ne laissez pas l'intelligence artificielle se développer. Attaquez le plus vite possible, mais développez vos vaisseaux et colonies.

Changement d'objectif : aucun

Objectif secondaire : aucun

Episode 5 Mission 3: Trouver l'ennemi

Objectif principal : Trouver le vaisseau de ravitaillement, localiser l'Armada

Tout commence dans le système Askira. Préparez votre planète. Pendant ce temps, Kuchera arrive dans le système avec son vaisseau espion. Il sera très utile si le joueur ne possède pas d'espion.

Envoyez tous les vaisseaux espions vers le portail de saut sur la gauche. Il conduit vers "Lyssa". Une fois dans le système, utilisez l'espion pour « obtenir des infos militaires ». Une fois que vous avez vérifié que le système ne contient pas l'armada, continuez vers le système suivant nommé Hortobi. Effectuez les mêmes actions. Une cinématique vous indiquera que vous avez localisé le vaisseau de ravitaillement. Dirigez-vous vers le système suivant (Odaboona), effectuez une recherche d'infos militaires avant de passer vers « Corio ». Contrôlez à nouveau le système et trouvez l'Armada.

Changement d'objectif : aucun

Objectif secondaire : aucun

Episode 5 Mission 4: L'Armada

Objectif principal : Trouver et affaiblir l'Armada

Atteignez Corio avec vos vaisseaux espions pour localiser et saboter un maximum de vaisseaux de la flotte ennemie.

Mon conseil : Utiliser deux vaisseaux espions si possible pour atteindre le système Corio. Utilisez un des vaisseaux pour « obtenir des infos militaires » et le second pour saboter l'Armada. Détruisez les vaisseaux restant lors de l'assaut final.

Changement d'objectif : Détruisez l'Armada pour terminer la mission lorsqu'elle arrive dans votre système.

Objectif secondaire : aucun

#### Episode 5 Mission 5: L'affrontement final

Main Objective: Localiser et détruire la base ennemie

Construisez un maximum de vaisseaux mais ne les déplacez pas, développez la technologie des balises de saut dans les technologies de vaisseaux. envoyez la balise dans le système

Utilisez votre vaisseau espion pour atteindre le système Odaboona, obtenez des informations militaires pour trouver la base principale des Darzoks. Essayez de la saboter, vous constaterez qu'elle disparaît. Un nouveau portail de saut est disponible dans le système Odaboona system. Vous arriverez dans le dernier système ennemi. Obtenez des informations militaires, localisez la base Darzok.

Enfin, envoyez votre balise de saut, déployez-là dans le système Darzok. Revenez à votre flotte, sélectionnez tous vos vaisseaux avec "z", pressez « j ». Votre flotte disparaît, des dialogues se déclenchent. Vos vaisseaux vont réapparaître dans peu de temps. Concentrez vos forces sur la base principale. The end... 😊

Changement d'objectif : aucun

Objectif secondaire : aucun