

SOMMAIRE

I - QU'EST-CE QUE BATTLE CORP ?	4
1 - Gestion de votre corporation	4
2 - Wargame	4
3 - Gestion du temps	4
4 - Après l'inscription	5
II - VOS PREMIERS PAS DANS LE WARGAME	6
1 - Les notions élémentaires	6
<i>Crédits, vivre et énergie</i>	6
<i>Gérer un territoire</i>	6
<i>Bâtiments</i>	7
<i>Les troupes</i>	8
2 - Entrer en guerre.....	8
3 - Et après la victoire.....	8
III - VOTRE PREMIER TOUR	9
1 - Affectez la production dans vos bâtiments	9
2 - Préparez le futur	9
3 - Etendez votre domination.....	9
4 - Vérifiez vos ordres	9
IV - REGLES COMPLETES WARGAME	10
1 - Généralités	10
2 - Conditions de victoire.....	10
<i>Victoire militaire</i>	10
<i>Victoire par influence</i>	10
<i>Que gagne le joueur victorieux ?</i>	10
3 - Conditions de Défaite.....	11
4 - Les territoires et leur population	11
5 - Affectations de population	11
6 - Les ressources	11
7 - Bâtiments et Constructions.....	13
<i>Bâtiments</i>	13
<i>Constructions</i>	14
8 - Les unités.....	15
<i>Généralités</i>	15
<i>Caractéristiques</i>	16

9 - La gestion du temps.....	18
10 - Les actions.....	18
<i>Attaquer.....</i>	18
<i>Pilonner.....</i>	18
<i>Bombarder.....</i>	19
<i>Se fortifier.....</i>	19
<i>Se defortifier.....</i>	19
<i>Espionner.....</i>	19
<i>Surveillance.....</i>	20
<i>Déplacer des stocks.....</i>	20
<i>Déplacer des troupes.....</i>	20
<i>Organiser un convoi.....</i>	21
<i>Construire des zones agricoles.....</i>	21
<i>Construire des batteries anti-aerienne.....</i>	21
<i>Construire des bunkers.....</i>	21
<i>Construire un batiment.....</i>	21
<i>Produire des troupes.....</i>	22
<i>Protection aerienne.....</i>	22
<i>Accords CCAC.....</i>	22
<i>Don de crédits.....</i>	23
<i>Don de Ressources.....</i>	23
<i>Don de Troupes.....</i>	23
11 - Rapports et comptes-rendus.....	23
<i>Comptes rendus.....</i>	23
<i>Actions en cours.....</i>	23
<i>Options.....</i>	23
<i>Economie / Gestion.....</i>	24
12 - Les territoires neutres.....	24
V - REGLES COMPLETES CORPORATION.....	26
1 - Généralités.....	26
<i>De l'entreprise à la corporation.....</i>	26
<i>Les possessions.....</i>	26
<i>La cotation.....</i>	26
<i>Corporation et batailles sur les planetes.....</i>	27
2 - Fonctionnalités des corporations.....	27
<i>Ecran de corporation.....</i>	27
<i>Les news.....</i>	27
<i>Profil.....</i>	28
<i>Consortium – bientôt disponible.....</i>	28
<i>communications.....</i>	28
3 - Actifs.....	28
<i>Les infrastructures.....</i>	28

<i>Les caractéristiques des planètes</i>	29
<i>Les actions sur votre planète</i>	29
<i>Les vaisseaux - Bientôt disponible</i>	30
<i>Les colonies - Bientôt disponible</i>	30
4 - Marché boursier	31
<i>Achat/vente de ressources</i>	31
<i>Achat/vente de troupes</i>	31
<i>Achat/Vente d'infrastructure</i>	31
<i>Achat/Vente de colonies- Bientôt disponible</i>	31
<i>Achat/Vente de planètes</i>	31
<i>Achat/Vente de vaisseaux - Bientôt disponible</i>	31
<i>Vente aux enchères</i>	32
<i>Affréter un vaisseau</i>	32
VI - ANNEXES	33
1 - Résolution des combat : phases d'une attaque	33
2 - Résolution des combat : caracteristiques	33

I - QU'EST-CE QUE BATTLE CORP ?

Battle Corp est un jeu de gestion économique et de tactique militaire, où vous incarnez une puissante entreprise appelée corporation.

1 - GESTION DE VOTRE CORPORATION

Votre corporation va prospérer dans la galaxie et acquérir biens, filiales, armées, vaisseaux, voire même des planètes entières. Toutes ces ressources seront dirigées dans un seul but, asseoir votre domination dans la galaxie et résister aux assauts des corporations les plus belliqueuses.

Vous gérerez vos biens au travers d'une interface spécifique qui vous permettra d'effectuer l'ensemble des actions nécessaires à votre développement : acheter de petites entreprises (lunes minière, société de sécurité, casino...), acheter ou vendre des ressources, affecter des troupes sur les batailles que vous engagerez...

> Pour en savoir plus, allez lire les règles de Corporation.

2 - WARGAME

Vous disposerez aussi d'un dirigeant que vous allez affecter à la conquête de planètes, et qui devra livrer bataille à d'autres dirigeants de Corporation. Le jeu devient alors un Wargame, où vous devrez conquérir territoire après territoire et expulser les autres corporations de la planète.

Dans cette partie du jeu, il vous faudra construire des bâtiments, produire des armées et gérer au mieux vos ressources. Fort heureusement, votre dirigeant bénéficiera de l'aide de sa corporation qui pourra lui envoyer au besoin, troupes et ressources en renfort.

> Pour en savoir plus, allez lire les règles de Wargame

3 - GESTION DU TEMPS

Dans Battle Corp, deux systèmes de gestion du temps cohabitent : **des cycles qui s'exécutent à date et heures fixes, et des actions qui s'effectuent au bout d'un temps donné.**

Ce système est valable tout aussi bien pour la partie gestion de Corporation que pour la partie tactique militaire du jeu (wargame).

Les **cycles** gèrent l'extraction des ressources, la production de vos usines (armées, composants électroniques, énergie...), l'entretien des usines (en énergie et en matières premières), l'entretien de vos troupes et la perception des impôts.

Les **actions engagées** prennent un nombre d'heures prédéterminées pour se réaliser. Une attaque vers un territoire se déroulera durant 24 heures avant d'aboutir à un résultat (victoire ou défaite), alors qu'un espionnage ne prendra que 12 heures.

4 - APRES L'INSCRIPTION

Une fois que vous êtes inscrit, vous allez recevoir immédiatement votre mot de passe par mail. Vous pouvez alors vous connecter et arriverez sur l'écran de gestion de Corporation. Cet écran vous donne accès à de nombreuses fonctions que vous découvrirez avec le temps.

La première chose à faire, c'est une demande de partie afin d'aller en découdre sur une planète contre d'autres joueurs

Pour cela, il faut cliquer sur le nom de votre dirigeant (qui est aussi le nom de votre corporation) et qui se trouve au centre de l'écran. L'entrée dans les parties est rapide et vous pouvez commencer immédiatement à jouer.

II - VOS PREMIERS PAS DANS LE WARGAME

1 - LES NOTIONS ELEMENTAIRES

Votre position de départ est colorée en bleu. C'est votre centre de commandement, si vous le perdez, vous serez immédiatement éliminé de la partie quelque soit votre situation.

Pour gagner une partie, vous disposez de deux solutions :

- **La victoire militaire** qui représente le contrôle de la planète, en occupant des positions stratégiques avec vos troupes. Ces positions stratégiques sont représentées par les territoires notés en X sur la carte. Vous devez occuper ces territoires pendant au moins 96 heures (2 cycles de jeu complets au moins).
- **La victoire par influence** est complètement différente, puisque qu'elle vous donne le contrôle de la planète avec l'appui des populations locales, qui se soulèvent contre les autres corporations présentes. Pour cela, il vous faudra accumuler un certain nombre de points d'influence prédéterminé. Ces points d'influence se gagnent en faisant fonctionner des manufactures sur les territoires que vous possédez. Chaque manufacture apporte des points d'influence sur le territoire sur lequel elle fonctionne.

CREDITS, VIVRE ET ENERGIE

Que ce soit pour vous protéger, ou tenter de prendre le contrôle de la planète par la force, vous aurez besoin de troupes, de bâtiments et de nouveaux territoires.

Les **crédits** dont vous disposez vont vous permettre de construire des bâtiments, de fabriquer des unités et bien d'autres choses encore. Vous obtiendrez des crédits par l'imposition de vos territoires, l'exploitation de mines d'or, voire de la vente de ressources sur le marché intergalactique.

Vos **stocks de vivre** sont centralisés après avoir été récoltés sur l'ensemble de vos territoires. Les **Zones Agricoles** produisent des vivres qui serviront ensuite à l'entretien de vos militaires (marines et commandos) ainsi qu'à l'entretien de certains bâtiments.

L'**énergie** permet de faire fonctionner la majorité des bâtiments ainsi que les unités militaires mécaniques. L'énergie est produite à partie des **usines thermiques et nucléaires**.

GERER UN TERRITOIRE

Un territoire abrite une population composée de **travailleurs** affectés par la corporation à l'effort de guerre, et de **contribuables**, non affectés, qui vous payent des impôts.

Lorsqu'une partie de la population est affectée dans une usine, elle passe de contribuables à travailleurs. Plus vous affectez de travailleurs, plus vos usines produiront et moins il y aura de contribuables, donc vous percevrez moins d'impôts.

Certains territoire abritent des **ressources naturelles** (acier, titane, or...) qu'il est possible d'extraire. Ces ressources serviront ensuite à la fabrication d'unités, la construction de nouveaux bâtiments, voire la fabrication de produits transformés comme l'énergie ou les composants électroniques.

Pour extraire ces ressources, vous devrez y affecter des travailleurs. En fonction du nombre que vous y affecterez, vous récolterez plus ou moins de matières premières.

Une fois extraites, les ressources sont ajoutées aux stocks du territoire où elles attendront d'être utilisées ou déplacées vers d'autres territoires.

BATIMENTS

Chaque territoire peut accueillir un nombre limité et fixe de bâtiments, compris entre 2 et 6.

Pour construire un bâtiment, il faut sélectionner un emplacement libre puis choisir le bâtiment à construire. Il faut pour cela que les ressources nécessaires à sa construction soient présentes dans les stocks du territoire.

Les bâtiments civils permettent la génération d'énergie ou la production de biens :

- **L'usine thermique** permet la fabrication d'énergie, dont la quantité dépend du nombre de travailleurs affectés.
- **La centrale nucléaire** fabrique de l'énergie avec très peu de population, mais consomme de petites quantités d'uranium.
- **L'usine de composants** fabrique des composants électroniques à partir d'acier.
- **La manufacture** fabrique des produits de luxe, ce qui augmente l'influence de la corporation sur le territoire.

Les bâtiments militaires permettent la fabrication de troupes aux ordres de votre corporation :

- **L'académie militaire** entraîne Marines et Commandos.
- **L'usine mécanoïde** fabrique tank, cyborgs et artilleries.
- **L'astroport** construit Chasseurs et Bombardiers et leur sert aussi de base leur permettant de bombarder ou de protéger le territoire des attaques aériennes.

Pour chaque bâtiment en activité, il faut choisir le produit ou la troupe à fabriquer, puis y affecter un certain nombre de travailleurs. Pour certains bâtiments, le nombre de travailleurs ne peut être changé (Centrales nucléaires) mais pour l'ensemble, ils ont une capacité limitée comprise entre 1000 et 2000 travailleurs.

Le nombre de travailleurs en activité dans l'usine détermine la quantité de produit fabriqué.

Trois autres structures peuvent être construites sur les territoires :

- **Les bunkers et batteries anti-aériennes** assurent respectivement la défense au sol et aérienne du territoire. Ils peuvent être construits en très grand nombre et n'occupent ni travailleurs ni emplacements de bâtiment.

- Les **zones agricoles** produisent des vivres. Ces structures peuvent être fabriquées en très grand nombre et ne nécessitent pas d'emplacement libre sur le territoire.

LES TROUPES

Un territoire est défendu par une garnison de troupes dont vous voyez le détail en cliquant sur l'icône Armée. Par défaut, une armée en garnison défendra votre territoire.

2 - ENTRER EN GUERRE

Il faut pour cela sélectionner le territoire à attaquer. Vous disposez dès lors de plusieurs types d'attaque :

Le **pilonnage** vous permet, si vous disposez d'artilleries de tirer vers un territoire ennemi, bien à l'abri derrière vos défenses. Vous sélectionnez la cible de vos tirs, puis le nombre d'artilleries à envoyer.

Le **bombardement**, affecte votre aviation (chasseurs et bombardiers) à des frappes sur le territoire ennemi. Comme pour le pilonnage, vous devez choisir la cible et le nombre d'unités à envoyer. Le bombardement reste cependant une entreprise risquée car votre aviation sera soumise aux tirs des défenses anti-aériennes mais aussi aux chasseurs ennemis positionnés sur le territoire ou placés en protection aérienne.

L'**attaque** est une tentative d'invasion où vos troupes tentent de prendre le contrôle du territoire en affrontant les forces ennemies.

3 - ET APRES LA VICTOIRE

Si vos talents de stratège vous permettent de remporter la victoire, la corporation prendra possession de l'ensemble de la planète et pourrez l'administrer. Elle vous apportera de nombreux avantages pour vos batailles futures, et consolidera la position de votre corporation dans la conquête de l'univers connu.

III - VOTRE PREMIER TOUR

Maintenant que vous possédez les notions élémentaires pour jouer, voici les actions les plus simples pour votre premier tour.

1 - AFFECTEZ LA PRODUCTION DANS VOS BATIMENTS

Sélectionnez par exemple l'usine mécanoïde. A droite, dans le menu, choisissez *changer la production*. Vous avez le choix entre les unités que le bâtiment peut produire. Faites attention à bien avoir assez de stocks pour votre production. 1 tank par exemple coûte 10 aciers en plus des crédits. Sélectionnez les tanks, puis cliquez sur le bouton *gérer les effectifs*.

Vous allez devoir choisir le nombre de travailleurs à affecter et ce qui déterminera la quantité de tanks produits. Pour en produire le maximum, soit 7 tanks par usine, vous devez affecter 2000 hommes.

Faites ensuite de même pour l'académie militaire où la limite de travailleurs est de 1000 par académie. Puis pour l'usine thermique, afin de faire quelques réserves d'énergie et pouvoir entretenir vos troupes lorsqu'elles seront produites.

Vous pouvez vérifier les ressources nécessaires à la production des unités en allant dans la section *Economie/Gestion – Ressources*. Vous saurez alors la consommation en ressource bâtiment par bâtiment.

2 - PREPAREZ LE FUTUR

Construisez de nouveaux bâtiments afin d'augmenter votre capacité de production.

Sélectionnez un emplacement libre sur le territoire et choisissez à droite le bâtiment que vous voulez construire. En cliquant sur l'icône, vous en obtenez le descriptif.

Pour commencer, fabriquez une usine mécanoïde et une académie militaire.

3 - ETENDEZ VOTRE DOMINATION

Sélectionnez un territoire voisin que vous considérez comme stratégiquement intéressant. Puis en haut à droite choisissez le bouton *Attaquer*. Sélectionnez ensuite votre territoire d'où partiront les troupes et entrez l'ensemble de vos troupes disponibles.

4 - VERIFIEZ VOS ORDRES

Pour finir, allez dans la section ordre en cours, et vérifiez que la construction de vos deux bâtiments et votre attaque sont bien présents. L'heure de la résolution de chaque ordre est indiquée à gauche.

Une fois l'ordre traité, son résultat sera disponible dans la section compte rendus.

Et surtout n'oubliez pas d'aller perfectionner vos connaissances en lisant les règles et en consultant le forum (disponible à partir du site).

IV - REGLES COMPLETES WARGAME

1 - GENERALITES

Battle Corp est un jeu de gestion et de stratégie où 6 à 7 joueurs s'affrontent pour le contrôle d'une planète. Celle-ci est découpée en territoires dont certains produisent des ressources et que les joueurs doivent conquérir afin de prendre un avantage sur leurs adversaires.

Chaque joueur commence sur un territoire au début de la partie et doit tenter de remporter la victoire soit par expansion militaire soit par influence.

2 - CONDITIONS DE VICTOIRE

VICTOIRE MILITAIRE

Certains territoires (repérable par leur couleur particulière) abritent les gouvernements de la planète et leur prise permet la victoire militaire. En fonction des cartes, il faut conquérir plus ou moins de territoires stratégiques et leur nombre exact est donné à l'entrée dans la partie

Exemple : les territoires X1 et X2 pour la carte aride et X3 et X4 pour la carte glaciaire. Vous devez occuper simultanément ces deux territoires pendant au moins 96 heures (4 jours). Le décompte commence à partir du moment où le dernier territoire est conquis et redémarrera à 0 si vous perdez l'un d'entre eux, même momentanément.

VICTOIRE PAR INFLUENCE

Le joueur peut tenter de rallier les populations locales à sa cause et celles-ci finissent par se soulever. Le joueur gagne alors par influence. Pour cela il doit obtenir au minimum le nombre de points d'influence déterminé en début de partie (ce nombre dépend de la taille de la carte).

QUE GAGNE LE JOUEUR VICTORIEUX ?

Le gagnant gagne avant tout une nouvelle planète qui sera ajoutée à la liste des actifs de sa corporation. Après la fin de la partie, cette planète ne sera plus gérée en mode Wargame, mais uniquement à partir des écrans de gestion de vos actifs de corporation, comme les autres planètes possédées par la corporation. (A ce sujet, se reporter à la page 29)

Les caractéristiques de la planète gagnée (population, indice de production, etc.) dépendent des conditions de jeu présentes sur la planète lorsque la partie se termine.

De plus, le gagnant transfère un nombre variable de troupes et de ressources vers sa corporation (calcul secret qui reste encore à découvrir)

Le gagnant ne transfère rien vers sa partie suivante, bien qu'il puisse plus tard y faire transporter ce qu'il désire depuis les stocks de sa corporation (il devra donc en payer le transport vers la planète, et attendre leur arrivée)

3 - CONDITIONS DE DEFAITE

Un joueur est éliminé lorsque son territoire de départ est conquis ou qu'un joueur remplit les conditions de victoire.

Si un joueur remplit les conditions de victoire, les joueurs survivants au moment de la fin de la partie, bénéficieront d'un léger avantage pour leur partie suivante :

Les perdants pourront transférer chacun 100 tonnes de ressources ou de matériel, parmi ce qui se trouve sur leur territoire de départ, vers la planète suivante où ils seront disponibles dès le départ (Ce qui est un gros avantage pour le début de partie).

Le "poids" de chaque article est le même que pour les transports de troupes, qui est détaillé page 32.

4 - LES TERRITOIRES ET LEUR POPULATION

Chaque territoire possède une population, une variété de ressources en stock, des zones constructibles (pour construire des bâtiments) et peut-être des matières premières à exploiter.

Tous les territoires ne produisent pas des ressources, or certaines ressources sont nécessaires à la construction de certains types de bâtiments ou d'unités spécifiques. Les ressources stratégiques sont en nombre limité et les territoires qui les abritent seront le théâtre de féroces combats.

5 - AFFECTATIONS DE POPULATION

La population peut être affectée par le joueur à :

- **L'extraction de ressources brutes** et transformées (qui servent à construire unités et bâtiments).
- La **construction et la gestion de bâtiments** militaires et civils (limité à 2-6 bâtiments par territoire).
- La création de **Zones Agricoles** (pour nourrir les troupes biologiques).

La population affectée (de force) aux usines ou à l'extraction de ressources est appelée travailleurs, tandis que la population laissée vacante est appelée contribuables. Dans le jeu, seuls les contribuables payent des impôts ce qui va poser un certain nombre de problèmes de gestion. **Plus un pays produira de ressources ou de troupes, moins la corporation recevra d'impôts.** Il faut cependant noter qu'il est parfois rentable de vendre certaines ressources (comme l'acier) ou de récolter de l'or plutôt que d'avoir des contribuables même si cette opération prend plus de temps.

Les travailleurs sont affectés aux usines dans le but de produire des ressources ou des unités. Il est possible de modifier les effectifs des usines à tout moment mais aussi de modifier les produits en construction. Les ressources nécessaires à l'industrie sont directement prélevées dans les stocks du territoire.

6 - LES RESSOURCES

Les ressources sont, après la population, la deuxième composante cruciale pour la gestion d'une partie de Battle Corp. Elles permettent de construire toutes vos unités et tous vos bâtiments dans le jeu et d'assurer leur maintenance.

La monnaie du jeu est le **Crédit** et sert dans la presque totalité des transactions. Il s'obtient par l'imposition des contribuables et la vente de ressources sur le marché intergalactique.

Il existe 5 ressources brutes :

- **L'or**, est converti automatiquement en crédits
- **Le titane**, sert à produire l'artillerie et à fabriquer certains bâtiments.
- **L'acier**, sert à produire des unités, tous les bâtiments et des composants électroniques
- **L'aluminium**, sert à produire les unités aériennes.
- **L'uranium**, sert à la production et l'entretien de centrales nucléaires

Et 3 ressources transformées :

- Les **composants électroniques**, obtenus à partir de l'acier, servent à produire Cyborgs et Commandos,
- **L'énergie**, obtenue à partir de l'uranium ou par le fonctionnement de centrales thermique, sert à l'entretien des unités mécaniques et à l'entretien de certains bâtiments.
- Les **vivres**, obtenus depuis les Zones Agricoles, servent à nourrir les troupes.

Le menu économie / gestion regroupe toutes les informations permettant la gestion des ressources et des effectifs. Les informations regroupées sont mises à jour immédiatement en fonction des changements que vous effectuez. Vous pouvez donc contrôler à tout moment l'état de votre économie et de l'état de vos ressources.

L'extraction de ressources brutes se fait en affectant de la population au site d'extraction de ressources (bouton Production en bas à droite, puis cliquer sur le nom de la ressource dans le tableau qui apparaît en haut à droite).

La quantité de ressources produites dépend à la fois du type de ressource, mais aussi du nombre de travailleurs affectés. **Il n'y a pas de limite dans le nombre de travailleurs que l'on peut affecter à l'extraction de ressources.** Dédier une partie importante de sa population dans un territoire à la production des ressources aura des conséquences directes sur les choix stratégiques du joueur.

Rendement des différentes mines :

- Titane, Aluminium, Uranium : 1 unité produite pour 100 mineurs
- Acier : 10 aciers produits pour 100 mineurs
- Or : 1000 crédits produits pour 100 mineurs

Les ressources ainsi extraites sont ajoutées aux stocks du territoire dans lequel ils sont présents.

EXCEPTION : Les vivres et l'énergie sont centralisés et les dépenses sont gérées pour l'ensemble des territoires et non pas pour chaque territoire de manière individuelle.

7 - BATIMENTS ET CONSTRUCTIONS

BATIMENTS

Il existe deux types de bâtiments : **les bâtiments militaires** (Astroport, Académie, Usine mécanoïde) et **les bâtiments civils** (Manufacture, Usine de composants, Centrale nucléaire, Usine thermique...).

Pour construire un bâtiment, il faut que les ressources nécessaires soient disponibles **dans les stocks du territoire** et qu'il reste **au moins une zone constructible disponible** sur le territoire.



Pour construire un bâtiment, il faut des crédits, de l'acier, voire d'autres ressources brutes.

Pour produire ses unités ou denrées, le bâtiment aura besoin de ressources brutes ou transformées, de population et de crédits

Pour maintenir un bâtiment en marche cela demande de l'énergie.

Dans le jeu, un descriptif détaillé des bâtiments vous permettra de savoir si vous possédez les ressources nécessaires pour le construire et l'entretenir.

Voici une liste, non définitive, des bâtiments que vous pouvez construire :

	<p>L'Usine de composants fabrique des composants électroniques à partir d'acier</p> <p>Coût d'installation : 50 000 crédits, 50 Aciers</p> <p>Temps d'installation : 48 heures</p> <p>Max Effectif : 1000 (pour 100 composants)</p> <p>Entretien : 20 Energies</p> <p>Descriptif : Produit 1 composants électroniques à partir de 2 d'aciers</p>
	<p>L'astroport fabrique les unités aériennes.</p> <p>Coût d'installation : 30 000 crédits, 20 Aciers, 10 Titans</p> <p>Temps d'installation : 48 heures</p> <p>Max Effectif : 2000 (pour 10 chasseurs ou 5 bombardiers)</p> <p>Entretien : 20 Energies</p> <p>Descriptif : Construit des chasseurs ou des bombardiers. Sert également de base pour les avions.</p>

	<p>L'usine d'unités mécaniques fabrique des unités de combat mécaniques (Tanks, Artilleries et Cyborgs)</p> <p>Coût d'installation : 50 000 crédits, 20 Aciers</p> <p>Temps d'installation : 48 heures</p> <p>Max Effectif : 2000 (pour 40 cyborgs, 7 tanks ou 5 artilleries)</p> <p>Entretien : 20 Energies</p>
	<p>La Manufacture de produits de luxe est le seul bâtiment qui produit des points d'influence.</p> <p>Coût d'installation : 25 000 crédits, 50 Aciers</p> <p>Temps d'installation : 48 heures</p> <p>Max Effectif : 2000</p> <p>Entretien : aucun</p> <p>Descriptif : Production de produits de luxe et augmentation de l'influence de la corporation sur le territoire. C'est le bâtiment permettant la victoire par influence.</p>
	<p>L'académie militaire fabrique des Marines et des Commandos.</p> <p>Coût d'installation : 10 000 crédits, 10 Aciers</p> <p>Temps d'installation : 24 heures</p> <p>Max Effectif : 1000 (production de 20 marines ou 7 commandos)</p> <p>Entretien : 5 Vivres</p>
	<p>L'usine thermique produit de l'énergie</p> <p>Coût d'installation : 5 000 crédits</p> <p>Temps d'installation : 24 heures</p> <p>Max Effectif : 1500 (production de 150 énergies)</p> <p>Entretien : aucun</p>
	<p>La centrale nucléaire produit de l'énergie à moindre coût.</p> <p>Coût d'installation : 10 000 crédits, 20 Aciers, 10 Uraniums</p> <p>Temps d'installation : 48 heures</p> <p>Max Effectif : 100 (production de 200 énergies)</p> <p>Entretien : 1 uranium</p>

CONSTRUCTIONS

Les constructions sont un sous-groupe de bâtiments qui ne nécessitent pas de maintenance et dont le nombre n'est pas limité (une construction ne nécessite pas de zone constructible sur le territoire).

Les **Batteries Anti-Aériennes (B.A.A.)** infligent des dommages en cas d'attaque aérienne sur le pays ou sur les armées.

Coût d'installation : 2 000 crédits, 2 Aluminium

Temps d'installation : 6 heures

Entretien : 1 Energie

Les **Bunkers** infligent des dommages à l'attaquant en cas d'assaut terrestre sur le territoire.

Coût d'installation : 2 000 crédits, 10 Aciers

Temps d'installation : 6 heures

Entretien : aucun

Les **Zones Agricoles** assurent la production de vivres par le travail des populations.

Coût d'installation : 5 000 crédits

Temps d'installation : 6 heures

Effectif : 100 travailleurs

Entretien : aucun

Descriptif : Une zone agricole produit 100 vivres par cycle

Les bunkers, BAA et les zones agricoles peuvent être construites en très grand nombre sur tous les territoires, car ils n'occupent pas d'emplacement de bâtiment, contrairement aux usines.

Pour lancer une de ces constructions, il vous suffit de sélectionner le territoire sur lequel construire puis de cliquer sur l'icône en question. Dans la limite de vos crédits, de vos ressources et, si nécessaire, de vos contribuables disponibles, vous pourrez lancer la construction de BAA, Bunker ou Zones Agricoles.

8 - LES UNITES

GENERALITES

Les unités sont construites dans les bâtiments à partir de matières brutes ou transformées. Le nombre d'unité produit dépend du nombre de travailleurs affectés dans le bâtiment. Chaque bâtiment possède une limite d'accueil en nombre de travailleurs (donc en quantité de troupe produite par bâtiment) mais il est possible de construire autant de bâtiments qu'il y a de zones constructibles sur le territoire.

Une fois produites, les unités se placent en garnison sur le territoire où est situé l'usine. Elles peuvent ensuite soit être déplacées vers un autre territoire, soit être envoyées à l'assaut d'un territoire ennemi, soit rester en garnison, soit être spécifiquement affectées à la défense du territoire.

Certaines unités possèdent des capacités spéciales qui donnent droit à des fonctions spécifiques (pilonner, bombarder, opération furtive...). Les

caractéristiques d'une unité peuvent être consultées dans le jeu en cliquant sur l'unité en question.

CARACTERISTIQUES

Mêlée : Capacité offensive en combat rapproché, représente la puissance de feu et la mobilité.

Tir : Capacité offensive à distance, en tir de barrage, voire pour l'artillerie en pilonnage.

Défense : Capacité à se protéger, la mobilité, se placer dans un espace sous le feu de l'ennemi voire se camoufler lors d'un feu nourri.

Résistance : Capacité de résistance aux dommages, blindage...

> Pour plus de détails, se reporter à l'annexe VI -2 - page 33.

Types d'unités disponibles :

	<p>Marine : Unité défensive de mêlée</p> <p>Coût de fabrication : 100 crédits par marine</p> <p>Coût d'entretien : 1 vivre par marine</p> <p>Production/cycle : 20 unités</p> <p>Mêlée : 1 Défense : 4</p> <p>Tir : NA Résistance : 1</p>
	<p>Commando : Unité offensive de mêlée possédant l'habilité spéciale : attaque furtive (non disponible en version bêta).</p> <p>Coût de fabrication : 250 crédits et 1 composants par commando</p> <p>Coût d'entretien : 1 vivre et 1 énergie par commando</p> <p>Production/cycle : 7 unités</p> <p>Mêlée : 10 Défense : 2</p> <p>Tir : NA Résistance : 2</p>



Cyborgs : Unité offensive produite à la chaîne en très grande quantité.

Coût de fabrication : 10 crédits et 1 composant
par Cyborg

Coût d'entretien : 1 énergie par Cyborg

Production/cycle : 40 unités

Mêlée : 3

Défense : 3

Tir : NA

Résistance : 3



Tanks : Unité offensive pouvant tirer avant l'entrée en mêlée.

Coût de fabrication : 500 crédits et 10 aciers par tank

Coût d'entretien : 5 énergies par tank

Production/cycle : 7 unités

Mêlée : 10

Défense : 5

Tir : 4

Résistance : 5



Artillerie : Unité au tir dévastateur, possédant une habilité spéciale : le pilonnage.

Coût de fabrication : 1000 crédits et 5 titanes
par artillerie

Coût d'entretien : 10 énergie par artillerie

Production/cycle : 5 unités

Mêlée : 1

Défense : 1

Tir : 20

Résistance : 1



Bombardiers : Unité aérienne permettant le bombardement.

Coût de fabrication : 500 crédits, 5 aluminiums
et 5 aciers par bombardier

Coût d'entretien : 2 énergies par bombardier

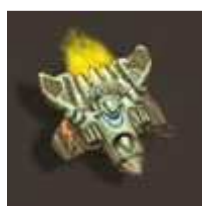
Production/cycle : 5 unités

Mêlée : 1

Défense : 1

Tir : 20

Résistance : 2



Chasseurs : Unité aérienne de protection de l'espace aérien pouvant aussi bombarder.

Coût de fabrication : 500 crédits

et 2 aluminiums par chasseur

Coût d'entretien : 1 énergies par chasseur

Production/cycle : 10 unités

Mêlée : 5

Défense : 5

Tir : 2

Résistance : 5

9 - LA GESTION DU TEMPS

Le jeu est géré en semi temps réel :

D'une part, les actions prennent un temps donné à se réaliser (une attaque prend 24 heures, un bombardement 12 heures...) ; sont généralement concernées toutes les actions militaires (attaques et déplacements), ainsi que les constructions de bâtiments et de défenses.

D'autre part, des cycles se déroulent à heures fixes pour la production d'unités, l'extraction des ressources et l'entretien des bâtiments.

10 - LES ACTIONS

ATTAQUER

Temps de résolution : 24 heures

Il est possible d'attaquer un territoire en contact avec l'un des siens, en affectant des troupes issues de la garnison. La victoire permet de prendre possession du territoire tandis que la défaite entraîne une retraite des troupes survivantes dans leur garnison d'origine.

Les bunkers ennemis défendront leur territoire avant le début du combat.

Il arrive parfois que deux adversaires s'attaquent mutuellement deux territoires. Dans ce cas, les armées vont se croiser à la frontière avant que le vainqueur du combat ne tente ensuite de prendre le territoire par la force comme cela était prévu.

PILONNER

Temps de résolution : 12 heures

Vos artilleries peuvent procéder à des tirs destructeurs tout en restant à l'abri sur votre territoire. Le pilonnage s'effectue sur un territoire mitoyen et ne vous occasionnera aucune perte. Il est possible de cibler les bâtiments ou l'armée ennemie.

A noter que les artilleries sont bien plus efficaces lors des combats (en soutien des autres troupes) que lors des pilonnages. L'utilisation la plus raisonnable en pilonnage est la destruction des défenses (bunkers et BAA).

BOMBARDER

Temps de résolution : 12 heures

Vos bombardiers et chasseurs pourront tenter un bombardement des installations ou de l'armée jusqu'à deux territoires de distance (depuis un astroport qui leur sert de base). Votre aviation sera soumise aux tirs des batteries anti-aériennes ennemies puis pourra être interceptée par les chasseurs ennemis. Vos avions survivants pourront alors bombarder leurs objectifs.

La particularité du bombardement de troupes est de pouvoir frapper les troupes en garnison mais aussi des troupes qui auraient été affectées à des actions (comme un pilonnage, une attaque...)

Il est alors possible qu'une action soit détruite ou affaiblie par un bombardement préventif.

Note : Après le bombardement, si vous ne possédez plus d'astroport, vos avions s'écrasent par manque de carburant si ils ne trouvent pas d'autre astroport sur un territoire en votre possession.

SE FORTIFIER

Temps de résolution : 12 heures

Une armée peut se préparer à une éventuelle attaque en prenant les positions défensives stratégiques. En cas d'attaque, le défenseur possède un véritable bonus défensif et voit ses tanks tirer automatiquement avant ceux de son adversaire. L'armée défensive ne peut se déplacer tant que la position défensive n'aura pas été annulée.

Dans le cas d'une mise en position défensive, c'est en fait tout le territoire qui est en position défensive ce qui implique que toute nouvelle unité qui joint l'armée (production, déplacement, retour après pilonnage, etc.) est immédiatement immobilisée pour la défense du territoire.

Notes : l'aviation n'est en aucun cas affectée par la fortification. Il est possible de fortifier un territoire qui ne contient pas de troupes, ou juste des avions, en cliquant sur le bouton des armées en bas à gauche, puis sur Fortifier en haut à droite.

SE DEFORTIFIER

Temps de résolution : immédiat

L'armée retourne en garnison, prête à être envoyée au combat.

ESPIONNER

Temps de résolution : 12 heures

L'espionnage donne les informations économiques et militaires sur un territoire : ses effectifs, les bâtiments présents et les stocks en réserve, ainsi que le nom des corporation qui ont placé le territoire sous surveillance et si il est fortifié.

Vous obtiendrez aussi les protections aériennes en cours sur ce territoire et leur territoire d'origine.

Un espionnage a 75% de chance de réussite. Vous pouvez également espionner vos propres territoires pour y détecter des surveillances ennemies (voir ci-dessous).

SURVEILLANCE

Temps de résolution : immédiat

La surveillance d'un territoire est extrêmement coûteuse mais permet de connaître à tout moment les effectifs présents sur le territoire et d'être prévenu à l'avance par mail lorsqu'une attaque est lancée contre le territoire surveillé (après la mise en place de la surveillance).

Une surveillance s'arrête lorsque le territoire change de propriétaire (sauf si vous êtes le nouveau propriétaire). Il est possible de surveiller ses propres territoires et ainsi être prévenu 24 heures avant la résolution de l'attaque. Ainsi, vous aurez tout le temps d'envoyer des troupes en défense.

Notes : La surveillance ne donne pas la connaissance des infrastructures, des défenses ou des mouvements de troupes.

De plus vous ne serez pas prévenu des attaques lancées avant la mise sous surveillance.

DEPLACER DES STOCKS

Temps de résolution : 4 heures

Les ressources sont déplacées d'un territoire d'origine vers un territoire de destination, les deux vous appartenant. Si le territoire de destination ne vous appartient plus à l'arrivée des ressources, elles sont confisquées par le nouveau propriétaire.

DEPLACER DES TROUPES

Temps de résolution : Variable

Les troupes partent d'un territoire d'origine et arrivent dans un autre territoire vous appartenant. Si à leur arrivée, le territoire ne vous appartient plus, vos troupes sont dirigées vers un territoire mitoyen vous appartenant.

Les troupes en déplacement vont traverser un ensemble de territoires qui vous appartiennent, cependant si vous deviez perdre un territoire, sur le chemin du déplacement, les troupes seront immédiatement déroutées sur un autre itinéraire. Il est donc impossible de déplacer des troupes vers ou à partir d'un territoire isolé. Un déplacement de troupes terrestres prend 4 heures+ 4 heures par territoire à traverser (donc 8 heures pour un territoire mitoyen et 12 heures par exemple pour un territoire de plus).

Pour les déplacements d'aviation, le temps n'est que de 4 heures + 1 heure par territoire traversé et il est soumis aux mêmes restrictions que le déplacement de troupes avec en contrainte supplémentaire que le territoire de destination doit abriter un astroport.

ORGANISER UN CONVOI

Temps de résolution : 12 heures, répété toutes les 48 heures.

Les ressources ou les troupes sont déplacées d'un territoire d'origine vers un territoire de destination, les deux vous appartenant. En plus d'un déplacement simple, un ordre de convoi est automatiquement répété toutes les 48 heures.

CONSTRUIRE DES ZONES AGRICOLES

Temps de résolution : 6 heures

Une zone agricole est mise en place et affecte automatiquement 100 de population aux travaux agricoles et fournit 100 de vivres. Il est possible de lancer la construction de plusieurs ZAI en simultané et une ZAI ne nécessite pas de zone constructible.

Attention : si vous annulez un ordre de construction de zones agricoles, vous ne serez pas remboursé des dépenses.

CONSTRUIRE DES BATTERIES ANTI-AERIENNE

Temps de résolution : 6 heures

Les batteries aériennes protègent l'espace aérien de chaque territoire et feront feu sur l'aviation ennemie. Chaque batterie positionnée sur un territoire, fera feu sur les avions ennemis et aura une de chance de détruite l'avion visé.

Les BAA peuvent être construites en grand nombre et le lancement de leur construction peut se faire à n'importe quel moment. La construction des BAA ne dépend pas de la quantité de zones constructibles que le territoire possède.

Attention : si vous annulez un ordre de construction de batteries anti-aériennes, vous ne serez pas remboursé des dépenses.

CONSTRUIRE DES BUNKERS

Temps de résolution : 6 heures

Les bunkers protègent l'accès au territoire et endommageront l'armée en marche. Les bunkers peuvent être construits en grand nombre et le lancement de leur construction peut se faire à n'importe quel moment. La construction des bunkers ne dépend pas de la quantité de zone constructible que le territoire possède.

Attention : si vous annulez un ordre de construction de bunkers, vous ne serez pas remboursé des dépenses.

CONSTRUIRE UN BATIMENT

Temps de résolution : Variable (voir bâtiments page 13)

Un bâtiment doit être construit sur une zone constructible et la sélection du bâtiment à construire se fait à partir d'un emplacement constructible libre. Chaque type de bâtiment a un coût de construction et un temps de construction qui lui est propre.

Attention : si vous annulez un ordre de construction, vous ne récupérez que la moitié de son prix.

PRODUIRE DES TROUPES

Temps de résolution : à l'heure du cycle (heure fixe dans ordres en cours)

En sélectionnant les bâtiments de production de troupes, on choisit l'unité à produire puis on affecte une quantité de travailleurs. Ensuite, à intervalles réguliers, les troupes nouvellement constituées iront rejoindre la garnison du territoire.

Chaque type d'unité est produit en plus ou moins grande quantité en fonction des effectifs attribués à leur fabrication. De plus chaque type d'unité nécessite un ou plusieurs types de ressource pour leur fabrication.

Les changements effectués entre deux tours ne sont pris en compte que lors du prochain passage de tour ; vous pouvez donc changer d'avis et les modifier jusqu'au prochain cycle.

PROTECTION AERIENNE

Temps de résolution : immédiat

Durée de la protection : jusqu'à 96 heures

En sélectionnant un territoire à portée d'un astroport abritant des chasseurs (jusqu'à 2 territoires de distance), vous pouvez protéger ce territoire des bombardements ennemis. Il est possible de protéger n'importe quel territoire qu'il vous appartienne, soit neutre ou même ennemi. Cependant la protection ne sera effective que si le territoire vous appartient.

Vous déterminez la durée de la protection (jusqu'à 96 heures), le nombre de chasseurs à y affecter puis dès validation, le territoire sera sous protection.

Si le territoire protégé et qui vous appartient est bombardé, les chasseurs en protection viendront combattre les avions ennemis afin de repousser la tentative de bombardement. Une fois le combat terminé, les survivants se replaceront en protection.

ACCORDS CCAC

Temps de résolution : 24 heures

L'accord CCAC permet d'effectuer un accord financier avec un autre joueur. Les crédits versés par l'intermédiaire du CCAC le sont de comptes de corporation à compte de corporation (et non pas en wargame).

Ces accords sont souvent la conclusion de négociation de reddition ou de compensation pour une aide sur la planète. Il est absolument interdit d'effectuer un transfert de crédit autrement que par ce biais (par les enchères par exemple, le transfert est sévèrement réprimé).

Le joueur qui propose l'accord et donc offre des crédits doit posséder la somme sur son compte de corporation et ne sera pas remboursé en cas d'élimination, d'abandon ou de suppression.

Une fois l'ordre exécuté, les deux partis sont prévenus par messages et les crédits sont transférés.

DON DE CREDITS

Temps de résolution : immédiat

Le don de crédit n'est autorisé qu'au bout de 96 heures de jeu et permet à de faire des échanges sur les planètes (contre des troupes ou des ressources)

DON DE RESSOURCES

Temps de résolution : 12 heures

Le don de ressources ne nécessite pas d'avoir une frontière commune avec le destinataire et le don se fait à partir des stocks disponibles sur le territoire sélectionné pour le don.

DON DE TROUPES

Temps de résolution : 12 heures

Le don de troupes ne nécessite pas d'avoir une frontière commune avec le destinataire et le don se fait à partir de la garnison disponible sur le territoire sélectionné pour le don.

Durant les 11 premières heures de l'ordre, celui-ci se trouve en préparation donc peut être potentiellement bombardé. Ce n'est que la dernière heure que s'effectue réellement le transfert. Si les troupes sont bombardées, il est possible que le transfert ne s'effectue que partiellement

11 - RAPPORTS ET COMPTES-RENDUS

COMPTES RENDUS

Dans cette rubrique sont détaillés et commentés les résultats de vos actions. Vous pourrez également envoyer un message aux autres joueurs présents sur la planète.

ACTIONS EN COURS

Dans cette rubrique sont regroupés tous vos ordres en cours d'exécution et leur heure exacte d'exécution. Vous pouvez annuler vos ordres depuis cette rubrique.

OPTIONS

Vous pouvez depuis le **menu Abandon** arrêter là votre mission d'acquisition et quitter la planète. Vos territoires redeviennent neutres.

Le marché corporatiste est une bourse d'échange de ressources. Les prix sont réactualisés en temps réel en fonction de l'offre et de la demande. Vendre ou acheter des ressources demande du temps car le consortium marchand doit

affréter un cargo pour apporter ou venir chercher les ressources, puis attendre que les ventes soient effectuées avant de virer les crédits sur le compte.

Le menu Influence permet de voir la production d'influence de chaque des joueurs en lice sur la planète. L'influence est produite par les manufactures (voir page 13).

Le menu Don de crédit permet de faire profiter de vos largesses l'un de vos alliés sur la planète. Vous allez perdre ? Sachez vous venger en armant vos anciens ennemis ! Cette option n'est disponible qu'au bout de 96 heures de jeu.

ECONOMIE / GESTION

Les tableaux synthétiques de cette rubrique vous permettent d'optimiser votre gestion (entretien, ressources, finances).

La vue Entretien fait le bilan de vos stocks actuel d'énergie et de vivres, ainsi que de votre production prévisionnelle, et la compare à vos besoins actuels pour entretenir vos bâtiments, vos unités stationnées et vos unités en mouvement (regroupées sous le terme « Actions »). Rappelons que l'énergie et les vivres sont centralisés au niveau de la planète.

La vue Ressources est composée de deux parties :

- Le tableau du haut fait le bilan, pour chaque territoire, de la population, des impôts récoltés auprès des contribuables ainsi que des points d'influence accumulés par le territoire. En cliquant sur le nom du territoire, vous obtenez les détails pour ce territoire dans la deuxième partie de cet écran. En cliquant sur le bouton GO, vous obtenez la vue Bâtiments de ce territoire.
- La deuxième partie, en bas, détaille la production, les stocks et la consommation de ressources pour un territoire particulier. Ces tableaux permettent aussi d'anticiper les conséquences des changements que vous ordonnerez et ainsi pallier en temps réel aux déficits en ressources que vos actions de production risquent d'engendrer.

Exemple : Vous lancez la production de composants électriques à plein régime. Votre usine produit 100 composants et consomme 200 aciers par cycle. Or votre réserve d'acier n'est que de 100 et votre production d'acier de 50 par cycle. En constatant cela dans les tableaux, vous pourrez ajuster votre production afin réduire votre consommation de composants ou d'augmenter votre production d'acier.

Enfin, le **Bilan financier** détaille vos futures rentrées d'argent ainsi que vos dépenses pour la production d'unité. Les achats et ventes de ressources sur le marché corporatiste ne sont pas pris en compte.

Attention à votre énergie et vos vivres : si lors du cycle, vous manquez de stocks, certaines de vos unités sont mises au hangar. Vous ne pourrez les récupérer que une heure avant le prochain cycle.

12 - LES TERRITOIRES NEUTRES

Les territoires neutres sont ceux qui n'appartiennent pas à un autre joueur. Ils sont gérés, d'une façon limitée, par l'IA du jeu.

Au début de la partie, tous les territoires sont neutres sauf les territoires de départ des joueurs. En cours de partie, certains territoires occupés peuvent redevenir neutres si le joueur qui les possède disparaît (parce qu'il ne joue plus, ou parce que son territoire de départ a été conquis par un autre joueur).

Sur ces territoires on trouve, dès le début de la partie des troupes. Elles sont au début peu importantes, mais elles sont renforcées à chaque cycle par la production des usines du territoire (en général des marines, mais certains territoires avec des mines d'acier produisent également des tanks). Lorsqu'un territoire redevient neutre, les réglages des usines restent inchangés : gare aux mauvaises surprises si vous attaquez un tel territoire...

Du point de vue défensif, ces territoires possèdent en général des bunkers et dans certains cas des batteries anti-aériennes (BAA).

Ces territoires sont passifs : l'IA ne fortifie pas ses troupes (voir l'action Fortifier, page 19), et n'attaque pas les territoires voisins. De plus, elle ne manque jamais de ressources pour entretenir ses troupes (en crédit, énergie ou nourriture).

V - REGLES COMPLETES CORPORATION

1 - GENERALITES

Dans Battle Corp, vous incarnez une Corporation qui part à la conquête de planète dans le but d'asseoir sa domination financière de la galaxie.

L'écran de corporation, auquel vous accédez après vous être identifié, permet la réalisation de toutes les actions que vous serez amené à effectuer pour atteindre vos buts.

Après votre inscription, vous débutez le jeu avec un statut d'entreprise. Vous n'aurez pas de crédits au départ et ne pourrez rejoindre de consortium.

Après votre première partie (si vous ne l'abandonnez pas rapidement), vous passerez au statut de « société ». Ce nouveau statut vous opposera dorénavant à d'autres sociétés lors des parties de Wargame.

Après votre deuxième partie, vous accéderez au statut de Corporation et aurez accès à l'ensemble des fonctionnalités du jeu.

DE L'ENTREPRISE A LA CORPORATION...

Lorsque vous débutez le jeu, vous avez le statut d'entreprise. Vous pouvez acheter des infrastructures sur le marché boursier par la rubrique Achats, mais vous ne pouvez pas participer aux ventes aux enchères.

Vous acquérez le statut de Société en survivant à une première partie Wargame, puis enfin le statut de Corporation en survivant à une deuxième. A partir de là, vous avez accès à toutes les possibilités du jeu, dont les ventes aux enchères et les consortiums.

LES POSSESSIONS

Votre corporation possède :

- **Des crédits** (les liquidités), qui vont vous permettre d'acheter ressources, troupes, infrastructures et planètes.
- **Des stocks de ressources** (matières premières et produits transformé) que vous allez pouvoir utiliser pour vous renforcer lors de partie sur des planètes mais aussi pour des constructions de structures ou de vaisseaux.
- **Un dirigeant** qui va vous permettre de jouer dans les batailles à échelle planétaire.
- **Des actifs** qui sont l'ensemble de vos possessions (planètes, infrastructures, colonies, vaisseaux...)

LA COTATION

La cotation est la valeur boursière de votre corporation qui est calculée en temps réel en fonction de la valeur de ses possessions (stocks et actifs) et fortement affecté par l'indice de confiance du joueur (en fonction des victoires et des défaites)

Cet indice de confiance est visible dans les classements, et représente, pour chaque corporation, la confiance que lui témoignent les investisseurs en fonction de ses victoires et défaites sur les planètes.

Il augmente pour chaque victoire. Il diminue pour chaque défaite. Les défaites n'ont pas la même valeur : Abandon < Elimination de son QG < Garde son QG mais un adversaire gagne.

A chaque cycle, il augmente ou diminue de 0,01 pour tendre vers 1.

CORPORATION ET BATAILLES SUR LES PLANETES

La corporation se gère au niveau macroscopique, joue avec les cours de la bourse, achète des planètes, affrète des vaisseaux.

Les parties sont les affrontements entre les dirigeants de corporations et se jouent sur des cartes représentant uniquement des planètes voire des infrastructures.

Il est important de bien différencier les pages liées aux corporations et les batailles qui se jouent sur les planètes. **Les crédits et les stocks de votre corporation sont gérés de manière complètement indépendante par rapport à ceux que vous utilisez au cours des parties.**

La Corporation est persistante, vous la gérerez tant que vous jouerez à Battle Corp, elle évoluera, fera l'acquisition de nombreux actifs (vaisseaux, planètes, bâtiment...) qui pourront servir lors des batailles ou vous aider dans le développement de votre Corporation.

Les parties, quant à elles, sont éphémères et ne durent que le temps de l'affrontement contre d'autres dirigeants de corporations. Si vous gagnez une partie et prenez possession de la planète, vous récupérerez pour votre corporation une partie des ressources et des troupes que vous possédiez dans la partie et la planète fera partie de vos actifs et vous pourrez la gérer, la développer...

2 - FONCTIONNALITES DES CORPORATIONS

ECRAN DE CORPORATION

Le siège social rapporte régulièrement des crédits en fonction de la valeur du consortium.

Bénéfices prévus : c'est le nombre de crédit que le siège social va rapporter au prochain tour.

Bénéfices : $50\,000 + [(cotation\ au\ temps\ T - dernière\ cotation) * 100\ crédits]$

LES NEWS

Les News de jeu sont adressées aux joueurs et donnent les dernières nouveautés : changements de règles, ajouts de nouvelles cartes, ajout de fonctionnalités, messages liés à l'univers de Battle Corp.

La totalité des nouveautés sont placées dans le forum, accessible à partir site de Battle Corp. C'est pourquoi il est primordial de s'inscrire au forum afin de jouer au jeu dans les meilleures conditions.

PROFIL

Permet de modifier les données relatives à la Corporation (logo, descriptif..) et au compte (mail, choisir les alertes mail, adresse, nom, état du compte...) Cependant, les noms de la corporation et ceux des dirigeants ne peuvent pas être changés.

CONSORTIUM – BIENTOT DISPONIBLE

Cette section est destinée aux alliances officielles entre joueurs qui se regroupent alors en consortium. Ils ont accès à des fonctionnalités particulières comme la possibilité de jouer des parties en allié contre d'autres consortiums.

COMMUNICATIONS

C'est le centre de communication, l'endroit où arrivent les messages de joueurs, de corporations ou du système de jeu.

Vous pouvez y faire plusieurs types de recherche : trouver une corporation à partir des premières lettres de son nom, trouver la corporation d'un dirigeant ou obtenir des informations sur cette corporation.

3 - ACTIFS

Cette rubrique rassemble toutes les possessions de votre corporation, ses infrastructures, ses planètes et colonies, ses vaisseaux.... C'est ici que vous pourrez gérer vos actifs.

LES INFRASTRUCTURES

Il existe 3 catégories d'infrastructures :

Les **infrastructures financières** qui rapportent des crédits ou extraient des ressources ou possédant une fonction ayant rapport avec les finances de la corporation.

Les infrastructures qui gèrent des crédits ou des ressources produisent toutes les 48 heures et la production est ajoutée aux stocks.

Les **infrastructures militaires** qui fabriquent des troupes pouvant être ensuite acheminées vers les planètes en cours d'acquisition.

Les infrastructures qui produisent des troupes vont consommer des ressources dont la quantité dépendra du nombre et du type d'unité produite. Ces ressources seront directement retirées des stocks de la corporation à chaque cycle de production (L'heure de la prochaine production de l'infrastructure est donnée dans la liste des actifs).

Si les stocks ne permettent pas d'alimenter l'infrastructure, alors celle-ci passera en « off » et ne produira plus. Il est possible de passer volontairement une infrastructure en « off ». Cela s'effectue dans le descriptif de l'infrastructure.

Certaines infrastructures militaires possèdent des fonctions particulières qui doivent être activées et dont les avantages sont destinés aux parties comme aux jeux entre corporations. Ex : bouclier planétaire, Satellite de surveillance, Canon orbital (à venir)...

Les infrastructures actuellement actives produisent soit des unités, soit des crédits soit des ressources. Elles sont caractérisées par un type de production, un rendement et une date de production. Les infrastructures ne produisent qu'un seul type de produit en même temps en quantité égale au rendement et cela toutes les 48 heures. L'heure de livraison est l'heure à laquelle le produit est ajouté aux stocks de la corporation ou à la garnison de l'infrastructure.

Toutes les infrastructures produisant des ressources voient leur production automatiquement ajoutée aux stocks de la corporation.

La production de troupes, quand à elle, est ajoutée à la garnison de l'infrastructure.

La valeur d'une infrastructure dépend du produit et de la quantité qu'elle apporte à la corporation, mais aussi des troupes dont elle dispose en garnison.

LES CARACTERISTIQUES DES PLANETES

Les planètes sont des corps célestes de grande taille et de très grande valeur. Elles peuvent être achetées sur le marché boursier ou gagnées lors des batailles planétaires. Ses caractéristiques, plus ou moins importantes, déterminent sa valeur et la qualité de l'aide qu'elle peut apporter à la corporation.

Sa **population** détermine le potentiel d'imposition sur la planète, plus la planète est peuplée plus l'imposition sera importante.

Ses **ressources naturelles** peuvent être extraites et la valeur dans chacune des ressources détermine la quantité pouvant être extraite à chaque cycle.

L'**indice d'extraction** représente la qualité des infrastructures et la qualité des équipes d'extraction. Cette valeur peut être augmentée ensuite par des investissements.

La **capacité de production** représente la qualité des infrastructures de production d'unités et de produits transformés (énergie et composants). Cette capacité de production peut être affectée ensuite à la production de troupes, produits transformés voir même de vaisseaux.

La **date de livraison** est le moment où l'imposition est touchée, les ressources extraites et les troupes produites. Ces actions s'effectuent toutes les 48 heures à la date indiquée.

Sa **cotation** est la valeur boursière de la planète calculée sur ses caractéristiques et indexée sur l'évolution des cours des ressources de base.

La **garnison** est composée d'un ensemble de troupes récupérées à la fin de la partie. Les unités produites par la suite par la planète seront ajoutées à la garnison. Le maintien des unités en garnison sur une planète possédée ne nécessite aucun coût d'entretien.

LES ACTIONS SUR VOTRE PLANETE

La gestion de la planète se fait à partir d'un écran dédié pour chaque planète. Il est accessible en sélectionnant la planète dans la liste des actifs.

La gestion de la planète consiste dans la répartition de ses capacités, exprimées en %, entre trois catégories : **l'imposition**, **l'extraction** et la

production. Le total des affectations devant être égal à 100%. En fonction de l'importance donnée à chaque catégorie, les rentrées de crédits, de ressources ou de ressources seront plus ou moins importantes.

Renommer : vous pouvez donner un nouveau nom à votre planète qui remplacera le précédent (qui était le nom de la partie).

Modifier les affectations vous permet d'orienter les forces présentes sur la planète en fonction de vos besoins. Vous avez le choix entre imposition, extraction et production.

Modifier la production, après avoir affecté un % dans la production, vous bénéficiez de points de production à répartir entre différents produits à fabriquer : des troupes, de l'énergie ou des composants. Vous pouvez lancer jusqu'à trois productions en simultané et vos points de production seront alors répartis entre les trois. La production ne nécessite aucune ressource, juste qu'on lui affecte des unités de production. (Pas de matières premières, d'énergie ou de crédits nécessaires, même pour des troupes).

Lancer des Investissements permet d'améliorer certaines caractéristiques de la planète comme la capacité de production, l'indice d'extraction, voire augmenter la population.

LES VAISSEAUX - BIENTOT DISPONIBLE

LES COLONIES - BIENTOT DISPONIBLE

4 - MARCHÉ BOURSIER

Le marché boursier est l'interface financière avec la bourse Galactique qui permet d'acheter, vendre ou affréter un vaisseau vers une planète en cours de jeu.

ACHAT/VENTE DE RESSOURCES

Les ressources achetées ou vendues sont ajoutées ou retirées des stocks de la corporation. Le prix varie en fonction de l'offre et de la demande, plus une ressource est achetée plus son prix augmente.

Certains événements aléatoires peuvent modifier les prix à la hausse comme à la baisse provoquant des minis crack boursiers.

ACHAT/VENTE DE TROUPES

Les troupes sont stockées dans les garnisons des infrastructures ou des planètes. Lors de l'achat de troupes, il faut sélectionner une infrastructure qui accueillera les troupes. Il en est de même pour la vente de troupes.

Le prix d'achat et de vente est indexé sur la valeur des ressources nécessaires à leur production.

ACHAT/VENTE D'INFRASTRUCTURE

Le marché boursier permet l'achat d'infrastructures dont le prix est indexé sur la valeur des ressources. Une infrastructure reste 48 heures sur le marché avant d'être remplacée par une autre offre.

Une fois achetée, l'infrastructure fait partie des actifs de votre corporation.

Pour vendre une infrastructure, il existe actuellement deux solutions : la vente immédiate à la bourse intergalactique pour la moitié de sa valeur réelle et la mise aux enchères à 75% de sa valeur en prix de lancement.

ACHAT/VENTE DE COLONIES- BIENTOT DISPONIBLE

Bientôt disponible

ACHAT/VENTE DE PLANETES

Les planètes offertes à la vente sont actuellement de taille inférieures à celles que l'on gagne en remportant une bataille planétaire. Une planète achetée par ce moyen peut être gérée normalement. Pour cela se référer à la section précédente Actifs - Planète

ACHAT/VENTE DE VAISSEAUX - BIENTOT DISPONIBLE

Bientôt disponible

VENTE AUX ENCHERES

Mettre une infrastructure aux enchères est le moyen de vendre aux autres joueurs. La mise à prix correspond à 75% de la valeur boursière de l'infrastructure. Pour enchérir, il suffit de faire une proposition supérieure à l'offre précédente d'au moins 5% avec un minimum de 10 000 crédits.

Pour que la vente soit validée, il faut qu'aucune offre supérieure ne soit proposée dans les 48 heures. L'argent qui correspond à l'offre est immédiatement débitée de votre compte et n'est rendue que si votre offre est surpassée. Un message est alors envoyé dans l'Intracom afin de prévenir que votre offre est dépassée.

AFFRETER UN VAISSEAU

Vous pouvez envoyer des ressources ou des troupes de votre corporation vers une planète en cours de jeu. Vous commandez alors une livraison par un vaisseau de la bourse intergalactique qui prendra les troupes à partir de l'infrastructure que vous aurez sélectionné pour les emmener sur la planète en guerre. Si c'est des ressources, celles-ci seront retirées de vos stocks de corporation.

Vous pouvez affréter autant de vaisseaux que vous le désirez mais à chaque envoi effectué, le temps nécessaire pour le transport au. Chaque ordre possède un coût fixe et un coût variable dépendant de la quantité transportée.

> *Transport de ressources*

- Durée : 48 heures pour le premier envoi puis 24 heures de plus par envoi supplémentaire (72 heures, 96 heures, 120 heures...)
- Coût : 10 000 + 200 crédits par tonne
- Effet : Le joueur peut envoyer jusqu'à 200 tonnes de ressources retirées des stocks de sa corporation vers le territoire de départ de l'une de ses parties.
- A chaque envoi supplémentaire, le temps nécessaire pour que les ressources soient livrées augmente de 24 heures (il faut alors dérouter de nouveau cargo vers la planète)

> *Transport de Troupes*

- Durée : 48 heures pour le premier envoi puis 24 heures de plus par envoi supplémentaire (72 heures, 96 heures, 120 heures...)
- Coût : 10 000 crédits +200 crédits par tonne
- Effet : Le joueur peut envoyer jusqu'à 200 tonnes de troupes retirées des effectifs de l'un de ses planète/infrastructures vers le territoire de départ de l'une de ses parties.
- A chaque envoi supplémentaire, le temps nécessaire pour que les troupes soient livrées augmente de 24 heures (il faut alors dérouter de nouveau cargo vers la planète)

VI - ANNEXES

1 - RESOLUTION DES COMBAT : PHASES D'UNE ATTAQUE

Lors d'une attaque d'un territoire, on assiste aux phases suivantes, dans l'ordre :

- Les bunkers ouvrent le feu sur les attaquants (hors artillerie).
- Les artilleries du défenseur ouvrent le feu puis les artilleries de l'attaquant ripostent
- Si le défenseur est fortifié, ses tanks ouvrent le feu. Sinon, ils n'interviendront qu'après les tanks de l'attaquant.
- Les tanks de l'attaquant tirent, puis ceux du défenseur (si le territoire n'était pas fortifié).
- Enfin, mêlée de toutes les troupes restantes, avec résolutions des dégâts simultanés (voir ci-dessous).

2 - RESOLUTION DES COMBAT : CARACTERISTIQUES

Les troupes ont 4 caractéristiques :

- Mêlée : points de dégâts effectués lorsque l'unité attaque,
- Défense : points de dégâts que l'unité est capable d'absorber en défense,
- Tir : points de dégâts effectués lors des attaques spéciales : tir et bombardement,
- Résistance : pour chaque point de résistance, l'unité a 10% de chance de survivre à l'attaque.

Exemple 1 : tir d'artillerie

10 artilleries sont en phase de tir et font donc $10 \times 20 = 200$ pts de dégât

Les 100 marines en face se prennent donc un peu d'acier dans les dents (200 pts, donc). Chaque marine touché a 10% (1 point de survie) de chance de survivre au coup.

Les marines ayant 4 points de défense chacun, les artilleries touchent $200/4 = 50$ marines dont 10% (donc 5) survivront. Elles tuent donc 45 marines.

Exemple 2 : mêlée

60 commandos combattent 200 cyborgs. Les dégâts sont simultanés.

Les 60 commandos ont 600 pts d'attaque tandis que les cyborgs ont 600 points de défenses. Le rapport d'attaquant est donc de 1.

Les 60 commandos ont 120 pts de défense tandis que les cyborgs ont 600 points de d'attaque. Le rapport de défense est donc de $600/120 = 5$

Le rapport de force du combat est donc de $1/5 = 0,2$ pour les commandos.

Les commandos sont donc à 1 contre 5 dans ce combat. Leurs chances de victoires sont de l'ordre de 15-20%.

Pour le calcul des pertes on affecte leur rapport de force aux dommages que la troupe peut infliger. Soit pour les commandos : $600 \times 1 = 600$ et pour les cyborgs : $600 \times 5 = 3000$

On retire de ces dommages, la force de défense de l'unité qui défend, puis on teste la survie de l'unité. Des 600 de dommages des commandos, on retire 3 par 3 la défense des cyborgs puis pour chacun d'entre eux, on teste leur chance de survie (soit résistance * 10 = 30%)

Dans la situation, il est clair que tous les commandos seront tués et que 30% des cyborgs survivront au combat. L'assaut échouera de manière certaine.

On voit donc le tank est extrêmement résistant, que l'artillerie est meurtrière en tir mais ne vaut rien en mêlée, que le chasseur peut bombarder un peu mais ne vaut pas un bon vrai bombardier.

Dans le cas de troupes mêlées, certaines troupes ont plus ou moins de chance de se faire cibler (les cyborgs et marines sont toujours des cibles de choix !).