



Bâtiments Scientifique	Utilité
- Universités Technologiques	Divise par deux tous les temps de construction.
- Laboratoire scientifique	Permet de développer les technologies.
- Laboratoire de Recherches Arctiques	Diminue de 20% le temps de recherche des technologies.
- Tour de Contrôle (Radar à Double Portée)	Permet d'améliorer la portée des radars de 20% par niveau.
- Centre de Développement	Diminue de 10% le coût des bâtiments.
- Aménagement du Territoire	Augmente le nombre de cases sur un terrain. 10 cases supplémentaires par niveau.

Bâtiments Economiques	Utilité
- Mine de Métal	Produit du métal.
- Carrière de Pierre	Produit des pierres.
- Puits de Pétrole	Produit du pétrole.
- Mine d'Uranium	Produit de l'uranium.
- Centrale Thermique	Produit de l'électricité.
- Centrale Solaire	Produit plus d'électricité.
- Centrale à Fission Nucléaire	Produit encore plus d'électricité et consomme de l'uranium.
- Centrale à Fusion Nucléaire	Produit encore plus d'électricité mais consomme plus d'uranium.
- Mine à Ciel Ouvert de Métal	Produit plus de métal que la mine.
- Mine à Ciel Ouvert de Pierre	Produit plus de pierres que la mine.
- Centre d'Enrichissement d'Uranium	Produit plus d'uranium que la mine.
- Raffinerie de Pétrole	Produit plus de pétrole que la mine.
- Plateforme Pétrolière	Produit plus de pétrole sur un terrain mer.

Bâtiments Militaires	Utilité
- Complexe Militaire	Permet de créer les unités soldats. Limite leur nombre. Diminue le temps de construction des soldats de 2% par niveau.
- Caserne des Légionnaires	Permet de baser des unités d'alliés. Limite leur nombre.
- Centre de défense	Permet de créer les défenses. Limite leur nombre. Diminue le temps de construction des défenses de 2% par niveau.
- Usine à véhicule	Permet de créer les unités terrestres autres que soldats. Limite leur nombre. Diminue le temps de construction des unités de 2% par niveau.
- Centre aérospatial	Permet de créer missiles, satellites, fusées. Diminue le temps de construction des unités de 10% par niveau.
- Silo à Missiles	Permet de stocker les missiles. Limite leur nombre.
- Centre de Renseignement	Permet de suivre les mouvements des unités adverses avec le Satellite « Hélios 2 » et de garder les rapports d'espionnages deux fois plus longtemps.
- Aéroport	Permet de créer les unités volantes. Limite leur nombre. Diminue le temps de construction des unités de 10% par niveau.
- Chantier Naval	Permet de créer les unités maritimes. Limite leur nombre. Diminue le temps de construction des unités de 10% par niveau.

Bâtiments Civils	Utilité
- Base Impériale - Siège des Gouverneurs	La base est obligatoire pour pouvoir créer tout bâtiment sur un terrain. Elle Permet de créer des Gouverneurs et diminue de 10% par niveau le temps de constructions des bâtiments. Base Impériale limite le nombre de colonies.
- Hôpital	Permet de créer des unités médicales. Limite leur nombre. Diminue le temps de construction des unités médicales de 10% par niveau.
- Usine de Recyclage	Permet de créer les unités de recyclage et de recycler les débris.
- Entrepôt de Métal	Permet de stocker les unités de métal.
- Entrepôt de Pierre	Permet de stocker les unités de pierre.
- Entrepôt de Pétrole	Permet de stocker les unités de pétrole.
- Entrepôt d'Uranium	Permet de stocker les unités d'uranium.
- Entrepôt de Débris	Permet de stocker les unités de débris.
- Polders	Permet de gagner 5 cases.
- Plateforme Maritime	Permet d'utiliser 3 cases.

Bâtiments des Points de Contrôle	Utilité
- Avant Poste	Détermine le nombre d'unités pouvant être basées sur le Points de Contrôle. Chaque niveau diminue de 10% le temps de construction des autres bâtiments.
- Muraille	Donne 10% de bonus défense par niveau (augmente d'autant les caractéristiques de toutes les unités du défenseur et de ses alliés présents sur le point de contrôle). Démarre au niveau 1.
- Centre de Combat	Permet de créer des unités des humains contaminés.
- Centre de Défense	Permet de créer des unités de défense classique.
- Taverne	Chaque niveau permet de créer un nombre déterminé d'animaux par heure.
- Arche de Téléportation	Chaque niveau permet d'augmenter le nombre d'unité pouvant être téléportée. A partir du niveau 10, chaque niveau permet un passage supplémentaire par jour. Démarre au niveau 1.
- Pôle Technologique	Fonctionne comme le laboratoire scientifique. Cependant, chaque niveau fait diminuer de 50% le temps de recherches normalement requis dans le laboratoire scientifique.
- Défenses Indépendantistes	Permet de construire les défenses mobiles des Indépendantistes.

Ce document est la propriété de Virtual Développement. Il est mis à disposition pour simple information des joueurs de World of Avalloc. Toute copie, totale ou partielle, est interdite.

© 2005-2010 Virtual Développement