



Le vaisseau était encore secoué par l'explosion du dernier destroyer, la bataille venait juste de se terminer. Attrapant les commandes, il guida le vaisseau dans une lente descente, dépassant l'épave en direction du soleil. Il lâcha l'accélérateur et regarda à l'extérieur pour admirer la magnifique vue qui se présentait à lui.

Il se remémora le temps et les efforts qu'il avait fallu pour arriver jusqu'ici ; la fortune, l'empire et la flotte qu'il avait dû construire pour en arriver là. Son cœur se souleva d'émotion alors qu'il réalisait que malgré tout ce qu'il avait fait, rien ne pouvait se comparer à la victoire finale.



**« Ce n'est pas la fin. Ce n'est même pas le commencement de la fin.
Mais c'est, peut-être, la fin du commencement. »**

Sir Winston Churchill



POUR COMMENCER	2	La barre de menu	15	Sélectionner et tirer des missiles	49	Les Paranides	98
Configuration Recommandée	2	Personnel	15	Barges d'abordage	50	Hiérarchie paranide	98
Configuration Minimale	2	Navigation	16	Les Soldats	50	Vaisseaux paranides	98
Configuration Recommandée	2	Vaisseau actuel	16	Les Mercenaires	50	Les Splits	99
MISE EN GARDE SUR L'EPILEPSIE	2	Cible	17	Aborder un vaisseau	51	La hiérarchie split	99
Précautions d'emploi	2	Station	17	Vols groupés	52	Les vaisseaux splits	99
LANCER LE JEU POUR LA PREMIERE FOIS	3	Décollage	18	Le menu de gestion des groupes	52	Les Teladis	100
Lancer X3 : Conflit Terrien	3	Ejecter le Pilote	18	La console de commande des groupes	52	La hiérarchie teladie	100
Les options graphiques	3	Messages	18	QUESTIONS & RÉPONSES : LES COMBATS	54	Les vaisseaux teladis	100
Périphériques d'entrée	4	Options	19	Gestion des vaisseaux	54	Les Goneurs	101
Sélection du Pack Mod	4	SAUVEGARDER VOTRE PARTIE	20	Combattre	57	La hiérarchie goneur	101
EAX	4	TOUCHES DE COMMANDE DU CLAVIER	20	Réputation	58	Les vaisseaux goneurs	101
Ignorer les derniers réglages et lancer avec les réglages par défaut	4	Commandes du jeu	20	LES VAISSEAUX	59	Les Xénons	102
Lancer un Benchmark (test de performance)	4	Commandes d'interface	22	Vaisseaux argons	60	Vaisseaux xénons	102
Vérifier les Mises à Jour	4	COMMENT COMMENCER	23	Vaisseaux borons	62	Les Kha'aks	102
Démarrer X3 : Conflit Terrien	4	Options de début de partie	23	Vaisseaux goneurs	63	Les pirates	103
Annuler	4	Vous êtes ici !	23	Vaisseaux kha'aks	64	Vaisseaux pirates	103
BIENVENUE DANS X3 : CONFLIT TERRIEN	5	Comment s'arrimer à une station	24	Vaisseaux paranides	65	Les Yakis	103
Oubliez votre vie sociale et/ou le sommeil.	5	Comment voyager vers différents secteurs	25	Vaisseaux pirates	66	ENCYCLOPÉDIE DE L'UNIVERS X	104
LE MANUEL UNIVERSEL DU PILOTE DE LA FLOTTE SPATIALE	6	La carte du secteur	25	Vaisseaux splits	67	IL EST TEMPS	105
Bref récapitulatif	6	Comment trouver des portails distants	25	Vaisseaux teladis	68	CLAVIER, JOYSTICK, SOURIS ET COMMANDES DE LA MANETTE	106
LE MENU DU JEU	7	La carte de l'univers	26	Vaisseaux terriens	70	Configuration du profil de commandes	106
Nouvelle partie	7	Le système de guidage des missions	26	Vaisseaux xénons	71	Copier le profil actuel	106
Continuer	7	Trouver des missions	26	Vaisseaux yakis	72	Commandes des Vaisseaux (joystick, souris, manette)	107
Options	7	Accomplir des missions	27	Force d'intervention anti-IG	72	Commandes du joystick	107
Films	7	STRATÉGIES DE JEU	27	Corporation OTAS	73	Commandes de la souris	107
Quitter	7	COMMENT PROGRESSER	28	ARMES	74	Commandes de la manette	108
Les Corporations	8	COMMENCER À COMMERCER	29	Armes laser	74	DEPANNAGE	109
TerraCorp	8	Comprendre l'économie de l'Univers X	29	Missiles	77	Aide Technique	109
OTAS	8	Outils pratiques pour le commerce	30	Mines	80	Optimisation des performances de la configuration	109
JSDD	9	La tournée commerciale pour Les Nuls	31	Drones	80	Problèmes simples	110
Compagnie de Forage Plutarch	9	Le guide pratique du commerce	33	Munitions	80	Plantages	110
Compagnie d'Extraction et d'Exploitation du Nividium (PTNI)	9	Vers une meilleure façon de commercer	35	Défenses fixes	81	LIVRES INSPIRÉS DE L'UNIVERS X	112
Les Boucaniers du Duc	10	CONSTRUIRE DES USINES	36	Armes spécifiques (non offensives)	81	AUTRES ROMANS DE L'UNIVERS X	112
Constructions Navales Atrous	10	Où construire vos usines	36	Armes en cours de développement	82	CRÉDITS	113
Bras Armé Split	10	Comment louer un vaisseau cargo de classe TL	37	ÉQUIPEMENT ET EXTENSIONS	83	KOCH MEDIA LTD END USER LICENSE AGREEMENT (EULA)	116
COMMERCE, BATAILLE, CONSTRUCTION, RÉFLEXION	11	Déplacer les usines avec un faisceau tracteur	39	MARCHANDISES ET PRODUITS DE BASE	87		
Commerce	11	Mettre en place des boucles d'usines	39	HIÉRARCHIE POUR LE COMBAT ET LE COMMERCE	94		
Bataille	11	Comment construire un complexe d'usine	40	Tableau hiérarchique des grades de réussite dans le commerce et au combat	94		
Construction	11	Comment connecter les usines	40	LES HABITANTS DE L'UNIVERS X	95		
Réflexion	12	Vaisseaux de transport	41	Les Terriens	95		
FAMILIARISEZ-VOUS AVEC L'INTERFACE DE VOTRE VAISSEAU	13	QUESTIONS & RÉPONSES : CONSTRUCTION ET COMMERCE	42	La hiérarchie terrienne	95		
Le Système d'Aide Interactif	13	CONSTRUCTION ET COMMERCE	42	Les Argons	96		
L'affichage principal du jeu	13	Usines	42	La hiérarchie argonne	96		
		Le Commerce	43	Vaisseaux argons	96		
		COMMENT SE BATTRE, CAPTURER ET ABORDER	48	Les Borons	97		
		Pourquoi capturer des vaisseaux ?	48	Hiérarchie boronne	97		
		Cibler	48	Les vaisseaux borons	97		
		Les groupes de canon laser	49				

POUR COMMENCER

CONFIGURATION RECOMMANDÉE

Merci de lire les spécifications minimales avant d'installer le jeu.

CONFIGURATION MINIMALE

- :: Microsoft® Windows® XP (SP-2), Vista SP1™
- :: Pentium® IV ou équivalent AMD® 2.0 GHz
- :: 1 Go de RAM
- :: Carte vidéo compatible 256 Mo 3D DirectX 9 (non-intégrée à la carte mère) compatible avec Pixel Shader 1.1
- :: Carte son (nous recommandons la compatibilité Sound Surround)
- :: 10 Go libres sur le disque dur
- :: Lecteur DVD-ROM
- :: Souris et clavier ou joystick (prise en charge optionnelle du retour de force) ou manette

MISE EN GARDE SUR L'EPILEPSIE

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes. Ces personnes peuvent avoir des attaques en regardant la télévision ou en jouant à des jeux vidéo, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant toute utilisation. Si vous présentez un des symptômes suivants : troubles de la vision, contractions des yeux ou des muscles, vertiges, troubles de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsions, cessez immédiatement de jouer et contactez votre médecin.

CONFIGURATION RECOMMANDÉE

- :: Microsoft® Windows® XP (SP-2), Vista SP1™
- :: Intel® Core™ 2 Duo ou équivalent AMD® 2.0 GHz
- :: 3 Go de RAM
- :: Carte vidéo compatible 256 MB 3D DirectX 9 (non-intégrée à la carte mère) compatible avec Pixel Shader 3.0
- :: Carte son (nous recommandons la compatibilité Sound Surround)
- :: 10 Go libres sur le disque dur
- :: Lecteur DVD-ROM
- :: Souris et clavier ou joystick (prise en charge optionnelle du retour de force) ou manette

PRÉCAUTIONS D'EMPLOI

- :: **Ne vous mettez pas trop près du moniteur. Dans l'idéal, mettez-vous aussi loin que les câbles vous le permettent**
- :: **Utilisez un moniteur de petite taille**
- :: **Évitez de jouer si vous êtes fatigué**
- :: **Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée**
- :: **En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 - 15 minutes toutes les heures**



LANCER LE JEU POUR LA PREMIERE FOIS

LANCER X3 :CONFLIT TERRIEN

1. Cliquez sur l'icône de raccourci X3 :Conflit Terrien sur le bureau de votre ordinateur. Vous pouvez aussi cliquer sur le menu « démarrer », puis sur « Programmes », puis sur « Egosoft » et enfin sur « X3 :Conflit Terrien ».
2. Au premier écran de démarrage, vous pouvez changer quelques options de base. Il est recommandé que les options telles que le lissage soient sélectionnées ici plutôt que sur votre carte vidéo. Les facteurs d'effets (4x, etc.) sont sélectionnés automatiquement pour votre carte vidéo. Augmenter ces nombres au-dessus de ceux sélectionnés diminuera les performances et les diminuer augmentera les performances. Certaines de ces options peuvent être changées dans le jeu.

LES OPTIONS GRAPHIQUES

CARTE ET RÉOLUTION

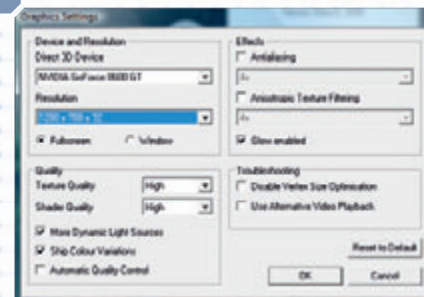
Votre carte vidéo apparaît ici et si vous avez plus d'une carte installée, vous pouvez sélectionner celle que vous voulez utiliser pour le jeu. Sélectionnez la **résolution** à utiliser. Souvenez-vous que plus la résolution est élevée et plus le jeu sera ralenti, une résolution plus basse améliorera les performances du jeu. Ensuite, vous pouvez choisir d'afficher le jeu en **plein écran** ou dans une fenêtre.

QUALITÉ

Textures et Shader sont des méthodes avec lesquelles votre carte graphique dessine les différents objets dans le jeu. Une haute qualité de Texture et Shader demande une carte vidéo rapide. Si vous utilisez une carte vidéo ancienne ou lente, alors vous pouvez améliorer ses performances en sélectionnant une basse qualité. **Les sources de lumière dynamique** rendent les objets plus réalistes. **Les variations de couleurs des vaisseaux** permettent de faire varier la couleur des vaisseaux suivant la race qui les a construits. Cette option est un peu gourmande en performance. Vous pouvez la désélectionner si votre carte vidéo est ancienne. Nota : désélectionner cette option implique que l'Atelier de Peinture du Quartier Général du joueur n'aura aucun effet visible. **Le Contrôle de Qualité Automatique** est utilisé pour contrôler la façon dont certains objets sont affichés. Sélectionner cette option devrait permettre une légère augmentation des performances sur les configurations lentes.

EFFETS

Le lissage "estompe" légèrement les pixels se trouvant sur l'image finale en plein écran. Cela donne un affichage plus doux avec moins de bords dentelés. Le Filtre de Texture Anisotrope fait un peu la

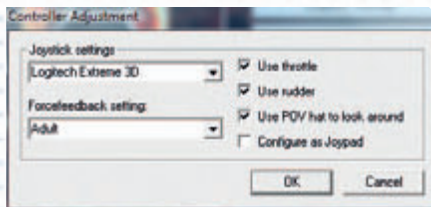


même chose avec les textures sources et oblige les surfaces qui ne sont pas face à la caméra à réduire les objets indésirables. Les deux options ont un effet sur les performances et peuvent être sélectionnées sur des configurations rapides et désélectionnées sur des configurations lentes. Sélectionner l'option Glow entraîne l'utilisation d'un filtre de post traitement qui donne un effet scintillant aux objets très brillants. Cela a une légère incidence sur les performances et peut être désélectionné sur les petites configurations.

DÉPANNAGE

Désélectionner l'Optimisation de la Taille du Vertex est une solution de contournement pour un problème spécifique lié aux pilotes ATI. Cela peut être ignoré en toute sécurité. **Utiliser le Playback Vidéo Alternatif** est une solution de contournement pour des problèmes avec DirectShow et certaines combinaisons de codecs audio et vidéo installés. La plupart des gens ne devrait pas avoir à l'utiliser mais si votre ordinateur rencontre un problème en essayant de lancer le jeu, alors essayez cette option. Cliquez sur le bouton **Réinitialisation** pour revenir aux réglages par défaut.

PÉRIPHÉRIQUES D'ENTRÉE



RÉPERTOIRE DE CAPTURES D'ÉCRAN

Le **Répertoire de Captures d'écran** est par défaut le répertoire des captures d'écran que vous pouvez prendre pour montrer votre magnifique vaisseau M4 ou pour immortaliser les grands moments de la bataille à laquelle vous avez survécu. Vous avez le choix, mais le répertoire par défaut est : My Documents\Egosoft\X3TC\Screenshots.

RÉGLAGE DU JOYSTICK

Sélectionnez le joystick que vous voulez utiliser dans le jeu. Les options de **réglage du retour de force** affectent la puissance du retour de force obtenu lors d'une collision.

Utiliser l'accélérateur, Utiliser le Gouvernail, Utiliser la tête comme caméra pour regarder autour de vous et Configurer en tant que manette sont des options à cocher à convenance.

SÉLECTION DU PACK MOD

Un "Mod" est une modification du jeu développée et fournie par une tierce partie, en général un fan ou un groupe de fans du jeu. Ce bouton permet d'activer facilement ces Mods. Vous ne pouvez pas lancer plusieurs Mods à la fois. Pour plus d'informations sur les Mods et sur comment faire des Mods allez sur **www.egosoft.com** et sélectionnez le forum Scripts et Modding.

EAX

EAX signifie Environmental Audio Extensions. Cette technologie de Creative Labs® permet un meilleur rendu audio et des effets spéciaux audio tels que « l'occlusion ». Pour en savoir plus, visitez <http://eax.creative.com>.

IGNORER LES DERNIERS RÉGLAGES ET LANCER AVEC LES RÉGLAGES PAR DÉFAUT

Cette option permet de réinitialiser les options de démarrage du jeu pour les remettre à leur valeur par défaut si vous rencontrez des problèmes de démarrage, après une mise à jour par exemple.

LANCER UN BENCHMARK (TEST DE PERFORMANCE)

Cette option est désélectionnée par défaut. Pour lancer un benchmark de X3 :Conflict Terrien il vous faut une version spéciale du jeu.

VÉRIFIER LES MISES À JOUR

Cliquez ici pour aller directement sur le site d'Egosoft et vérifier si une nouvelle version du jeu est disponible au téléchargement.

DÉMARRER X3 :CONFLIT TERRIEN

Enfin, cette option lance le jeu. Vous pouvez passer la séquence d'introduction, si vous le désirez, en appuyant sur la touche [échap]. Nota : le numéro de version du jeu est affiché en haut de ce menu de démarrage et dans le menu de démarrage du jeu. C'est important pour le support technique et pour n'importe quelle mise à jour disponible.

ANNULER

En cliquant sur ce bouton, vous fermez le menu de démarrage et vous revenez sur votre bureau.

BIENVENUE DANS X3 :CONFLIT TERRIEN



OUBLIEZ VOTRE VIE SOCIALE ET/OU LE SOMMEIL.

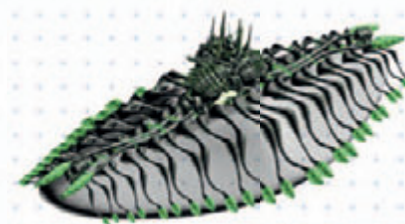
Il est fortement recommandé de commencer à jouer en passant par l'entraînement au combat, que vous soyez ou non nouveau dans l'Univers X, avant de progresser dans le jeu lui-même. Sinon, sélectionnez Nouvelle Partie pour commencer une nouvelle partie depuis le début. Vous pouvez sélectionner Continuer pour charger une partie préalablement sauvegardée, s'il en existe une.

A partir de maintenant, tout dépend de vous. Vous pouvez suivre le scénario, ou commencer votre propre aventure personnelle. Vous pouvez rentrer et sortir du scénario. Vous n'avez pas à répondre à des propositions de missions immédiatement. Cela vous permettra d'augmenter vos ressources en faisant du commerce, en construisant, en combattant et en explorant l'Univers X. Certaines parties du scénario et de nombreuses missions peuvent demander beaucoup plus de ressources que celles dont vous disposez au départ. Ne vous inquiétez pas ; le scénario vous attendra. Pour être sûr que vous n'oubliez pas, les personnages du

jeu vous enverront des messages de temps en temps. Evidemment, si vous décidez d'accepter une mission limitée dans le temps, vous devrez la mener à bien dans le temps qui vous est imparti ou vous échouerez.

Les touches, les réglages des contrôleurs, les profils et les menus seront détaillés dans les sections suivantes. Si vous êtes très familier de l'Univers X vous pouvez aller au Menu Principal. Même dans ce cas, nous vous conseillons de vous familiariser avec les profils des contrôleurs. Ils ont changé dans X3 :Conflict Terrien.

Avec un univers X aussi grand, de nombreux joueurs ont rejoint l'importante et serviable communauté en ligne sur les forums d'Egosoft. En échangeant leurs expériences, en s'entraînant, en répondant à des questions et en lançant des sujets qui contiennent idées et conseils, ils ont considérablement augmenté le plaisir de jouer. Vous pouvez rejoindre la communauté de l'Univers X à l'adresse www.egosoft.com.



« Deux possibilités existent : soit nous sommes seuls dans l'univers, soit nous ne le sommes pas. Les deux hypothèses sont tout aussi effrayantes. »

Arthur C. Clarke

LE MANUEL UNIVERSEL DU PILOTE DE LA FLOTTE SPATIALE



Bienvenue dans l'Univers X, cadet de l'espace. Vous êtes sur le point de devenir membre d'une des huit grandes flottes spatiales. Les pages suivantes vous apprendront ce que vous devez savoir pour réussir votre voyage. Vous apprendrez les contrôles de base du pilotage de votre vaisseau qui suivent le « Système de Contrôle de Vol Unifié » mis au point par TerraCorp. Les contrôles sont conçus de façon à faciliter le passage d'un type de vaisseau à un autre et pour se familiariser avec leurs mécanismes. Apprenez-les bien. La connaissance est vitale quand on voyage aux confins de l'univers.

Profitez-en bien et suivez l'adage de notre fondateur : **« Ne voyagez jamais à vide. Un voyage sans profit est un voyage sans but. »**



BREF RÉCAPITULATIF

En 2912, à cause d'un accident qui l'amena bien loin des frontières de la Terre, le Capitaine Kyle William Brennan arriva dans l'Univers X dans son vaisseau expérimental à moteur de saut aléatoire. Kyle a joué un rôle déterminant dans l'attaque du vaisseau mère xénon, anéantissant pratiquement la race xénon. Ses faits héroïques lui ont valu d'avoir un secteur à son nom, Triomphe de Brennan.

En 2913, grâce à ses crédits durement gagnés, Kyle créa TerraCorp comme extension de lui-même. Il espérait financer ses recherches et trouver un chemin vers la Terre. En 2934, alors qu'il était très impliqué dans la recherche de l'AP Gunner, il eut des nouvelles de son fils utilisant le nom de Julian Gardner et depuis longtemps perdu de vue. Leurs deux vies s'entremêlèrent avec la menace des Kha'aks et la destruction qu'ils infligèrent. Une de ces conséquences fit sombrer Kyle Brennan dans le coma. Julian Brennan dû reconnaître que son rôle vaillant dans l'arrêt de la menace Kha'ak avait un lourd tribut, le sacrifice héroïque de son plus proche ami Bret Serra.

Pendant ces deux dernières jazaras, en réponse aux attaques continues des Kha'aks, toutes les races de l'univers ont largement investi dans les nouvelles technologies, ont remplacé leurs vieux vaisseaux de guerre et ont reconstruit leurs stations. Il y a eu beaucoup de nouvelles coopérations entre les scientifiques des différentes races, pour produire des boucliers très avancés et des missiles améliorés. De nombreux constructeurs de vaisseaux, qui n'avaient plus ressenti de pression depuis la guerre contre les Xénons, se mirent à concevoir des vaisseaux incroyables.

Alors que 2935 touchait à sa fin, Julian Brennan, ayant perdu toutes ses usines et la plupart de ses vaisseaux à cause des Kha'aks, dut considérer la demande d'aide de Ban Danna. De nombreux mystères commencèrent à se montrer lorsqu'une réunion avec un vieil ami amena Julian dans un voyage de découverte. Il y eut un mystérieux vaisseau qui pouvait disparaître, les impitoyables pirates yakis et une machine abandonnée par une ancienne race. De Julian dépendait non seulement le destin de l'univers connu, mais aussi la découverte de la vérité ultime : la Terre existait !

2912 X Beyond The Frontier
2913 X-Tension
2934 X2: La Menace
2935 X3: Réunion
2938 X3: Conflit Terrien

LE MENU DU JEU



C'est le point de départ de votre aventure dans l'Univers X. D'ici vous choisissez de commencer une nouvelle partie ou de charger une partie sauvegardée. Il y a des options de jeu que vous pouvez régler selon vos préférences. Vous pouvez voir les cinématiques dans le menu Films. Le bouton Quitter permet de quitter le jeu. Vous ne sélectionnez pas ce dernier choix très souvent ; pourquoi voudriez-vous quitter ?

NOUVELLE PARTIE

Quand vous lancez X3 : Conflit Terrien pour la première fois il y a un certain nombre de scénarios disponibles. L'écran à la droite du menu donne une description de votre personnage avec sa photo, la difficulté du scénario et un bref résumé de votre statut et de vos objectifs généraux.

CONTINUER

Si vous avez précédemment sauvegardé une partie, vous pouvez la continuer à partir d'ici. Vous remarquerez que les parties auto-sauvegardées sont en bas de la liste et que seules les 3 dernières auto-sauvegardes ont été gardées. Les parties sauvegardées manuellement sont en haut de la liste. La sélection automatique illumine la dernière partie sauvegardée.

OPTIONS

Ici vous pouvez régler les options vidéo et le volume sonore. Ces options peuvent également être modifiées dans le jeu.

INTRODUCTION

Le film d'introduction et les nombreuses cinématiques peuvent être visionnés à nouveau ici. Les cinématiques ne seront disponibles qu'une fois que vous les aurez vues dans le jeu.

QUITTER

Comme indiqué, en cliquant sur cette option, vous quittez le jeu et vous revenez sur votre bureau.

LES CORPORATIONS

Vous pourrez travailler pour n'importe laquelle des huit corporations qui influencent grandement les événements qui surviennent dans l'univers. Souvenez-vous que vous n'êtes lié à aucune d'elles et que vous pouvez progresser au sein de chacune d'elles.

TERRACORP



Quartier Général de TerraCorp

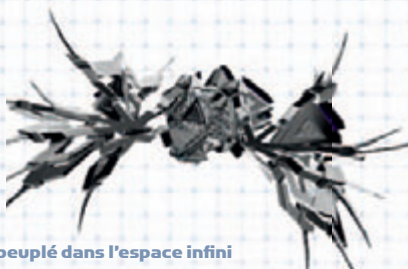
Fondée par Kyle William Brennan et Elena Kho, TerraCorp est une compagnie diversifiée et influente spécialisée dans le conseil et la sécurité privée.

OTAS



Quartier Général d'OTAS

Technologie Optimisée, Armements et boucliers; OTAS (se prononce Oh Tass) est un entrepreneur de défense privé qui excelle dans la recherche, le développement et la production de technologie de défense avancée. L'OTAS ne craint pas d'utiliser sa propre production ni son influence pour atteindre ses objectifs.



« Considérer la Terre comme étant le seul monde peuplé dans l'espace infini est aussi absurde que d'affirmer que dans un champ entier de millet, un seul grain germera. »

Métrodoire de Chio (-400)

Grades de la Compagnie TerraCorp

Légende de TerraCorp	Renforts
Héros de Kho	Protection sous Contrat
Champion de Getsu Fune	Engagé
Chef de la Sécurité	Brèche potentielle de Sécurité
Spécialiste en Protection de TerraCorp	Ennemi Suspecté
Agent de Protection de TerraCorp	Antagoniste Confirmé
Professionnel de TerraCorp	Insurgé Confirmé
Spécialiste en Sécurité	Ennemi de TerraCorp

JSDD



Quartier Général de JSDD

La Jonferon - Section Dynamique & Espace, populairement connue sous le nom de Jonferco et fondée par Ser Alman Jonferon, est une compagnie civile ambitieuse spécialisée dans l'ingénierie et la conception d'installation.

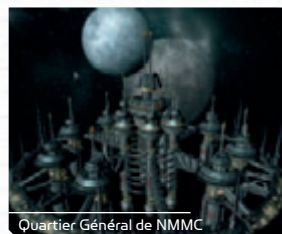
COMPAGNIE DE FORAGE PLUTARCH



Quartier Général de Plutarch

La Corporation Minière Plutarch est un conglomérat de forage à forte croissance qui ne rechigne pas à prendre en charge tout type d'exploitation, et pas seulement celle des astéroïdes.

COMPAGNIE D'EXTRACTION ET D'EXPLOITATION DU NIVIDIUM (PTNI)



Quartier Général de NMMC

Toujours connue par beaucoup sous le nom PTNI, la Compagnie d'Extraction et d'Exploitation du Nividium a changé son nom pour éviter une dispute légale dans la chambre de commerce teladi. La seule chose inchangée est la course endiablée que mène la société pour trouver le maximum de Nividium et les profits qu'il apporte.

Grades de la Compagnie JSDD

Héros de Jonferon	Dealer Compétent
Champion de Jonferon	Engagé
Actionnaire de JSDD	Débutant
Protecteur de JSDD	Domage
Spécialiste de JSDD	Rupture
Courtier de JSDD	Ennemi Confirmé
Professionnel de JSDD	Ennemi du Progrès
Capitaliste	Ennemi de Jonferon

Grades de la Compagnie Plutarch

Légende Industrielle	Fournisseur Confirmé
Gardien du Commerce	Commerçant engagé
Actionnaire de Plutarch	Contact Potentiel
Protecteur Marchand	Domage
Spécialiste en Transport	Rupture
Mineur Marchand	Ennemi Confirmé
Spécialiste en Minerais	Ennemi du Commerce Libre
Fournisseur Professionnel	Ennemi de Plutarch

Grades de la Compagnie NMMC

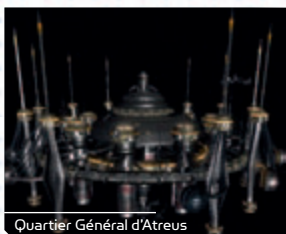
Héros du Profit	Fournisseur Confirmé
Suzerein du Profit	Commerçant sous Contrat
Actionnaire de PTNI	Ami
Spécialiste en Nividium	Nuisance Commerciale
Courtier en Nividium Professionnel	Rupture dans l'extraction
Courtier en Nividium	Sympathisant kha'ak
Spécialiste en Minerais	Ennemi du Nividium
Fournisseur Professionnel	Ennemi de PTNI

LES BOUCANIERS DU DUC



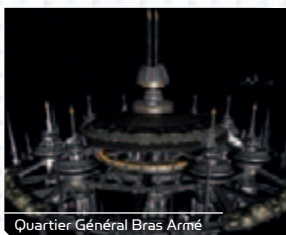
Vue de l'extérieur, une organisation de sécurité non-gouvernementale. En réalité, les activités de cette organisation suggèrent qu'ils ne souscrivent pas toujours à l'éthique et aux idéologies paranides.

CONSTRUCTIONS NAVALES ATREUS



Cette station contient de nombreuses installations spécialisées dans le développement et la production avancée de technologies IA pour des véhicules spatiaux contrôlés à distance.

BRAS ARMÉ SPLIT



Cette compagnie Split existe seulement pour produire et vendre des armes. Peu crédible, la compagnie n'est pas regardante envers celui qui paie rubis sur l'ongle pour son armement.

« La plupart des gens préféreraient mourir que de penser ;
en fait, c'est ce qu'ils font. »
Bertrand Russell (1872-1970)

Grades de la Compagnie du Duc

Garde d'Honneur du Prêtre Duc	Associé
Gardien du Prêtre Duc	Complice
Guerrier du Prêtre Duc	Contact Potentiel
Gardien du Prêtre	Informateur Suspect
Spécialiste Boucanier	Ennemi
Assassin Boucanier	Ennemi Confirmé
Boucanier Professionnel	Insurgé Confirmé
Boucanier du Duc	Ennemi du Duc

Grades de la Compagnie Atreus

Chevalier d'Atreus	Fournisseur Confirmé
Gardien des Constructions Navales	Contact Potentiel
Actionnaire d'Atreus	Ami Potentiel
Protecteur des Constructions Navales	Antagoniste
Grossiste de Confiance	Adversaire
Spécialiste en Construction Navale	Ennemi Confirmé
Courtier en Technologie	Ennemi des Constructions Navales
Fournisseur Spécialiste	Ennemi d'Atreus

Grades de la Compagnie du Bras Armé

Légende Honorée du Bras Armé	Associé
Imperator du Bras Armé	Complice
Chef de Guerre du Bras Armé	Ami
Protecteur du Bras Armé	Paria
Assassin du Bras Armé	Agresseur
Guerrier Spécialisé	Ennemi Confirmé
Guerrier	Guerrier Ennemi
Renforts	Ennemi du Bras Armé

COMMERCE, BATAILLE, CONSTRUCTION, RÉFLEXION



COMMERCE



Vous trouverez de nombreuses façons d'interagir avec les autres races en étant à quai des usines ou des centres commerciaux. Vous aurez beaucoup d'occasions de tirer parti de l'économie dynamique. Il y aura de nombreuses opportunités de passer de bons marchés, de mener à bien des missions ou de saisir des ressources ou des produits d'autres marchands. Si vous êtes un bon opportuniste, un de ceux qui n'hésite pas à prendre des risques, vous pourrez aussi faire du bénéfice en achetant des biens que les autres ont manqués ou pour lesquels ils n'ont pas su voir de potentiel. Si vous voulez prendre quelques risques, il y a des profits à faire en faisant du commerce avec des individus douteux qui peuvent vous ouvrir de nouvelles possibilités de richesse et de reconnaissance.

BATAILLE



Peu importe que vous soyez pirate, assassin, guerrier, explorateur ou commerçant ou que vous vous occupiez juste de vos oignons, la bataille viendra à vous. Que vous vous battiez pour une récompense ou juste pour votre droit de vivre, vous vous rendrez compte que l'Univers X est un endroit où il n'est pas facile de survivre, sans compter la prospérité et la croissance. Il ne dépendra que de vous de démontrer que vous êtes fermement décidé à rester.

Les pirates vous verront comme une cible, les Xénons voudront juste vous terraformer et les Kha'aks tenteront de vous supprimer. Si vous faites preuve de votre valeur en tant qu'ennemi courageux, vous gagnerez la reconnaissance des grands et des moins grands. Ils offriront de meilleures paies pour vos services, pour faire le sale travail qu'ils vous demanderont d'accomplir.

Au fur et à mesure que vous gagnez de l'expérience, que vous prenez du grade et que vous construisez une flotte de vaisseaux, de nouvelles opportunités de traiter avec vos ennemis s'ouvriront à vous. Vous pourrez peut-être même devenir une des rares élites du combat extrême capable de construire une force de frappe assez forte pour combattre n'importe quel ennemi.

CONSTRUCTION



Entre deux aventures, il serait sage de commencer à développer votre empire en construisant des usines et des complexes pour augmenter vos ressources financières. Il serait également judicieux d'explorer les nouveaux secteurs intéressants où vous pourriez trouver de nouveaux marchés qui augmenteraient votre richesse et votre statut. Construire et commercer dans tous les secteurs avec les différentes races, les Paranides, par exemple, vous permettra d'accéder à la technologie produite seulement par cette race particulière et, en même temps, vous améliorerez votre grade hiérarchique avec eux. Augmenter l'influence de votre compagnie dans tout l'univers améliorera non seulement votre statut mais vous permettra aussi d'être impliqué dans tous les changements inexorables de l'univers, sans compter les nombreux dangers auxquels il faudra faire face. Votre capacité à gagner de l'argent se développera avec le temps, de la première usine que vous construirez jusqu'à l'empire multi-secteurs auquel vous aspirez. En vous familiarisant avec les nombreuses façons de faire du profit, vous pourrez devenir de plus en plus ambitieux.

RÉFLEXION

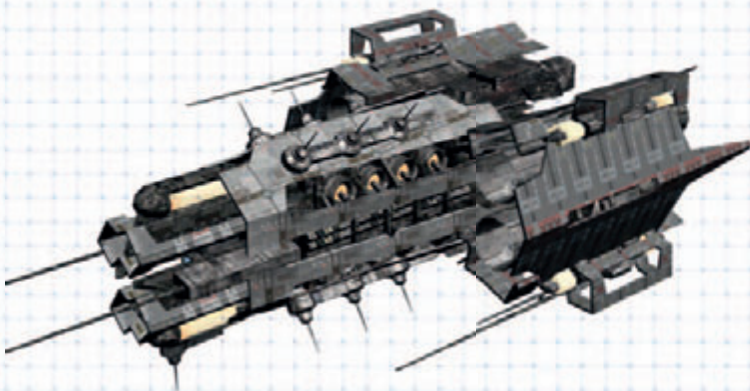


L'Univers X regorge de mystères cachés. A vous de les découvrir.

En explorant les nombreux secteurs à la recherche d'un trésor ou un secret que les moins observateurs n'ont pas vu, vous trouverez de nombreuses choses qui pourraient enrichir vos voyages et sans doute votre compte de Crédits.

Vous trouverez des lieux ou des informations pendant vos voyages qui pourront vous aider à vous décider à construire un Quartier Général. Un QG peut être construit n'importe où mais il doit être protégé. C'est d'ailleurs particulièrement le cas lorsque votre empire grandit. Même après avoir vécu de grands événements, vous trouverez d'autres aventures, de nouveaux défis et des buts personnels pour améliorer votre expérience.

Votre voyage et vos interactions dans l'Univers X auront un effet sur tout ce qui s'y trouve. Il devient le reflet de vos ambitions de richesse, de construction et de combat. Votre richesse passera de milliers à des millions de crédits. Cela aura un effet sur vos capacités dans la gestion stratégique d'une compagnie jusqu'aux batailles héroïques. Vos victoires, habiletés et expériences modèleront l'univers à votre propre image. L'univers est là. Le défi de le faire vôtre vous appartient.



« Qui suis-je ? Je ne suis que la somme de mes expériences...
et aujourd'hui je suis plus que je n'étais hier et moins que je ne serai demain. »

Terrabyte

FAMILIARISEZ-VOUS AVEC L'INTERFACE DE VOTRE VAISSEAU



Les commandes sont positionnées de façon standard sur tous les vaisseaux. Chaque vaisseau a une coque spécifique ce qui affecte la visibilité que l'on a depuis l'intérieur. Sur l'image ci-contre, la vue, l'interface et l'aide affichées sont associées au vaisseau terrien M4 Sabre.

LE SYSTÈME D'AIDE INTERACTIF

Cette fonctionnalité de l'ordinateur de votre vaisseau vous donnera des informations sur les tâches que vous effectuez. Les données seront affichées sur votre ordinateur de bord quand vous rencontrerez de nouveaux éléments, de nouvelles espèces ou de nouveaux objets à propos desquels vous pouvez avoir besoin d'informations essentielles à votre survie. L'image ci-dessus montre l'interface du vaisseau dans son intégralité. Les différentes parties de l'interface seront expliquées en détail dans les sections suivantes.

L'AFFICHAGE PRINCIPAL DU JEU



L'affichage principal est votre fenêtre vers l'univers et demeure la même, peu importe comment vous commencez. Elle variera légèrement suivant le vaisseau dans lequel vous vous trouvez. Voilà ce que vous verrez.

AU CENTRE DE L'ÉCRAN se trouve votre réticule de visée que vous dirigerez sur les différents objets. Vous pouvez utiliser votre souris pour sélectionner ce que vous voyez. Faites un clic gauche sur un objet (un vaisseau, une station, un astéroïde ou autre) pour le cibler. Cliquez à nouveau et un petit menu s'ouvre sur la liste des actions que vous pouvez effectuer avec cet objet. Le réticule change de forme suivant si le pilote automatique est allumé ou éteint. Le « A » en haut indique l'activation du pilote automatique. Le chiffre sur la gauche indique la vitesse de la cible, le chiffre en bas est la distance entre la cible et vous, et le chiffre à droite est votre vitesse. Ce chiffre change de couleur, tirant vers l'orange, quand votre vitesse change. Les angles blancs localisent votre cible et l'icône indique de quel type de vaisseau il s'agit ; dans ce cas, c'est un vaisseau cargo (TS). Remarquez aussi que lorsque le pilote automatique est éteint et que la cible sort de l'écran, des flèches (>>) indiquent la direction de votre cible.

SUR LE CÔTÉ GAUCHE se trouve la barre de menu. C'est le menu principal du jeu. Vous pouvez accéder à toutes les options et tous les réglages du jeu depuis ce menu. La barre de menu est décrite en détail dans les pages suivantes.

EN BAS À GAUCHE s'affiche le contrôleur d'armes. D'ici vous pouvez contrôler vos lasers, missiles et les options de visée automatique.

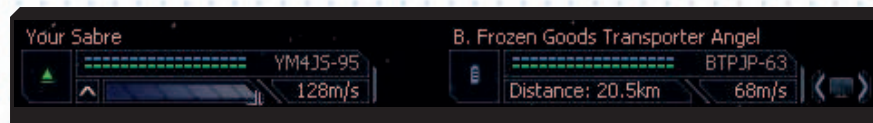
EN BAS AU MILIEU s'affiche le statut du vaisseau et, si vous avez ciblé un objet, le statut de votre cible. Ceci vous donne en continu des informations vitales sur votre vaisseau. Le nom de votre vaisseau est en haut. Une icône verte sur la gauche représente votre vaisseau. Les barres vertes et bleues représentent respectivement l'état de vos boucliers et l'intégrité de votre coque, et à droite des barres se trouve le numéro d'identité du vaisseau. Au-dessous des barres d'état des boucliers se trouve votre vitesse actuelle affichée à la fois graphiquement et en chiffres. Un affichage similaire vous donne des informations sur votre cible, sauf qu'au lieu de vous afficher la vitesse graphiquement, c'est la distance à l'objet qui est donnée. L'icône avec les crochets, à la droite de l'affichage du statut de la cible, vous permet

de sélectionner dans quel petit moniteur la cible sera affichée, à gauche ou à droite. Vous pouvez passer à un affichage numérique des états du bouclier et de la coque en cliquant dessus. En cliquant sur la barre de vitesse vous pouvez changer la vitesse de votre vaisseau.

DANS LE COIN EN BAS À DROITE se trouve votre radar. Le radar offre une vue tri-dimensionnelle de l'espace qui vous entoure. L'ellipse dans le fond est une représentation d'un plan qui passe au travers de votre vaisseau. La position d'une ligne d'assiette sur cette ellipse montre la position d'un objet sur ce plan et la hauteur de cette ligne montre la distance au-dessus ou en-dessous de ce plan. L'icône à la fin de la ligne vous informe sur le type de l'objet dont il s'agit. La couleur de la ligne est utilisée pour différencier les types d'objets et pour indiquer si un objet vous appartient (en vert), si c'est un ennemi (en rouge) ou aucun des deux (en bleu). Le long des bords vous pouvez voir les icônes qui représentent les vaisseaux et les stations qui sont en ce moment en dehors de votre angle de vue. Quand votre vaisseau bouge et que ces objets entrent dans votre champ de vision, ils deviennent des images normales avec des angles bleus à chaque coin. Les ennemis sont affichés en rouge et ce qui vous appartient en vert.

IL Y A DEUX MINI-MONITEURS, un en haut à gauche et l'autre en haut à droite de l'écran. Vous pouvez régler les vues par défaut pour les mini-moniteurs en sélectionnant les options de la barre de menu dans le sous-menu Gameplay. Une autre façon de paramétrer les réglages par défaut est d'utiliser [Shift + Entrée du pavé numérique], ce qui ouvre le menu principal. Puis sélectionnez les options [Shift + O]. Ou, sélectionnez un objet et dans le menu contextuel qui apparaît, sélectionnez Affichage du Moniteur et ensuite gauche ou droit, suivant le moniteur sur lequel vous voulez voir cet objet.

Panneau d'informations de votre vaisseau et de votre cible



LA BARRE DE MENU

La barre de menu est votre principal menu dans le jeu, elle est accessible dans toutes les vues. Quand vous êtes dans un menu du système, souvenez-vous que la touche [Echap] vous ramènera à la fenêtre ou au menu précédent. Certains choix du menu indiquent quels raccourcis claviers auront le même résultat que la sélection d'une option dans le menu. D'autres ont des doubles flèches (>>). Cela indique qu'un sous-menu est disponible. De haut en bas, les icônes représentent les options suivantes :

PERSONNEL



- :: Mes Missions :** Une fois sélectionné, ce menu se poursuit vers le bas avec des informations additionnelles. Dans ce cas, il y a deux choses :
 - Guidage actif vers : en dessous se trouve un conseil sur le lieu où vous devriez vous rendre ; mais si vous ne voulez pas, vous n'êtes pas obligé. L'autre est :
 - Expiration de la prochaine mission : ceci donne la fin du temps imparti pour une mission. Si vous n'êtes pas en mission n'y faites pas attention.
 Un clic gauche ouvre la fenêtre Mes Missions où vous pouvez revoir le briefing de votre mission.
- :: Mes Propriétés :** (raccourci [r]), se développe ainsi :
 - :: Vaisseaux en possession : le nombre de vaisseaux que vous possédez (surprise !)
 - :: Stations en possession: idem.
 - :: Vaisseaux inactifs : idem.
 - :: Un clic gauche ouvre la fenêtre de vos propriétés. En haut, une rangée de boutons vous permet de filtrer l'affichage de vos propriétés.
 - Tout : Informations sur toutes les propriétés.
 - Stations : Informations sur les stations que vous possédez. Remarquez que si une station est en rouge, elle est attaquée et si elle est orange elle demande votre attention.
 - Vaisseaux : Informations sur les vaisseaux qui vous appartiennent.
 - Groupe : Informations sur les groupes qui vous appartiennent.
 - Secteurs : Liste des secteurs où vous avez des propriétés.
 - Statistiques : Statistiques sur vos propriétés.
- :: • Mon statut de Pilote :** se développe ainsi :
 - :: Nom : Votre nom.
 - :: Lieu : le secteur dans lequel vous vous trouvez en ce moment.
 - :: Temps de vol : c'est le temps total écoulé dans le jeu.
 - :: Compte : le montant de crédits que vous avez.
 - :: Grade de combat : comme vous pouvez le deviner, c'est votre grade de combat.
 - :: Grade de commerce : votre grade de commerce.
 - Un clic sur le pilote ouvre une fenêtre qui affiche un nombre d'informations sur le pilote :
 - :: Informations sur le pilote : Informations sur vous, le pilote.
 - :: Titres : Liste les différents grades obtenus.
 - :: Inventaire : une liste des permis de police que vous possédez.
 - :: Statistiques : des statistiques sur vos vols et vos combats.
- :: Mes groupes :** un clic ouvre le gestionnaire de vol du groupe, une fenêtre à partir de laquelle vous pouvez éditer les options de vol, choisir des options et choisir à quel groupe votre vaisseau appartient.
- :: Mon journal des messages :** se développe ainsi :
 - :: Messages non lus : le nombre total de messages non lus.
 - :: Dernier Reçu : affiche combien de temps s'est écoulé depuis le dernier message.
 - :: Total des messages : nombre total de messages dans votre journal des messages . (Sous-menu)
 - :: Terminal de messagerie : ouvre la fenêtre du journal des messages où vous pouvez voir tous les messages.
 - :: Nouvelle entrée : vous permet d'écrire une entrée personnelle et des notes.

:: Effacer les messages : efface toutes les entrées du journal des messages .

:: Avancé : (Sous-menu)

:: Commandes générales : ouvre une fenêtre pour régler :

- Amis/Ennemis : réglez de façon générale qui sont vos amis et vos ennemis.
- Transmettre à : toutes les propriétés à portée.
- Commandes du groupe : ouvre la fenêtre du gestionnaire de vol du groupe.
- Ravitaillement global en missiles : réglez les options de réapprovisionnement pour tous les vaisseaux.

:: Encyclopédie : ouvre l'encyclopédie de l'Univers X.

:: Changer de Nom : changez le nom du pilote.

:: Toutes les aides : affiche les systèmes d'aide interactifs.

:: Exporter les statistiques : cliquez pour exporter vos statistiques du jeu vers le site d'Egosoft sur votre compte du forum.

NAVIGATION



:: Secteur de la carte : [.,] (se développe ainsi):

:: Lieu : ex. la Nébuleuse d'Héron

:: Territoire : Argon

:: Sécurité du secteur : Protégé (ou Limite, Noyau etc.)

:: Vos stations : 0

:: Vos vaisseaux : 1

Un clic affiche le secteur actuel.

:: Carte de l'univers : [.,] (se développe ainsi):

:: Lieu : le secteur actuel

:: Secteurs connus : le nombre de secteurs que vous avez visité

Un clic ouvre la carte de l'univers. Vous ne pouvez voir que les secteurs que vous avez visités.

:: Utiliser Moteur de saut : [Shift + J] : ceci ouvre la carte de l'univers et vous permet de sélectionner le secteur où vous voulez sauter. Bien sûr, vous aurez besoin de photopiles pour alimenter votre saut. Plus vous sauterez loin et plus vous aurez besoin d'énergie. Pour vous aider avec ce problème, seuls les secteurs pour lesquels vous avez assez d'énergie seront allumés.

:: Meilleurs achats [6] : ouvre la fenêtre des outils du commerce. Si vous n'avez pas installé l'Extension du Système Commercial Distant, un message en haut vous informera de ce fait. Si vous avez cette extension, vous verrez les meilleurs achats à faire dans ce secteur.

L'affichage est divisé verticalement en nourriture, missiles, minéraux, technologies et autres. Horizontalement, le nom des produits, la quantité disponible, le coût minimum en crédits, le coût moyen, la différence (plus ce nombre est grand et mieux c'est), le lieu.

:: Meilleures ventes : [5] : c'est la même fenêtre mais avec l'option "Meilleur lieu de vente" sélectionnée. L'affichage est le même sauf pour la dernière colonne. Si personne n'est intéressé par l'achat de ce que vous transportez dans votre vaisseau la mention « pas de client » sera affichée.

VAISSEAU ACTUEL



:: Info : [Clic] : affiche une fenêtre avec des informations détaillées sur votre vaisseau actuel.

:: Console de commande : [Shift + C] : permet de configurer et de contrôler votre vaisseau.

:: Les commandes :

- Navigation : donne les commandes de navigation
- Commerce : donne les commandes du commerce
- Plus de commandes et d'options seront disponibles après avoir installé les extensions adéquates.

:: Contrôle de Tourelle : si votre vaisseau a des tourelles, vous pouvez leur assigner des actions automatiques.

:: Commandes Vaisseau Additionnelles : vous pouvez régler des commandes additionnelles une fois les extensions appropriées installées.

:: Configuration : permet de régler :

- La réception d'un message quand le vaisseau a exécuté ses ordres.
- La sélection de la formation de vol des vaisseaux (si vous avez plus d'un vaisseau).
- L'assignation à une base (doit vous appartenir).

:: Contrôle de groupe : d'ici vous assignez et vous commandez le vol du groupe.

:: Ajuster Ami-Ennemi : d'ici vous pouvez décider qui est votre ami et qui est votre ennemi.

:: Soute : [f] : montre ce que vous transportez et (en bas à gauche) combien d'espace est utilisé sur la totalité de l'espace disponible.

:: Avancé : (Sous -menu) – Armes [g] : ouvre la fenêtre de contrôle des armes qui affiche les lasers disponibles et les missiles. Vous pouvez installer et désinstaller les armes à votre convenance.

Ravitaillement automatique en missiles : si vous avez un missile préféré ou un que vous utilisez souvent, vous pouvez ordonner à votre ordinateur d'acheter automatiquement ce missile quand vous êtes à quai sur une station qui vend ce type de missile.

(Sous-menu) – Renommer : si vous n'aimez pas le nom de votre vaisseau, vous pouvez le changer ici.

:: Commandes rapides : (Sous-menu) – ce sont les commandes du pilote automatique.

:: Affichage sur moniteur : (Sous-menu) – vous permet de voir votre vaisseau soit sur le mini-moniteur de gauche soit sur celui de droite.

CIBLE



:: Info : [u] : ouvre la fenêtre de détails du vaisseau qui affiche (devinez quoi ?) les détails de votre cible.

:: Communications : [c] : ouvre le lien de communication avec votre cible.

:: Pilote automatique : c'est le même menu contextuel qui s'affiche quand vous cliquez sur une cible.

:: Affichage sur moniteur : (Sous-menu) : vous pouvez sélectionner le moniteur de droite ou de gauche pour afficher votre cible.

STATION



Cette barre d'option n'est active que lorsque vous êtes arrimé à une station.

:: Info : [i], (se développe ainsi)

:: Lieu

:: Identité de la station

:: Force du bouclier

:: Intégrité de la coque

:: Production

Les détails de la station sont affichés dans une fenêtre qui s'ouvre. Elle montre les produits vendus par la station, le volume des containers et la classe de la cargaison (S, M, L, XL), le nombre d'unités encore en stock sur le maximum possible (450/1664) et le coût par unité. En dessous se trouve une liste des ressources primaires et secondaires dont la station (ou l'usine) a besoin. Gardez à l'esprit que les stations ne peuvent qu'acheter des ressources, elles n'en vendent jamais.

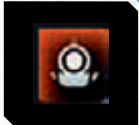
- :: **Commerce** : [d] c'est le lieu où vous achetez et vendez. Près du bas de cette fenêtre se trouve un rectangle avec des chiffres à droite et à gauche. C'est votre panier de course. Le nombre sur la gauche, appelé « Marché » indique le nombre de produits disponibles. Le nombre sur la droite, appelé « Vaisseau », indique la quantité de ce produit dans votre soute. A droite de cela se trouvent vos ressources financières. Sélectionnez le montant que vous voulez avec les touches fléchées et appuyez sur entrée ; l'achat est terminé. Autre chose à surveiller, le coin en bas à droite et à gauche de cette fenêtre : votre grade commercial sur la gauche et, si vous achetez quelque chose de limité, le grade que vous devez avoir pour acheter cet objet sur la droite.
- :: **Le troc** : le troc est aussi vieux que le monde et était utilisé bien avant l'invention de l'argent. Le principe est simple ; vous donnez à quelqu'un un produit en échange d'autre chose. C'est tout. Un clic ouvre la fenêtre troc d'où vous pouvez :
 - :: Vendre des marchandises : indique les marchandises recherchées, le montant recherché, le montant que vous transportez et le marchand intéressé par ces marchandises.
 - :: Acheter des marchandises : indique l'offre des marchandises, le montant proposé, combien votre soute peut contenir de cette marchandise et le marchand proposant cette marchandise. Pour commencer une transaction, sélectionnez une marchandise et appuyez sur [entrée].
 - :: La fenêtre de transaction s'ouvre. Ici vous pouvez faire un échange de biens, si vous avez quelque chose qui intéresse le marchand ou vous pouvez payer en crédits. Attention : si vous n'êtes pas conscient des prix pratiqués, vous risquez de payer vos biens trop cher.
- :: **Communications** : [c] : Ceci ouvre la fenêtre de communication de la station. D'ici vous pouvez parler à « l'accueil de la station » ou avec une personne à bord.
- :: **Vaisseaux arrimés** : ceci ouvre deux fenêtres. Sur la gauche une liste des vaisseaux arrimés et sur la droite quelques informations à propos du vaisseau sélectionné. Si vous appuyez sur [entrée] sur votre propre vaisseau, la fenêtre de commandes de votre vaisseau s'ouvre. Si vous appuyez sur [entrée] sur un autre vaisseau, une fenêtre d'information détaillée s'ouvrira.
- :: **Vaisseaux possédés** : affiche une liste des vaisseaux possédés (basés) par la station.

DÉSARRIMER



Cette option n'est active que lorsque vous êtes amarré à une station. Cliquer sur ce bouton vous fera larguer les amarres. Pour quitter un vaisseau hôte, sélectionnez Vaisseau Actuel | Changer de vaisseau [x] puis sélectionnez le vaisseau amarré que vous voulez utiliser. Si vous avez des escortes, elles décolleront avec vous.

EJECTER LE PILOTE



Il se peut que vous vouliez quitter votre vaisseau de temps en temps, par exemple pour revendre un vaisseau abandonné ou capturé. Quand vous sélectionnez cette option, un menu pop-up vous demandera de confirmer que vous voulez vraiment marcher dans l'espace. Pour revenir au vaisseau de départ, approchez-vous à 30 mètres, ciblez le vaisseau puis appuyez sur [Shift + E] ou depuis le menu contextuel, sélectionnez « entrer dans le vaisseau ».

MESSAGES



Les messages reçus peuvent être lus d'ici. L'icône de message clignotera lors de la réception d'un nouveau message ou si un message est non-lu.

OPTIONS



Le menu des options est accessible en sélectionnant ce bouton ou en appuyant sur la touche [Echap] quand aucun autre menu n'est ouvert. Ce menu permet de changer beaucoup d'éléments du jeu.

- :: **Graphismes** : [Clic] : de nombreux réglages graphiques et visuels peuvent être paramétrés ici.
- :: **Audio** : [Clic] : ouvre une fenêtre dans laquelle vous pouvez régler le volume, sélectionner ou non les sous-titres et si votre ordinateur de bord le permet vous obtiendrez des informations en clair ou non.
- :: **Game play** : les options suivantes peuvent être réglées d'ici :
 - :: Facteur MATS ; de 1 à 10 fois la vitesse normale. Réglé à 6 par défaut.
 - :: Portée Gravidar ; de 500 m à 50 km. Automatique par défaut.
 - :: Réglages moniteur : vous pouvez sélectionner les objets affichés sur les moniteurs et changer le mode de vue de l'écran principal et des moniteurs.
 - Vue extérieure par défaut ; automatique par défaut
 - Plein écran – Cockpit : principal (défaut)
 - Moniteur de gauche (Sous-menu) éteint par défaut
 - Surveillance
 - Cible automatique
 - Missile automatique
 - Moniteur de droite (mêmes options que le moniteur de gauche) éteint par défaut
- :: Réglages avancés du jeu ;
 - Sauvegarde auto dans les Stations ; oui par défaut.
 - Afficher le tunnel de saut ; non par défaut.
 - Confirmer l'éjection ; oui par défaut.
 - Supprimer les annonces en station ; non par défaut.
 - Réglages IA ; ouvre une fenêtre « plugins vie artificielle »
- :: **Commandes** : ouvre une fenêtre où vous pouvez faire les choix suivants :
 - :: Profils : vous pouvez éditer, sauver et charger des profils de jeu ici.
 - :: Commandes : ici vous pouvez éditer les contrôles du jeu et les réglages du joystick.
 - :: Jeu : une liste des raccourcis utilisés dans le jeu (voir la liste en-dessous pour plus de détails).
 - :: Interface : touches de raccourcis pour l'interface du jeu (voir la liste en-dessous pour plus de détails).
 - :: Editeur de scripts : édite et charge des scripts que vous avez créés (pour les utilisateurs avancés, croyez-moi).
- :: **Pause** : [Shift + P], [Pause] : appuyez sur n'importe quelle touche pour continuer.
- :: **Sauvegarder la partie** : [Shift + S] : sauvegarder une partie n'est possible que lorsque vous êtes amarré à une station, à moins que vous n'ayez l'assurance sauvetage. L'assurance de recouvrement peut être achetée à n'importe quel temple goneur. Gardez à l'esprit que lorsque vous utilisez l'assurance de recouvrement, le contrat expire.
- :: **Charger une partie** : [Shift + L] : un sous-menu avec toutes les parties sauvegardées et les trois dernières sauvegardes automatiques s'ouvre, vous n'avez plus qu'à sélectionner la partie à charger. Il y a une description en bas de chaque partie sauvegardée :
 - :: Votre nom : comme vous l'aurez deviné, c'est le nom du pilote.
 - :: Vos crédits : votre situation financière au moment de la sauvegarde de la partie.
 - :: Temps de vol : le temps passé en vol au moment de la sauvegarde.
 - :: Lieu : où vous étiez au moment de la sauvegarde.
 - :: Le vaisseau : dans quel vaisseau vous voliez au moment de la sauvegarde.
 - :: Version : la version du jeu qui a fait cette sauvegarde.
- :: **Quitter le jeu** : [Shift + Q] : quitte le jeu et retourne au menu principal du jeu.

SAUVEGARDER VOTRE PARTIE



Il existe trois façons de sauvegarder une partie.

1. Sauvegarde automatique à la station :

chaque fois que vous vous posez dans une station votre partie est automatiquement sauvegardée. C'est une option que vous pouvez régler dans la barre de menu | Options | Game Play. Par défaut, l'option est activée. Quand l'option est activée, seules les trois dernières sauvegardes automatiques sont gardées. Il est fortement recommandé d'activer cette option et de se poser régulièrement. De cette façon, vous ne perdrez pas toute votre expérience, vos gains financiers et votre adresse au combat qui nécessitent tant de temps et d'efforts, si un événement malheureux venait à mettre un terme à votre existence.

2. Lorsque vous êtes posé sur une station :

si vous souhaitez sauvegarder de façon permanente une partie pour continuer plus tard ou si vous venez de passer une étape importante dans le jeu, ou pour n'importe quelle autre raison ; vous ne pouvez le faire que lorsque vous êtes à quai d'une station, à moins que l'option # 3 ne soit disponible. Appuyez sur [Shift + S] ou allez dans les options | Sauver partie.

3. Assurance de recouvrement :

vous pouvez acheter une assurance de recouvrement dans n'importe quel temple goneur. Une fois achetée, vous pouvez sauver votre partie à n'importe quel moment, n'importe où. Mais l'assurance de recouvrement ne peut s'utiliser qu'une seule fois. Ce qui signifie que si vous faites appel aux termes de l'assurance (sauvegarder la partie), le contrat est annulé.

TOUCHES DE COMMANDE DU CLAVIER



Les touches de commande utilisées listées ci-dessous sont les touches par défaut de X3 :Conflit Terrien. Si vous choisissez un autre contrôleur ou si vous éditez les touches et/ou les actions correspondantes, cette liste ne sera plus à jour.

La liste est divisée en deux sections, les commandes du jeu et les commandes d'interface.

COMMANDES DU JEU

CIBLER

ACTIONS	TOUCHES
Suivre la cible	[t]
Cibler l'ennemi le plus proche	[Shift + T]
Cibler l'objet suivant	[Page précédente], bouton # 3 du joystick
Cibler l'objet précédent	[Page suivante], bouton # 4 du joystick
Cibler le prochain objet qui vous appartient	[Insér.]
Cibler l'objet précédent qui vous appartient	[Suppr]
Cibler le prochain ennemi	[Home]
Cibler l'ennemi précédent	[Fin]

INFORMATION

ACTIONS	TOUCHES
Actions pour les objets sélectionnés	[i]
Info sur les objets sélectionnés	[u]
Vaisseau actuel	[y]
Informations personnelles	[p]
Carte du secteur	[.]
Carte de la galaxie	[.]
Afficher la sélection sur la carte de la galaxie (seulement dans le menu des propriétés)	[g]
Possessions	[r]
Tous les messages reçus	[Shift + M]

COMMANDES DE VOL

ACTIONS	TOUCHES
Basculer en vol curseur	[Espace], appuyez et maintenez un clic gauche
Basculer en vol classique	[Shift + N]
Incliner vers le haut	Flèche vers le bas
Incliner vers le bas	Flèche vers le haut
Cap vers la gauche	Flèche vers la gauche
Cap vers le droite	Flèche vers la droite
Roulement vers la gauche	[q]
Roulement vers la droite	[e]
Accélérer	[x], molette de la souris vers le haut
Décélérer	[z], molette de la souris vers le bas
Booster	[Tab]
Arrêter	[Retour arrière]
Ajuster la vitesse sur la cible	[Shift + F]
(dés)activer autopilotage	[Shift + A]
Arrimer sur la cible	[Shift + D]
Ejecter	[Shift + E]
Dériver vers la gauche	[a], Joystick bouton # 13
Dériver vers la droite	[d], Joystick bouton # 11
Dériver vers le haut	[w], Joystick bouton # 10
Dériver vers le bas	[s], Joystick bouton # 12

ARMES

ACTIONS	TOUCHES
Visée linéaire	[CTRL], Joystick bouton # 1
Visée curseur	Bouton droit de la souris
Mode de ciblage laser	[k]
Sélectionner un missile	[m], Joystick bouton # 2
Lancer un missile	[l], maintenir le bouton # 2 du joystick
Sélectionner le groupe d'armes 1	[1] (pas du pavé numérique)
Sélectionner le groupe d'armes 2	[2] (pas du pavé numérique)
Sélectionner le groupe d'armes 3	[3] (pas du pavé numérique)
Sélectionner le groupe d'armes 4	[4] (pas du pavé numérique)
Menu des armes	[g]

VAISSEAUX ET STATIONS

ACTIONS	TOUCHES
Communications	[c]
Commerce avec la station	[d]
Vaisseaux arrimés	[l]
Vaisseaux qui vous appartiennent	[o]
Changer de vaisseau	[x]

COMMANDES ET GESTION

ACTIONS	TOUCHES
Console de commandes (vaisseau actuel)	[Shift + C]
Renommer un objet	[m]
Ailiers attaquez la cible	[Shift + 6] (pas du pavé numérique)
Ailiers protégez-moi	[Shift + 7] (pas du pavé numérique)
Drones attaquez la cible	[Shift + 8] (pas du pavé numérique)
Drones protégez-moi	[Shift + 9] (pas du pavé numérique)

CARGAISON

ACTIONS	TOUCHES
Soute	[f]

AMÉLIORATIONS

ACTIONS	TOUCHES
MATS	[j]
Utiliser le moteur de saut	[Shift + J]
Jumelles numériques	[Alt]
Localisateur du meilleur prix de vente	[5] (pas du pavé numérique)
Localisateur des meilleurs achats	[6] (pas du pavé numérique)

COMMANDES D'INTERFACE

GÉNÉRAL

ACTIONS	TOUCHES
Ouvrir la barre latérale	[Entrée]
Menu des options	[Shift + O]
Charger une partie sauvegardée	[Shift + L]
Sauvegarder la partie en cours	[Shift + S]
Pause	[Shift + P], [Pause]
Quitter le jeu	[Shift + Q]

VUES

ACTIONS	TOUCHES
Sélectionnez le mode de vue	[F1]
Vue externe	[F2]
Vue de la cible/Zoom sur le Moniteur	[F3]
Sélectionner un moniteur	[F4]
Eteindre tous les moniteurs	[F5]
(dés)activer l'afficheur tête haute (HUD)	[Shift + H]
Vue sur le moniteur de gauche	[Shift + 1] (pas du pavé numérique)
Vue sur le moniteur de droite	[Shift + 2] (pas du pavé numérique)
Augmenter le zoom	[+]
Diminuer le zoom	[-]
Sélectionner le mode de caméra	Pavé numérique 0
Vue par défaut	Pavé numérique 5
Vue depuis le Nord	Pavé numérique 8, joystick vers le haut
Vue depuis le nord-est	Pavé numérique 9, joystick en haut à droite
Vue depuis l'est	Pavé numérique 6, joystick à droite
Vue depuis le sud-est	Pavé numérique 3, joystick en bas à droite
Vue depuis le sud	Pavé numérique 2, joystick en bas
Vue depuis le sud-ouest	Pavé numérique 1, joystick en bas à gauche
Vue depuis l'ouest	Pavé numérique 4, joystick à gauche
Vue depuis le nord-ouest	Pavé numérique 7, joystick en haut à gauche

CARTE DU SECTEUR

ACTIONS	TOUCHES
Curseur vers la gauche	Pavé numérique 4
Curseur vers la droite	Pavé numérique 6
Curseur vers le haut	Pavé numérique 8
Curseur vers le bas	Pavé numérique 2
Curseur en haut à gauche	Pavé numérique 7
Curseur en haut à droite	Pavé numérique 9
Curseur en bas à gauche	Pavé numérique 1
Curseur en bas à droite	Pavé numérique 3
Curseur sur l'objet le plus proche	Pavé numérique 5
Changer l'axe de la carte	[Insér.]
Activer/Désactiver la caméra du secteur	[k]
Augmenter le zoom sur la carte	[Home]
Diminuer le zoom sur la carte	[Fin]
Station à construire :	Pavé numérique 3
Rotation positive sur l'axe A	
Station à construire :	Pavé numérique 1
Rotation négative sur l'axe A	

MENUS

ACTIONS	TOUCHES
Annuler/sortir	[Echap]
Ouvrir la barre latérale	[Entrée], [Entrée] pavé numérique
Sélectionner l'option	[Entrée], clic gauche, Joystick bouton # 1
Curseur vers le haut	[flèche vers le haut], joystick vers le haut
Curseur vers le bas	[Flèche vers le bas], joystick vers le bas
Curseur vers la gauche	[Flèche vers la gauche], joystick vers la gauche
Curseur vers la droite	[Flèche vers la droite], joystick vers la droite
Défilement vers le haut	Molette de la souris vers le haut
Défilement vers le bas	Molette de la souris vers le bas
Défilement d'une page vers le haut	[Page précédente]
Défilement d'une page vers le bas	[Page suivante]
Vider la sélection	[Home]
Remplir la sélection	[Fin]
Fermer tous les menus	[Suppr]

EDITION

ACTIONS	TOUCHES
Effacer le personnage	[Suppr]
Retour	[Retour arrière]
Début	[Home]
Fin	[Fin]

ARCHIVAGE

ACTIONS	TOUCHES
Faire une capture d'écran	[F9], [Impr. Écran]

COMMENT COMMENCER



Cette section vous aidera à choisir quel début de partie utiliser, à comprendre où vous êtes, ce qui vous attend dans l'univers et comment faire du commerce, combattre, construire et réfléchir dans l'Univers X.

Lorsque vous commencez une nouvelle partie, vous vous trouvez à bord d'un petit vaisseau volant dans un univers immense. C'est assez similaire à un petit bateau flottant sur un vaste océan. Vous pouvez hésiter sur les directions à prendre et que faire ensuite. Vos objectifs peuvent atteindre l'horizon et au-delà. Vos buts peuvent inclure la domination de l'univers, ériger un empire commercial colossal, être un héros pour toutes les races ou peut-être tout cela en même temps. Ce sont des ambitions énormes quand on regarde le point de départ, mais elles sont toutes réalisables. L'univers a été créé pour vous. Si vous êtes de taille, il peut vous appartenir.

OPTIONS DE DÉBUT DE PARTIE

Il y a un certain nombre de scénarios de départ. Après avoir réussi certains objectifs dans le scénario, des points de départ bonus seront disponibles. Peu importe d'où vous commencez, il y a quelques améliorations utiles que vous devriez installer au point d'équipement le plus proche un fois que vous aurez assez de crédits ; ce sont l'extension du système de commerce, le logiciel de commandes de navigation et les améliorations de Meilleurs achats et de Meilleures ventes.

VOUS ÊTES ICI !

Votre point de départ ainsi que votre équipement dépendent du début de partie que vous choisissez.

Début de partie	Secteur de départ	Vaisseau(x)	Classe du vaisseau	Crédits de départ	Difficulté
Défenseur terrien	Uranus	Sabre terrien	M4	1 000	Normale
Patriote argon	Omicron Lyrae	Elite argon	M4	1 974	Moyenne
Simple marchand	Nébuleuse d'Héron	Mercure argon Discoverer argon	T5 M5	9 693	Pas si difficile
Assassin ruiné	Colline d'Aladna	Mamba split	M3	0	Sûrement la plus difficile

Si vous commencez une partie personnalisée alors tout est différent. Vous menez votre propre barque mais vous commencerez avec un Buster argon (M4) et 1000 crédits sur votre compte.

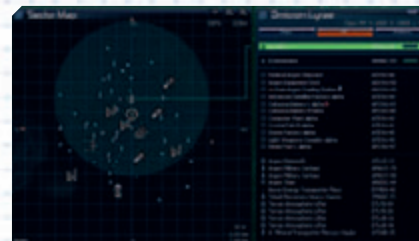
D'autres points de départ de partie deviennent disponibles après avoir passé certaines étapes importantes dans le jeu. Tous les points de départ ont un rapport avec l'histoire de X3 :Conflit Terrien. A vous de voir si vous voulez suivre le scénario ou suivre votre voie.

Début de partie	Secteur de départ	Vaisseau(x)	Classe du vaisseau	Crédits de départ	Difficulté
Commandant CEU	Uranus	Cimenterre terrien	M3	1 000	Facile
Teladi tourmenté	Dépôt de biens	Harrier Transporteur teladi	M5	1 821	Difficile
Paranide empoisonné	Refuge du Prêtre	Déméter Transporteur paranide	TS	8 939	Très difficile
Aventurier aldran	Aldrin	Spittfire terrien	M3	4 150	Difficile
Témoin goneur	Elysée de Lumière	Ranger goneur	GO	350	Plutôt difficile
Traître impie	Privation de Tkr	Prototype Méduse Avant-garde split	M3	20 997	Assez difficile Assez difficile
Trafiquant teladi	Source de Profits	Vautour teladi	TS	12 693	Raisonnement
Insurgé yaki	Tempête du Tisserand	Washi yaki	M6	3 367	difficile
Lar perdu	Noyau Xénon O23	Ange boron	TP	13 253	Difficile
Sauvage split	Fierté Familiale	Jaguar split	M5	1 400	Légèrement difficile
Argon anonyme	Argon Prime	Discoverer argon	M5	2 500	Moyen
Boron ennuyeux	Cœur du Royaume	Pieuvre boron	M5	2 000	Moyen
Paranide pieux	Terre Sainte	Déméter paranide	TS	3 633	Juste un peu difficile

COMMENT S'ARRIMER À UNE STATION

A un moment ou à un autre, il faudra bien s'arrimer à une station. C'est particulièrement important dans les premières heures du jeu. Arrimer votre vaisseau à une station peut être accompli de deux façons. Vous pouvez guider votre vaisseau manuellement jusqu'au quai après avoir demandé la permission d'atterrir (communications avec la station). Cette manœuvre n'est à tenter que par des pilotes expérimentés car elle peut être un peu difficile. Si vous n'êtes pas aussi expérimenté que vous le pensez, vous risquez d'endommager votre vaisseau voire de le détruire. La façon la moins stressante de s'arrimer est d'utiliser le pilotage automatique en passant par le menu contextuel et en choisissant « pilote automatique : arrimer à » ou vous pouvez également utiliser le clavier après avoir ciblé la station en appuyant sur [Shift + D]. La dernière option engagera automatiquement l'ordinateur d'arrimage, s'il est installé et si votre vaisseau est à la distance requise ; sinon, le pilote automatique sera utilisé.

Une fois à quai, les mâchoires du quai sécuriseront votre vaisseau et ses boucliers puissants vous protégeront. Les mâchoires externes de quai ont été adoptées par toutes les stations après que les Teladis et les Splits en firent un enjeu politique et firent pression pour qu'un système standardisé permette aux gros vaisseaux de s'arrimer aux quais de toutes les stations. Le premier problème venait des coûts croissants de réparation des dommages internes des stations causés par de jeunes pilotes inexpérimentés qui, fréquemment, drogués au carburant de l'espace ou à d'autres substances illégales, rentraient dans la structure de la station en se posant et en décollant des quais. Beaucoup de détracteurs pensaient que c'était motivé par le souhait des Teladis



d'augmenter le stockage interne de leurs stations afin de pouvoir utiliser d'énormes surplus de biens pour influencer les marchés commerciaux. D'autres pensaient que les Teladis et les Splits réalisaient que ce développement entraînerait une baisse d'arrimage des vaisseaux à l'intérieur des stations. On pensait qu'ainsi les stations seraient de plus en plus dépendantes des commerçants libres, ce qui a bien été le cas puisque les mâchoires externes de quai sont devenues la norme.

COMMENT VOYAGER VERS DIFFÉRENTS SECTEURS SECTEURS

Quand vous êtes prêt à explorer l'Univers X et à voyager vers d'autres secteurs, il y a deux fonctions très importantes dans le système de votre vaisseau sans lesquelles vous n'iriez pas très loin : la carte de secteur et la carte de l'univers. On peut y accéder respectivement par le point [.] et la virgule [,] ou encore par la barre de menu en sélectionnant Navigation.

LA CARTE DU SECTEUR

La carte du secteur est divisée en deux sections. La partie de gauche est la vue de haut en temps réel du secteur actuel. Elle est toujours orientée avec le nord en haut et le sud en bas. La partie de gauche montre les icônes de toutes les stations cartographiées (celles que vous avez déjà vues) et les vaisseaux qui sont à la portée du scanner.

En haut de la partie de droite de la carte du secteur se trouvent trois boutons, étiquetés Vaisseaux, Tout et Stations. « Tout » est la sélection par défaut. Elle affiche les vaisseaux, les stations et les autres objets. Certains secteurs sont très fréquentés et peuvent contenir des centaines d'objets. Les boutons Vaisseaux et Stations vous permettent de tout filtrer excepté les vaisseaux et les stations.

En cliquant sur le nom d'un objet dans la partie de droite vous ouvrez un autre écran spécifique à cet objet contenant des informations plus détaillées sur cet objet suivant son type et à qui il appartient. Tous les objets qui vous appartiennent sont en vert. Les objets ennemis sont en rouge et les objets neutres en blanc. Les vaisseaux loués, un TL par exemple, apparaîtront en couleur or.

Un clic sur un objet dans la partie gauche sélectionnera cet objet et mettra son nom en surbrillance dans la partie droite. Un double clic sur cet objet le ciblera et donnera l'ordre à votre pilote automatique de se diriger vers lui et/ou de s'y arrimer. Si vous avez sélectionné un vaisseau ennemi, il est conseillé de rester en alerte car une fois assez près,

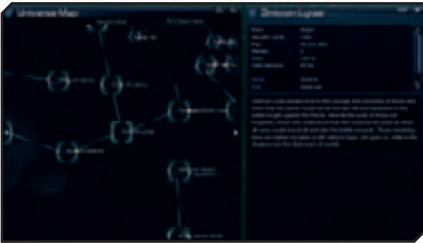
l'ennemi fera probablement feu sur vous.

La partie de gauche contient d'autres informations utiles en plus des identités des individus dans ce secteur. Dans le coin en bas à gauche se trouve le nom de la race à qui appartient le secteur. Le nombre sur la droite indique votre position dans le secteur en coordonnées X, Y et Z, ce qui représente la distance par rapport au centre. En haut à droite, il y a deux loupes qui permettent d'augmenter et de diminuer le zoom. A leur gauche il y a ce qui ressemble à un signe plus. En réalité, cela indique votre vue actuelle du secteur ; vue de haut (+) ou vue du bord (-), par rapport à l'axe de coordonnées Y. Appuyer sur [Insér.] aura le même effet.

COMMENT TROUVER DES PORTAILS DISTANTS

La navigation n'est pas toujours un sujet simple et facile. De nombreux portails de saut ne sont pas positionnés exactement au nord, au sud, à l'est et à l'ouest. Parfois, ils sont même positionnés bien au-delà de la grille du secteur avec plus de 200 Km entre eux et certains peuvent même être cachés derrière des astéroïdes ou d'autres grands objets. Certains secteurs ont de la poussière ou des nébuleuses de brouillard qui rendent la plupart des objets, des stations ou des usines invisibles jusqu'à ce qu'on soit juste à côté d'eux. Vous pouvez trouver la plupart des portails opposés, s'ils existent, en continuant dans la direction dans laquelle vous êtes entré dans le secteur. Vous pouvez aussi détecter de longues lignes

de vaisseaux qui semblent venir d'autres secteurs. Si vous allez dans la direction opposée à ces vaisseaux, vous devriez trouver le portail de saut qu'ils viennent d'utiliser. Certains secteurs très grands ont des balises que vous pouvez suivre pour trouver les routes principales des vaisseaux.



LE SYSTÈME DE GUIDAGE DES MISSIONS

TROUVER DES MISSIONS

En voyageant dans les divers secteurs, vous remarquerez que certains objets (des vaisseaux ou des stations) affichent une icône dans le coin en haut à droite. Elle indique que quelqu'un propose une mission. Ces icônes sont également affichées sur la carte des secteurs, à côté du nom de la station ou du vaisseau offrant une mission. Pour savoir en quoi consiste la mission, sélectionnez l'objet comme une cible et ensuite ouvrez les communications [c] avec celui-ci. Votre équipement de communication n'est pas très puissant, donc vous devez être au maximum à 25 km de votre cible pour avoir une réponse. Le menu de communications peut lister plusieurs noms mais celui qui offre une mission aura une icône à côté de son nom ; cliquez dessus. Dites-lui que vous cherchez du travail et il vous dira en quoi consiste la mission en affichant la fenêtre de briefing de la mission où toutes les informations pertinentes sont indiquées. Après l'avoir examinée, fermez la fenêtre de briefing ([Echap] ou le X dans le coin en haut à droite). Maintenant vous pouvez accepter ou refuser la mission. Il y a de nombreuses raisons de refuser une mission, tout particulièrement au début. Vous pouvez ne pas avoir les ressources pour réussir une mission qui demande l'achat d'une station ou d'un vaisseau. L'ennemi à abattre peut être trop puissant pour vous. Il peut y avoir un nombre infini de raisons qui font qu'une mission n'est pas pour vous à ce moment. Si vous acceptez une mission, faites attention à la limite de temps pour la réussir. Si vous réussissez dans le

Les risques de la navigation font que dans des secteurs très grands vous trouverez des vaisseaux ou des cargaisons abandonnés, dérivant bien loin des routes usuelles. Si vous en trouvez, vous pouvez vous les approprier.

LA CARTE DE L'UNIVERS

C'est un affichage visuel des secteurs que vous avez visités. Comme l'affichage des secteurs, la carte de l'univers est mise à jour automatiquement. Le nom de votre secteur actuel clignote. Vous pouvez utiliser les touches fléchées pour sélectionner un secteur ou vous pouvez taper la première lettre du nom du secteur pour centrer l'affichage sur lui. Renouvelez l'opération pour afficher le prochain secteur qui commence par la même lettre. De nombreux détails utiles sur le secteur sont affichés à la droite de la carte de l'univers.



temps imparti, très bien. Sinon, la mission sera un échec et vous ne serez pas payé pour vos efforts et vous pourrez même perdre des points de renommée avec cette race. Encore une chose : vous pouvez accepter plusieurs missions à la fois. Si vous pensez pouvoir mener à bien simultanément deux missions, allez-y.

Il y a une autre icône à repérer: [icône]. Le livre bleu ouvert indique qu'il y a une mission du scénario disponible. Ces missions suivent l'histoire de X3 : Conflit Terrien et sont différentes des autres missions. Elles sont disponibles après avoir passé certaines étapes importantes dans le jeu.

ACCOMPLIR DES MISSIONS

Vous pourrez parfois voir un objet avec des angles orange autour de lui. Ils indiquent un objet avec lequel vous devez interagir pour réussir une mission. Les angles orange sont une aide. Si cet objet n'est pas en vue, des flèches orange indiqueront la direction. A d'autres moments, vous devrez voyager dans différents secteurs pendant votre mission. Dans ce cas, les portails que vous devrez traverser auront des angles orange. Si vous avez accepté plus d'une mission, le menu Mes Missions vous permet de sélectionner quelle mission doit être prise en charge par le système d'aide. Si vous le préférez, l'aide peut également être désactivée.

STRATÉGIES DE JEU

Il y a deux routes ou stratégies que vous pouvez suivre pour commencer votre partie. Dans les deux cas, le but principal est de gagner des crédits. Vous avez besoin de crédits pour améliorer votre vaisseau, pour acheter des biens à revendre (pour avoir plus de crédits, bien sûr) ou pour acheter des vaisseaux plus gros et plus puissants afin d'atteindre le but ultime. Vous devrez vous établir une bonne réputation auprès des races avec lesquelles vous voulez acheter ces biens et ces vaisseaux.

La première stratégie est le commerce. Vous devez acheter des biens à bas prix et les revendre à un prix plus élevé. C'est une stratégie économique simple, connue et pratiquée depuis le début de la civilisation. Cette stratégie peut être complétée par des missions offertes par les nombreuses stations et les vaisseaux que vous rencontrerez. Vos crédits et votre réputation augmenteront en faisant du commerce et en réussissant des missions.

La seconde stratégie qui peut être tout aussi profitable, peut-être même plus, est de vous battre pour devenir riche. Vous gagnerez en réputation et vous prendrez du grade en attaquant les méchants, en détruisant ou en capturant leurs vaisseaux. Quand vous capturez un vaisseau ennemi vous pouvez prendre l'équipement que vous trouvez et améliorer votre propre vaisseau. Vous pourrez même avoir de meilleurs vaisseaux en revendiquant, réparant et échangeant votre équipement actuel avec eux.

Quand vous avez complété un objectif de la mission et qu'un nouvel objectif devient actif, une fenêtre d'information avec un court résumé de la prochaine étape apparaît en bas au centre de l'écran. L'aide sera mise à jour automatiquement pour la localisation de ce nouvel objet.



Vous pourrez même allier ces deux stratégies en les alternant. Ceci vous garantira une amélioration de votre réputation avec les races, et une augmentation de votre habileté au combat et au commerce en même temps.

COMMENT PROGRESSER



La réputation est primordiale !

Pour obtenir ce que vous voulez vous avez les deux stratégies que nous venons de voir. Vous pouvez acheter de bons vaisseaux et les équiper avec des améliorations avancées. Vous aurez besoin d'une très bonne réputation auprès d'une race pour pouvoir acheter certaines de leurs améliorations et certaines de leurs armes. Vous aurez besoin d'une réputation encore meilleure pour acheter certains de leurs superbes vaisseaux.

Vous améliorez votre réputation en faisant du commerce avec eux ou en les aidant à se débarrasser des personnes hostiles, comme les Kha'aks, les Xénons ou les pirates de leurs secteurs.

Dans le menu commercial ci-dessus vous voyez que l'objet sélectionné est en rouge. Cela indique que votre grade commercial n'est pas assez élevé pour acheter cet objet. En bas à gauche, vous pouvez voir votre classement actuel avec la race argonne, qui est « Ami argon confirmé », et sur la droite se trouve le grade minimum (« Gardien Fédéral argon ») pour pouvoir acheter un canon à photons pulsés.

Vous ne pouvez pas faire grand chose à cause de votre grade peu élevé et de votre basse réputation. Si vous les améliorez vous pourrez :

- :: Avoir plus de missions de combat pour augmenter votre grade de combattant
- :: Acheter et vendre de meilleures technologies et armes
- :: Troquer pour faire plus de profits commerciaux avec des biens mal acquis
- :: Mettre en jeu votre richesse pour faire encore plus de profits
- :: Gagner plus de crédits pour des missions commerciales

Il existe des stratégies pour impressionner une race en particulier et augmenter votre statut rapidement avec eux pour pouvoir acheter le vaisseau de classe M3 ou M6 qui vous fait tant envie :

- 1.** La première stratégie est d'obtenir une Licence de Police, qui déjà en elle-même demande un certain statut. Ces licences ne sont disponibles que lorsqu'une race vous fait confiance. C'est-à-dire après avoir chassé plusieurs fois des personnes hostiles de leurs secteurs. Avec cette Licence de Police, vous serez payé pour chaque vaisseau que vous détruirez. Vous aurez également l'autorisation d'utiliser un scanner de cargaison légalement, ce qui permet des bonus additionnels des cargaisons que vous forcez les contrebandiers à larguer. Découvrir des contrebandiers n'est pas facile. Ils ne font pas de publicité sur leurs activités. Une fois que vous avez scanné un vaisseau et trouvé des marchandises illégales vous pouvez/devez demander à ce que la cargaison soit larguée. La plupart des contrebandiers vous écouteront et largueront leur cargaison illégale, mais certains, qui sont des ennemis naturels de la race du secteur risquent de vouloir éviter cela. Parfois, le contrebandier scanné se révélera être un pirate. Scanner de grands vaisseaux est récursif, ce qui veut dire que s'il y a une cargaison illégale sur un vaisseau arrimé à un autre vaisseau, cette cargaison sera également révélée. Si vous réussissez à faire larguer une cargaison illégale, vous gagnerez en réputation auprès de la race du secteur.
- 2.** Une autre façon est d'accepter les missions taxi xénons pour escorter ou transporter des personnages louches. Vous aurez ensuite l'occasion d'impressionner la race locale et de gagner en réputation en éliminant la mini invasion xénonne que vous avez provoquée en acceptant cette mission.
- 3.** Sauter dans et en dehors des secteurs xénons pour détruire les vaisseaux xénons obligera les Xénons à faire des renouvellements. Comme les remplacements voyagent d'un secteur à l'autre pour arriver au secteur xénon, vous aurez l'occasion d'aider la race locale à éliminer ces envahisseurs. Evidemment, cela améliorera votre réputation auprès d'eux.
- 4.** Vous pouvez vous enrôler dans la milice locale quand on annonce une invasion xénonne. Ces missions fournissent non seulement des récompenses financières substantielles mais elles vous permettront également d'améliorer votre réputation et sans doute d'augmenter votre grade de combat.
- 5.** Détruire les groupes de Kha'aks est une bonne façon d'améliorer votre réputation car ils possèdent un grand nombre de vaisseaux à éliminer pour vous faire gagner de la notoriété.
- 6.** Vendre des biens et des cargaisons de containers améliorera votre position avec une race. Construire des usines dans leurs secteurs a le même effet.

7. Mettre en place des satellites relais standard ou avancés dans les secteurs est une bonne façon de localiser des pirates et d'autres ennemis en transit. Vous pouvez ensuite sauter au portail vers lequel ils se dirigent et les détruire ou les capturer. Ceci augmentera significativement votre grade de combat et votre position au sein de la race. La meilleure façon de placer un satellite est de sauter dans un secteur, de lever le nez de 30 degrés et de larguer le satellite bien au-dessus du centre du secteur.

COMMENCER À COMMERCER



COMPRENDRE L'ÉCONOMIE DE L'UNIVERS X

L'économie de l'Univers X est unique dans le sens où les prix sont dynamiques. Cela veut dire que les prix des biens sont liés à l'offre et à la demande ou aux guerres et aux vols. Par exemple : si une Centrale d'Energie Solaire a de grands stocks de photopiles alors les prix seront bas, c'est le principe de l'offre. Cependant, si une usine de composants d'armement n'a presque plus de cellules d'énergie pour continuer à produire des munitions, alors l'usine paiera un prix élevé pour chaque cellule livrée parce que la demande sera forte. Si vous repérez deux stocks de stations avec ces critères, bravo ! Vous venez de découvrir une occasion très profitable de faire du commerce. Vous verrez que certains secteurs ont ce que l'on pourrait appeler des « tournées » régulières. C'est là qu'il y a (presque) toujours de l'argent à gagner. Ce genre de routes commerciales est très important pour vous quand vous essayez d'améliorer votre situation financière. Plus tard, quand vous aurez plus de crédits, vous aurez d'autres méthodes et des améliorations de vaisseau qui rendront le commerce encore plus facile et plus rentable. En plus des usines, vous trouverez des stations commerciales éparpillées dans tout l'Univers X qui achètent et vendent des quantités limitées de produits à prix fixes.

Chaque race a une gamme de biens qu'elle produit. Certains produits peuvent être achetés chez toutes les races et d'autres sont plus spécifiques à une race en particulier. En bas de la "pyramide technologique » nous trouvons les biens largement disponibles, les matières premières comme l'énergie, les matières biologiques et les minéraux. Au sommet, se trouvent les produits de luxe et les systèmes, comme les armements, avec une variété de produits différents. Souvenez-vous que lorsque la disponibilité locale d'un produit est basse, son prix sera élevé. Inversement, les prix baisseront quand les quantités augmenteront par les processus de production de chaque usine.



"If you can imagine it, you can achieve it. If you can dream it, you can become it."

William Arthur Ward

OUTILS PRATIQUES POUR LE COMMERCE

La race teladi n'est motivée pratiquement que par l'argent et ses secrets commerciaux sont bien gardés. Un conservateur split de la Guilde des Profits, Hut F'Naak a cependant commencé à travailler sur une ressource importante, connue sous le nom de Pyramide Commerciale, mais il a depuis disparu. Les rumeurs de son assassinat par les Teladis n'ont pu être confirmées ; le début de son travail est toujours disponible et est présenté ci-dessous :



**L'OTAS Mistral (TS)
Super Vaisseau Cargo**

TRADING PYRAMID PRODUCED BY HUT F'NAAK, SPLIT CURATOR, PROFIT GUILD

Contact has been lost with Hut F'Naak
and this information is incomplete

Note:

Primary and Secondary goods.
Primary goods are required
for a factory to produce it's
goods, secondary goods are
optional and will be used
if they are available at
reasonable costs /
quantity / distance



Les notes d'Hut F'Naak, qui sont la base de cette pyramide, sont détaillées ci-dessous. Gardez à l'esprit que cette information n'est peut-être pas précise ou complète. Le commerce est un des éléments les plus importants de l'Univers X et il est composé essentiellement de deux niveaux. Le premier niveau est le plus simple et le plus direct. Il s'agit d'acheter, de transporter et de revendre les biens dans différentes stations (en faisant un bénéfice bien sûr !). Le niveau suivant est d'acheter et de gérer vos propres usines, en s'assurant qu'elles ont toujours les ressources nécessaires et ensuite revendre les produits finis à d'autres stations qui en ont besoin. Vous pourrez aussi décider de commander aux vaisseaux de votre flotte de sortir pour vendre les biens automatiquement pour vous. Pour l'instant, nous allons voir le commerce simple.

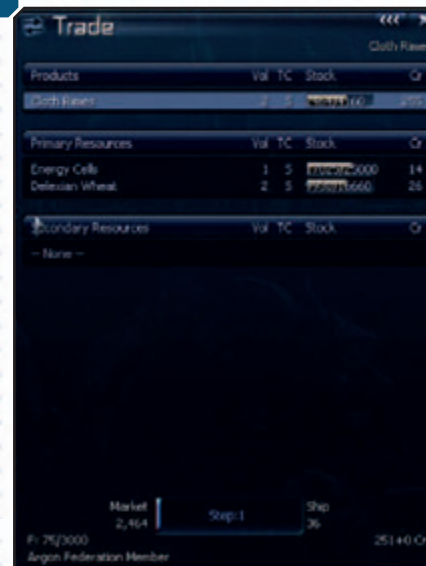
La clé d'une marge rentable est la compréhension des niveaux des stocks ; plus une usine stocke des marchandises, plus bas sera le prix de vente, ce sont donc les usines où il faut acheter. Les meilleurs endroits pour vendre ces marchandises bon marché sont les usines avec des stocks faibles. Les usines qui achètent ou vendent avec des stocks moyens n'apporteront que des bénéfices moyens.

Les analyseurs de prix d'achat et de vente ainsi que le Système Commercial Distant sont essentielles pour faire du commerce. Elles trouvent rapidement les objets les moins chers et le meilleur endroit où les revendre dans le secteur. Elles peuvent être achetées dans les docks d'équipement teladi.

LA TOURNÉE COMMERCIALE POUR LES NULS

Vous apprendrez vite que certains vaisseaux ne sont pas faits pour faire du commerce. Certains vaisseaux ne peuvent pas embarquer certaines marchandises à cause de la taille de leur soute. Vous en saurez plus sur ces limites plus tard. Concentrons-nous pour l'instant sur le commerce.

Commencez une nouvelle partie en tant que Simple Marchand. Vous aurez alors un vaisseau cargo Mercure argon (classe TS) et assez de crédits pour acheter quelques biens. Vous avez également un Discoverer argon(M5) que nous laisserons de côté pour l'instant. Ouvrez la carte du secteur [,] et sélectionnez Usine de Rames L Alpha comme cible [t]. Quittez la carte du secteur [Echap] et activez votre pilote automatique [Shift + A] qui vous amènera à destination. Une fois à quai, sélectionnez Station | Commerce. La fenêtre de commerce va s'afficher sur la gauche. Vous verrez les statuts de l'usine ; l'état de ses stocks, le prix de vente, combien d'unités de ressource elle possède et le prix d'achat de ces ressources. Le tissu plastifié est le seul produit vendu par cette usine et il est donc automatiquement sélectionné. Il y a plusieurs façons de dire à l'ordinateur commercial le nombre d'unités que vous voulez acheter :



Le menu commercial de la station

1. Entrez le nombre d'unités que vous désirez acheter. Ensuite, appuyez sur la touche flèche droite suivie par [entrée]. Si vous avez assez de crédits, la cargaison est chargée et transférée dans votre soute.
2. Utilisez les touches de direction droite et gauche pour augmenter ou diminuer la quantité que vous souhaitez acheter. Appuyez sur [entrée] quand la quantité désirée est affichée.
3. Appuyez sur [Fin] puis sur [entrée]. Si vous avez assez de crédits et que l'usine a assez de produit, votre soute sera remplie au maximum.

Nota : il est important de se rappeler que les usines ne vendent que des produits, jamais de ressources. Inversement, les stations n'achètent que des ressources, jamais leurs propres produits.

Retournons à notre commerce ; appuyez sur la flèche droite de votre clavier et vous verrez bouger une barre bleue vers la droite au milieu en bas. Elle n'ira pas bien loin à 255 crédits l'unité, vous ne pourrez pas acheter beaucoup de tissu plastifié. Appuyez sur [entrée] et votre achat est transféré dans votre soute. C'est tout. Vous remarquerez qu'après avoir effectué votre achat, le prix de vente augmente. C'est parce que l'usine a maintenant moins de tissu plastifié à vendre. Vous remarquerez également (en bas à droite) les crédits qu'il vous reste une fois l'achat terminé.

Maintenant, il faut vendre ces biens (en faisant un bénéfice bien sûr). Décollez de l'Usine de Rames. Ciblez vers le Complexe de production: Missile Haut Rendement Alpha. Une fois à quai, sélectionnez Station | Commerce à nouveau, une nouvelle fenêtre de commerce s'affiche. Cette fois il faut faire défiler vers le bas jusqu'à ce que vous sélectionniez Tissu Plastifié dans la section ressources secondaires. Remarquez que cette usine achète les Tissu Plastifié à 313 crédits l'unité. Transférez votre cargaison de la soute à l'usine en

appuyant sur la touche flèche gauche de votre clavier ou en appuyant sur [home] puis en appuyant sur [entrée]. La vente est terminée et vous avez gagné 2 016 crédits. Pas mal pour une première transaction mais vous aurez besoin de beaucoup plus.

Essayez par vous-même. Traversez le portail Est jusqu'au secteur Brèche; puis plein sudjusqu'au secteur Remparts. Utilisez votre MATS [j] pour accélérer le voyage. Oui, il vous faudra trouver le portail Sud (Indice : il se trouve dans le quadrant sud-est). Arrivez-vous à la Centrale d'Energie Solaire M Alpha et achetez des des photopiles. (Elles devraient être au prix de 12 crédits l'unité). Une fois fait, volez à travers le portail Ouest jusqu'à l'Argon Prime et revendez vos des photopiles au Complexe d'Armes Légères Alpha (pour 19 crédits l'unité). Votre compte en banque commence à aller mieux. Continuer d'acheter et de revendre jusqu'à ce que vous puissiez acheter des extensions pour votre vaisseau.

Vous reconnaîtrez bientôt les différentes stations par leurs apparences et à la façon dont elles apparaissent sur votre affichage Gravidar (les Centrales d'Energie Solaire ont des icônes biens spécifiques). L'ordinateur de votre vaisseau vous informera quand vous aurez ciblé et verrouillé une station.

Les vaisseaux cargo, plus grands et conçus pour le commerce peuvent embarquer beaucoup plus de marchandises de différentes variétés. Vous vous rendrez vite compte que vous pourrez réaliser d'importants bénéfices dès que vous aurez acheté ce genre de vaisseau.

Nous allons maintenant faire une tournée afin d'augmenter vos crédits à un niveau raisonnable. Gardez à l'esprit que l'économie de l'Univers X est dynamique et que donc vos statistiques ne seront pas exactement les mêmes que celles du tableau ci-dessous. Si vous avez suivi les étapes précédentes, vous devriez avoir un transporteur Mercure et environ 18216 crédits. Nous commençons à l'Argon Prime et effectuons les transactions suivantes :

Secteur	Station	Achat/ Vente	Produit	Qté.	Prix	Bénéfice	Total
Argon Prime	Station commerciale	Achat	Cahoonas	253	72	s.o.	
Argon Prime	Usine de tube quantique	Vente	Cahoonas	253	98	6,594	24,810
Nébuleuse d'Héron	Puits d'extraction de minerai alpha	Achat	Minerai	269	92	s.o.	
Argon Prime	Complexe d'Armes Légères	Vente	Minerai	269	127	9,415	34,225
Terre de Lumière	Station commerciale	Achat	Cahoonas	475	72	s.o.	
Lumière Rouge	Usine de cristaux M alpha	Vente	Cahoonas	475	102	14,250	48,475
Remparts	Centrale d'Energie Solaire M alpha	Achat	Photopiles	2,997	15	s.o.	
Argon Prime	Usine de tube quantique	Vente	Photopiles	2,997	19	11,988	60,463
Argon Prime	CPM Reconnaissance d'Image	Achat	Missiles Moustiques	395	153	s.o.	
Argon Prime	Dock d'équipement argon	Vente	Missiles Moustiques	395	168	5,925	66,388
Remparts	Centrale d'Energie Solaire L beta	Achat	Photopiles	2,997	15	s.o.	
Terre de Lumière	Usine de tube quantique	Vente	Photopiles	2,997	20	14,985	81,373
Remparts	Centrale d'Energie Solaire M alpha	Achat	Photopiles	2,997	12	s.o.	
Nébuleuse d'Héron	CPM Haut Rendement	Vente	Photopiles	2,997	19	20,979	102,352

Comme vous pouvez le voir, en à peine sept transactions vous avez augmenté votre richesse de 84136 crédits. Vous pouvez maintenant vous permettre d'acheter ces extensions primordiales comme le Système Commercial Distant, un Logiciel de Commandes Commerciales et des Optimisation de moteur. Puis vous recommencez pour remplir à nouveau votre compte. Vous remarquerez également que votre réputation et votre classement ont évolué pendant ces transactions. Continuez ce procédé jusqu'à contrôler l'univers.

LE GUIDE PRATIQUE DU COMMERCE

Le Gourou économique radical teladi, Hilibis Yalos Trosulis IV, a rompu avec la tradition teladi en publiant l'UEG : le manuel que les jeunes Teladis utilisent durant leurs premiers exercices de commerce. Un résumé du guide offre une vue générale des différences entre les races par rapport au commerce.

La Variation du Prix des Marchandises (VPM) est essentielle pour faire des bénéfices. Les différentes économies des races ont des variations qui fonctionnent dans leurs secteurs. Les prix des usines peuvent également différer entre les races suivant leur point fort et leur spécialité. Par exemple les Borons, dont le point fort est l'énergie et la spécialité les boucliers, doivent sans doute vendre ce type d'usines beaucoup moins cher qu'une autre race.

LES ARGONS

Un marché libre et une compétition saine.

Les Argons ont une variation de prix au-dessus de la moyenne en nourriture et en ressource biologique. Cela signifie que leurs usines technologiques doivent être performantes et donner de bonnes marges de bénéfices. Il y a de bons profits à faire à partir de ces usines technologiques argonnes bien gérées, malgré l'effort à fournir pour transporter les quantités nécessaires de pâtés.

Prix des usines :	Moyen dans l'univers avec quelques spécialités.
Matières premières :	Moyen : Centrale d'Energie Solaire et coût des mines.
Fournitures de haute technologie :	Moyen : avec quelques spécialités.
Armement et boucliers :	Rondement mené : les Argons se sont récemment focalisés sur l'amélioration technologique des armes existantes en produisant de nombreux systèmes d'armes innovants qui sont un réel progrès par rapport à leurs prédécesseurs.

LES BORONS

Ils ont une intense réglementation gouvernementale et une aversion du risque par culture. Les Borons ont une variation de prix basse sur les ressources biologiques et la nourriture. Cela signifie que leurs usines technologiques ont des performances et marges de bénéfices serrées. Bien que cela soit peu risqué, faire du commerce avec les Borons est peu rentable. Cela donne un marché à faible risque et stable. Les Borons n'aiment pas trop creuser. Donc leurs mines sont chères et n'ont pas beaucoup de rendement énergétique.

Prix des usines :	Technologie défensive et pacifique excellente.
Matières premières :	Moyen : Centrale d'Energie Solaire bon marché mais mines chères.
Fournitures de haute technologie :	Excellent : les Borons se concentrent sur les objets de haute technologie non-agressive comme les Cristaux, les Circuits intégrés et les Composants d'ordinateur.
Armement et boucliers :	Technologie Ion : les Borons sont spécialisés dans la haute technologie, les armes à énergie ionique sont conçues pour rompre les boucliers et les autres systèmes des vaisseaux. Depuis leur première percée avec le Perturbateur d'Ions, la technologie a été améliorée avec de nombreuses autres armes à Ion.

« Ne me dites pas que l'homme n'a pas sa place ici. L'homme est à sa place où qu'il aille, et il fera de bonnes choses où qu'il soit. »
Werner von Braun

LES PARANIDES

Légère réglementation par le Prêtre Empereur mais une économie généralement bien gérée. Variation de prix moyenne sur les ressources biologiques et la nourriture. Les usines technologiques ont des performances et des marges de bénéfices moyennes.

Prix des usines :	Les Paranides excellent dans ce qu'ils peuvent garder pour eux-mêmes.
Matières premières :	Pauvre : prix des Centrales d'Energie Solaire et des mines au-dessus de la moyenne (les Paranides préfèrent moins de personnes pour s'occuper des fournitures quotidiennes)
Fournitures de haute technologie :	Moyen : les Paranides ne sont pas très bons pour les objets courants (excepté pour les ogives qui sont montés sur leurs complexes de missiles), mais ils excellent dans les technologies où les autres ne font pas de recherche, comme les Satellites Avancés.
Armement et boucliers :	Secrète : la technologie développée par les Paranides, comme les LBF, les GOCD et de nombreux missiles, est peu chère pour les Paranides et très chère pour les autres races à cause du manque d'informations.

LES SPLITS

Petite ingérence gouvernementale dans l'économie. Variation de prix moyenne sur les ressources biologiques et la nourriture. Les usines technologiques ont des performances et des marges de bénéfices moyennes.

Prix des usines :	La recherche est nourrie par la machine de guerre.
Matières premières :	Correct : Centrale d'Energie Solaire chère, mais des mines bon marché grâce au recours au travail forcé.
Fournitures de haute technologie :	Basse : les Splits n'utilisent pas beaucoup de technologie de non-combat.
Armement et boucliers :	Excellent : les Splits sont généralement pauvres en construction de missiles, préférant le combat rapproché et personnel. Ils sont au-dessus de la moyenne en construction de bouclier et excellents dans la production de la plupart des types de lasers. Les armes des Splits sont rapides et mortelles, comme leurs vaisseaux.

LES TELADIS

L'ultime marché, où tout se retrouve. Variation de prix très élevée sur les ressources biologiques et la nourriture. Les usines technologiques ont de grandes marges de bénéfices et de rentabilité. Il est très facile de gagner de l'argent dans les secteurs teladis mais il est également très facile d'en perdre. Les Teladis ne sont pas très inventifs, préférant acheter la technologie aux autres races, mais ils excellent dans l'exploitation de ce qu'ils ont. Ils dominent la production et le commerce de toutes les commodités de base.

Prix des usines :	Les Teladis rentabilisent au maximum leurs objets courants.
Matières premières :	Excellent : moins cher que la moyenne pour les Centrales d'Energie Solaire et les mines.
Fournitures de haute technologie :	Bon : une fois de plus, les Teladis sont au-dessus de la moyenne pour beaucoup de commodités technologiques courantes.
Armement et boucliers :	Gourous des budgets : les Teladis excellent dans la production à bas prix, la « basse technologie » qui nous entoure depuis toujours. Ils ne font pas de technologie de pointe.

VERS UNE MEILLEURE FAÇON DE COMMERCER

Les Commerçants Libres (vaisseaux cargo PNJ) recherchent activement les mêmes opportunités que vous. Ils sont très compétitifs et auront souvent un avantage avec leurs grandes soutes et leurs vaisseaux Super Transporteur. Voici quelques conseils qui devraient vous aider :

:: Placez des Satellites Avancés dans les secteurs où vous allez souvent faire du commerce. Placez-les au milieu et bien au-dessus (au moins 25 km) de la plus grande concentration de stations. Les Satellites, en conjonction avec le système de commerce distant et les Analyseurs de prix d'achat et de vente installés, vous permettront de vérifier chaque secteur pour les meilleures transactions sans vous y déplacer en premier lieu.

:: Troquer des biens supplémentaires est une façon efficace de vendre la cargaison pour laquelle vous n'avez pas de marché immédiat.

:: Achetez les plus grands transporteurs que vous puissiez vous permettre. Par exemple, un Mercure de base avec 4 000 d'espace de cargaison rempli de biens que vous pouvez vendre avec 20 crédits de marge à l'unité vous fera gagner 80 000 crédits. Mais un vaisseau cargo avec une soute de 11 000 vous fera gagner 220 000 crédits. Vous amortirez très vite le prix d'achat de ces Super Transporteur.

:: Assurez-vous d'installer des optimisations de moteur pour optimiser la vitesse de votre vaisseau et pour faire les livraisons plus rapidement. Le temps est de l'argent et les délais sont des occasions perdues. Parfois vous devrez faire la course avec un Commerçant Libre pour livrer votre cargaison en premier.

:: Utilisez votre Système de commerce distant. Vérifiez avant de vous arrimer à une usine au cas où un Commerçant Libre aurait balayé votre marge de bénéfices en faisant une livraison avant vous à cette usine. Si c'est le cas, utilisez votre Analyseur de prix d'achat pour trouver le meilleur endroit pour décharger votre soute. Faites cela dans le secteur où vous vous trouvez mais aussi dans ceux à proximité.

:: Certaines usines peuvent contenir de grands stocks. Plus grande est votre soute et plus importants sont vos bénéfices en un seul voyage. Le minerai par exemple peut être acheté très bon marché et être vendu avec de grands bénéfices, tout particulièrement dans les secteurs borons. Vous aurez besoin d'une grande soute (4 000 et plus) pour acheter tout le stock de minerai d'une mine et le livrer en un seul voyage. Souvenez-vous que le minerai prend beaucoup plus de place que les autres marchandises.

:: Utilisez vos vaisseaux cargos lents dans les petits secteurs pour générer des gains rapidement et vos vaisseaux cargos plus rapides dans les grands secteurs.

:: Explorez de nouvelles routes commerciales pour la nourriture comme le BoFu pour les Borons. Cela se vérifie avec les autres races aussi. Vous pouvez faire des bénéfices importants en transportant le blé délexien des secteurs argons chez les Borons. Ils adorent ça.

:: Des bénéfices importants peuvent être faits en faisant des transactions de nourriture et de ressources biologiques. Mais également avec les minéraux tels que le minerai, le Silicium, le Teladianium ou même le très recherché Nividium. La haute technologie et certaines marchandises illégales sont connues pour générer de grandes marges de bénéfices mais les acheteurs ne sont pas toujours disponibles. Vous aurez également besoin d'une bonne réputation avant de pouvoir acheter certains types de haute technologie.

:: Les Complexes de production ont l'avantage SUPPLÉMENTAIRE de pouvoir vendre de multiples produits. Ce sont des magasins étapes pour livrer de grands volumes de cargaisons de diverses ressources.

« Il n'y a pas de bénéfices là où il n'y a pas de plaisir. »

William Shakespeare

CONSTRUIRE DES USINES



La plupart des usines qui assemblent des produits comme des missiles, des boucliers ou d'autres armes ont besoin de matières premières comme l'énergie, le minerai et la nourriture. Les matières premières sont ce dont une usine a besoin pour faire sa production, mais elle peut également utiliser des ressources secondaires si une pénurie menace les ressources primaires. Comme l'apprennent les jeunes Teladis lors de leurs premières leçons, bien qu'il puisse être rentable de ne construire que des usines pour fournir la matière première, la demande pour ces produits diminuera lorsque le marché arrivera à un point de saturation, réduisant sérieusement les marges de bénéfices.

Donc, en pratique, construire des usines basées sur la première formule gagnante ne sera pas si rentable lorsque les quantités augmenteront. Les Capitaines de l'industrie teladi sont tous d'accord sur le fait que la construction et l'emplacement des usines demande une étude attentionnée de l'offre et de la demande dans un secteur potentiel. Par exemple, trouver des usines qui sont constamment en manque de matières premières et secondaires vous donnera l'avantage d'imposer vos prix de vente sur ces biens. Ces avantages peuvent mener à des bénéfices encore plus élevés quand les secteurs alentours sont également à cours de ces ressources. Tous les commerçants ou les directeurs de compagnies bien portantes, par souci de rentabilité, savent bien que l'économie ne peut pas seulement monter et descendre en réponse à l'offre et à la demande, mais qu'elle dépend également des vols, des guerres et des désastres naturels. Ces événements peuvent rendre les routes commerciales très dangereuses pour être rentables pour ceux qui ne prennent pas de risques. Mais une offre de biens stable et bien protégée peut mener à des bénéfices élevés sur le long terme pour ceux qui sont sages et forts.

OÙ CONSTRUIRE VOS USINES

Le lieu, le lieu, le lieu !

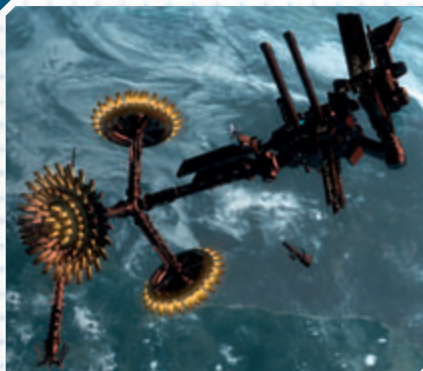
L'emplacement de votre usine implique de trouver le lieu le plus rentable pour vendre votre produit. Il vaut mieux trouver un besoin et le combler plutôt que d'avoir un produit et de chercher quelqu'un à qui le vendre.

Vous devriez construire des usines qui produisent des biens recherchés dans ce secteur. S'il manque des Centrales d'Energie Solaire pour fournir l'énergie dont à besoin le secteur, ou pas assez d'usine de cristaux pour fournir les centrales alors vous devriez considérer la construction de nombreuses usines pour palier ce manque de ressources.

Il vaut mieux vérifier ce qui est produit dans les secteurs voisins avant de commencer à construire. Vous devriez aussi étudier votre prix de vente et le

La menace kha'ak a généré un large éventail de conceptions innovantes et de techniques de construction pour les stations et les usines. Ces avancées technologiques ont eu pour résultat des stations plus grandes et plus puissantes. Les nouveaux complexes d'usines intégrés sont conçus pour réduire la dépendance envers les transporteurs qui sont sujets aux attaques et donc à la perte de biens. Les nouvelles stations sont maintenant équipées de puissants boucliers 10 gigajoules capables non seulement de les protéger, mais de protéger aussi les vaisseaux à quai. Le changement récent de technologie et d'attitude a inspiré des concepts de stations toujours plus extraordinaires et plus grandes.

Décider de construire la première de ses usines est un moment de grande fierté. Vous pouvez être prêt à construire un groupe d'usines qui se fournissent entre elles et produisent un produit fini. Vous pouvez même aller plus loin en connectant vos usines à un complexe. Quoi que vous vouliez faire, grand ou petit, votre premier pas dans la construction de votre empire sera un souvenir impérissable.



Une Usine de cristaux

prix d'achat des ressources nécessaires ainsi que les voyages à faire pour aller chercher ces ressources. Un autre point important est d'étudier la demande locale pour votre produit.

Vous devez décider si vos usines ne doivent acheter des ressources qu'à vous ou si elles peuvent être alimentées par des fournisseurs locaux. Un moyen très rentable de dépendre moins des autres et d'augmenter ses bénéfices par la même occasion est de mettre en place une boucle d'usines.

Les grandes usines produisent 2,5 fois plus de biens qu'une usine de taille standard en un temps donné. Elle aura également besoin de 2,5 fois plus de ressources. Une grande mine produit 2,5 fois plus de minerai qu'une petite mine.

Une nourriture à bas prix génère des bénéfices moyens.

Un bon choix de première usine pourrait être une Exploitation agricole de blé lexien dans un secteur argon qui possède quelques Boucheries Cahoona et proche d'un secteur boron. Evidemment il ne doit pas y avoir d'autres exploitations agricole de blé dans le voisinage mais une Centrale d'Energie Solaire serait souhaitable. D'autres usines de départ pourraient être une usine de BoFu dans Cœur du royaume ou une usine de Gaz Bo dans Océan des Fantômes qui possède de nombreuses usines de BoFu mal approvisionnées à proximité.

COMMENT LOUER UN VAISSEAU CARGO DE CLASSE TL

La première chose à faire pour construire votre nouvelle usine est de louer un Transporteur Lourd (TL). Cette classe de vaisseau est nécessaire au transport des kits de construction, du matériel, et des drones du chantier naval jusqu'à son point d'arrivée. C'est assez incroyable à voir quand ils tirent trois stations ou plus en même temps. Mieux vaut se tenir en dehors de leur chemin. Il leur faut du temps pour s'arrêter et pour tourner et vous sectionneront en deux si vous vous mettez au milieu.

Construire une usine coûte de l'argent. Assurez-vous que vous avez suffisamment de crédits pour :

- :: Acheter l'usine.
- :: Payer le Capitaine pour chaque portail de saut qu'il utilise (jusqu'à 10 000 crédits chacun). Sachez que si vous n'avez pas assez de crédits pour payer le voyage en entier, le Capitaine du TL vendra votre usine et vous perdrez votre investissement.
- :: Acheter un ou plusieurs transporteurs de classe TS pour livrer les ressources à votre nouvelle usine.
- :: Acheter les ressources dont votre usine a besoin pour commencer à produire.
- :: Avoir 200 000 crédits de départ pour payer le flux continu de ressources.

Du minéral à prix moyen génère de bons bénéfices.

Les zones de production de haute technologie comme Argon Prime ont toujours besoin de Silicium. La mauvaise nouvelle est qu'Argon Prime n'a pas d'astéroïdes. La bonne nouvelle est qu'il y a beaucoup d'astéroïdes dans le secteur du proche Ceinture de Minerais. Il y a également des Centrales d'Energie Solaire là-bas. Quand les stocks de Silicium des usines seront bas ils seront obligés de payer au minimum 700 crédits l'unité, vous pouvez faire de bons bénéfices.

La haute technologie à un prix élevé génère de très gros bénéfices.

Les usines de production des boucliers à 1 et 10 gigajoules sont les mieux placées près des quais d'équipement. Un très bon emplacement serait Terre de Lumière car il y a trois secteurs voisins qui ont des quais d'équipement : Argon Prime, Lumière Rouge et Base Nuée du Sud-Est.

Dans de nombreux secteurs argons il y a une pénurie de Boucheries Cahoona. La plupart des races ont besoin de Centrales d'Energie Solaire, de Mines de Silicium, de Minerai et d'Usines de Cristaux. Si vous êtes vraiment audacieux, essayez de construire une usine à côté d'une autre qui vend le même produit. Cela vous permettra d'attirer les clients de votre voisin, surtout si vous vendez moins cher.

Pour commencer, vous devez louer le transporteur. Pour ce faire, vous devez contacter son Capitaine, dites que vous voulez l'engager et dites-lui de vous suivre. Volez jusqu'au chantier naval et communiquez une nouvelle fois avec le Capitaine du TL pour lui dire d'aller sur le chantier naval, ensuite sélectionnez le chantier naval sur la carte. Arrimez-vous au chantier naval et attendez le TL.

Si vous faites défiler les stations vous verrez qu'elles sont en surbrillance rouge. Ceci change quand le TL s'est arrimé. Achetez l'usine souhaitée et communiquez au Capitaine du TL (via les vaisseaux à quai) soit de vous suivre soit d'aller au secteur où vous voulez construire votre usine. Tant que vous êtes au chantier naval, vous pouvez en profiter pour acheter le vaisseau cargo TS dont vous aurez besoin pour livrer les ressources à votre usine.



L'Orque Boron (TL)

Souvenez-vous que vous devez être dans le même secteur que le TL pour que le Capitaine largue votre usine. Quand le TL est à proximité du lieu où vous voulez installer votre usine, communiquez au Capitaine du TL et demandez lui de larguer votre cargaison. Utilisez les touches de positionnement de l'usine (voir touches de contrôle – Positionnement d'usine) pour positionner votre usine exactement comme vous le voulez.

Si vous construisez une mine, vous devez demander au Capitaine de se mettre en position et ensuite vous sélectionnez l'astéroïde que vous voulez exploiter. Quand le TL est à 4 km de l'astéroïde demandez au Capitaine de larguer votre cargaison et sélectionnez à nouveau l'astéroïde.

Une fois l'usine positionnée, vous avez encore quelques détails à régler :

- :: Transférez environ 200 000 crédits à l'usine pour que les transporteurs puissent s'approvisionner.
- :: Assignez un ou plusieurs transporteurs à cette nouvelle usine comme base.
- :: Puis, en utilisant les commandes de la console, servez-vous du menu commercial pour acheter des ressources. Les transporteurs doivent avoir le Logiciel de Commandes Commerciales installé.
- :: Choisissez le prix d'achat des ressources et le prix de vente des produits.
- :: Réglez les sauts. Ceci définit le nombre maximum de portails qu'un transporteur peut passer pour vendre ou acheter des biens. Si vous augmentez le prix d'achat des ressources, la distance de saut entre les usines disponibles diminuera. Nota : si les vaisseaux sont autorisés à parcourir de trop grandes distances, vous risquez de vous retrouver fréquemment en rupture de ressources. S'ils doivent voyager à travers de nombreux secteurs hostiles, ils peuvent être détruits.
- :: Réglez le transfert automatique d'argent dans la console de commande|commandes additionnelles. Ceci limite les fonds du compte du joueur octroyés à l'usine.



« Si vous pouvez l'imaginer, vous pouvez y arriver.
Si vous pouvez le rêver, vous pouvez le devenir. »

William Arthur Ward

DÉPLACER LES USINES AVEC UN RAYON TRACTEUR

Il y a plusieurs raisons pour vouloir repositionner une usine, par exemple changer sa position pour rejoindre un meilleur complexe, décider d'organiser leurs emplacements par rapport au groupe de biens produits ou simplement changer d'avis sur le lieu d'implantation. Le rayon tracteur peut être utilisé pour tirer des objets que vous possédez d'un endroit vers un autre. Essayer de tracter la propriété de quelqu'un d'autre pourrait vous mettre dans de beaux draps. Tout d'abord, il vous faut un vaisseau compatible avec cet appareil, soit un TL soit un M6, et ensuite il vous faut l'installer à la place d'une arme. La portée d'un rayon tracteur (RT) varie suivant la densité magnétique de l'objet ciblé. En général on peut effectuer un verrouillage à 3,75 km. Une fois assez près, faites feu avec le RT sur l'objet. Gardez à l'esprit que certains objets peuvent sembler hors de portée du rayon à cause du système d'armement qui n'est pas optimisé pour cette nouvelle technologie.

Une fois le RT en marche vous devriez voir un rayon d'énergie verte reliant votre vaisseau à l'objet tracté. La vitesse maximale de tractage se trouve entre 1 et 10 m/s (en avant et en arrière). À cause de l'inertie, voyager à plus de 10 m/s serait un risque pour l'intégrité du RT et le verrouillage du rayon se casserait (vous verrez un changement étrange de la couleur du rayon avant que celui-ci ne se déconnecte). Pour éviter une rupture de verrouillage, il suffit de ralentir pour permettre à l'objet tracté de revenir. L'intégrité du rayon retrouvera alors son niveau normal. Le champ magnétique de l'objet, couplé aux effets du rayon tracteur, peut causer une rotation de l'objet tracté en réaction aux fluctuations du champ magnétique. Les pilotes doivent être attentifs à cela. Il y a parfois des points de traction idéaux, particulièrement pour les mines, ce qui implique des essais et des erreurs.

METTRE EN PLACE DES BOUCLES D'USINES

Une boucle d'usine est un endroit où vous avez un produit fini, comme l'énergie, pour lequel toutes les ressources nécessaires sont fournies par vos propres usines. Ceci peut résoudre beaucoup de problèmes d'approvisionnement local. L'univers peut souvent avoir un ralentissement économique et si vous voulez que vos usines travaillent de façon rentable, une boucle fermée peut aider à fournir l'énergie nécessaire. Il existe trois types de boucles d'usines différents, d'après les besoins locaux en offre et en demande :

- :: Boucles fermées, où seules vos usines se fournissent les unes les autres.
- :: Boucles mixtes, où certaines de vos usines sont ouvertes aux commerçants locaux.
- :: Boucles ouvertes, où toutes vos usines sont ouvertes aux commerçants locaux.

Voici un exemple d'un système simple de boucle fermée fournissant de l'énergie :

- 1 Centrale d'Énergie Solaire – votre produit fini et le réseau de livraison vers les autres stations.
- 1 Usine de cristaux – livre les cristaux à la Centrale d'Énergie Solaire.
- 1 Mine de Silicium – livre le Silicium à l'usine de cristaux.
- 1 Boucherie Cahoon – livre les Pâtés de Cahoon à l'usine de cristaux.
- 1 Elevage de Bovins – livre les vaches Argnu au Boucherie Cahoon.

Les deux derniers sont des ressources alimentaires qui seraient différentes pour les usines de cristaux de chaque race. La Centrale d'Énergie Solaire peut ne pas utiliser toute sa production pour les ressources des usines, ce qui pourrait permettre de vendre les surplus aux commerçants libres.

La définition simplifiée que nous venons de voir d'une boucle basique demanderait un nombre de transports pour livrer les ressources entre les usines, mais il existe une alternative. Il faut construire un complexe d'usine où toutes les usines ont des tunnels de livraison interconnectés. Cette configuration évite presque entièrement le recours aux transporteurs TS.

COMMENT CONSTRUIRE UN COMPLEXE D'USINE

Utilisons un Dauphin boron comme exemple et des chiffres ronds pour rendre la compréhension plus facile : une usine de Gaz Bo et de BoFu auraient besoin de trois vaisseaux cargo pour travailler. Le transporteur TS le moins cher coûte environ 600 000 crédits.

Un Kit de construction de complexe coûte 260 000 crédits pour relier deux usines. Donc un petit complexe comprenant une usine de BoFu et de Gaz Bo reliées par un kit de construction n'aurait besoin que d'un transporteur, juste pour acheter l'énergie.

Prix de 3 transporteurs = 1 800 000 crédits

Prix d'un kit + 1 transporteur = 860 000 crédits

COMMENT CONNECTER LES USINES

Connecter les usines est assez simple. Par exemple, vous avez loué un Mammoth Argon pour transporter un Elevage de bovins et une Boucherie Cahoon, vous pourriez également charger un kit de construction de complexe pour connecter les deux dessus. Le kit de construction vous permettra de connecter deux stations ou plus pour former un complexe de stations. Celui-ci comporte un Hangar pour complexe qui contrôle la distribution de l'énergie, un centre de commande et un centre de contrôle, un marché et des mâchoires de quai pour le complexe. Quand le Capitaine du TL a reçu l'ordre de larguer les deux stations et que vous avez positionné l'une assez proche de l'autre vous pouvez ordonner au Capitaine de larguer le kit de construction de complexe et au lieu de positionner la grille, une liste des secteurs de vos usines s'affichera.

Sélectionnez la première usine à combiner. La liste changera pour afficher les usines restantes. Sélectionnez la seconde usine et le kit de construction de complexe construira les tunnels entre les deux usines. Le Hangar pour complexe transporte les fournitures entre les stations, vous pouvez donc créer une boucle d'usines qui s'alimentent les unes les autres sans avoir besoin de transporteurs pour livrer les ressources entre les usines. Les Hangars pour complexe coûtent beaucoup moins chers que les transporteurs, mais ils ont une faiblesse. Vous devez protéger ces complexes des attaques. S'ils sont détruits, les usines n'auront plus les ressources dont elles ont besoin jusqu'à ce que vous achetiez un autre kit de construction ou que vous leur assigniez des transporteurs.

Cela fait du Kit de Construction une solution rentable pour faire de la nourriture. Si vous faites un total des coûts pour les autres usines que vous construisez vous pouvez arriver à calculer le coût effectif des kits.

Quand vous réglez les usines et que vous assignez les transporteurs à ces usines, souvenez-vous que leur portée doit être limitée à trois ou quatre secteurs. Si vous choisissez d'augmenter leurs portées, ils risquent de mettre plus longtemps pour livrer leurs cargaisons de ressources tant attendues. Cela aura pour conséquence l'arrêt de la production de vos usines. Vous trouverez plus d'informations sur ce point et sur les usines dans ce manuel.

Quand vous sélectionnez la console de commandes du Hangar pour complexe, elle vous montrera les stations et les cycles de production en cours. Toutes les usines du complexe utilisent un même réservoir de crédits. Vous pouvez cependant régler les prix des usines et changer le maximum de distance que les vaisseaux transporteurs peuvent sauter pour chercher des ressources comme vous l'avez fait pour une usine simple.

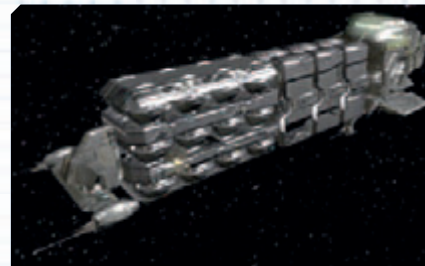
Les raisons du choix d'un lieu varieront suivant les ressources disponibles dans le secteur, par exemple quelles usines sont incluses dans votre complexe et les ressources disponibles dans les secteurs avoisinants. Il n'y a pas de règles prédéfinies. Vous pouvez économiser beaucoup en consommation de ressources pour vos complexes en choisissant un lieu d'implantation basé sur les besoins de vos nouvelles usines, de cette façon même si les ressources viennent à manquer il y aura un complément de ressources local pour les alimenter. Comme nous l'avons vu, la faiblesse des complexes réside dans la vulnérabilité des tunnels qui les connectent. Il serait sage d'organiser des patrouilles de vaisseaux autour de vos usines et de leurs complexes pour les protéger des pirates et autres ennemis.

Les vaisseaux transporteurs « assignés à résidence » sur les complexes peuvent recevoir l'ordre d'acheter au meilleur prix à partir d'une liste de ressources pour toutes les usines du complexe. Quand vous ajoutez une usine à un complexe tous les vaisseaux équipés de l'Analyseur de prix de vente réinitialiseront leurs commandes, mais les autres perdront leurs commandes originales. Vous devrez alors refaire les commandes avec leurs nouvelles instructions.

VAISSEAUX DE TRANSPORT

Les vaisseaux de transport de classe TS sont la colonne vertébrale de l'économie et ont un large éventail de spécificités. Certains ont de grandes soutes mais sont plus lents. Ceux-là sont assignés aux achats de grands volumes de ressources à des usines proches. D'autres vaisseaux ont des soutes plus petites mais sont beaucoup plus rapides. Ceux-là sont assignés à l'achat des ressources, comme les cristaux, situées à quelques sauts de secteurs.

Les vaisseaux de classe TS peuvent être achetés individuellement ou en quantité. Il est important d'avoir non seulement les crédits pour acheter les vaisseaux mais également les boucliers et les améliorations. Si vous appuyez sur [i] en étant dans le menu du chantier naval vous verrez le détail complet du vaisseau sélectionné, y compris ses améliorations pré-installées. Mettre en place un transport de vaisseaux peut-être simplifié si vous les achetez en gros ; cela vous permet de sélectionner les améliorations pour tous les vaisseaux en même temps. Les vaisseaux sont disponibles en versions S, M et L. Les vaisseaux S ont le minimum d'équipements ; les vaisseaux M ont un équipement moyen ; les vaisseaux L sont bien équipés en armes et en boucliers. Si vous ne voulez pas que vos transporteurs intéressent les ennemis (les transporteurs ne sont équipés que d'armes défensives de basse classe), ne les équipez pas d'armes et d'améliorations de combat. Les vaisseaux qui voyagent dans les secteurs dangereux peuvent (et c'est généralement le cas) être accompagnés d'une escorte de chasseurs en plus de leur armement défensif.



Super transporteur vautour Argon

Voici à quoi ressemble la configuration typique d'un transporteur :

Boucliers de 5 ou 25 Mégajoules :	ils sont importants quand on traverse des secteurs dangereux.
Optimisations de moteur :	le temps c'est de l'argent ; optimiser votre vitesse est une bonne idée.
Optimisations de la direction :	un bon rayon de braquage réduira le risque de collisions et sera une bonne aide dans les manœuvres d'évitement.
Extension de capacité de soute :	suivant la cargaison. La configuration standard devrait fonctionner pour la plupart des cargaisons.
Scanners Duplex ou Triplex :	le Duplex devrait suffire dans la plupart des cas.

Pour assigner une station à un transporteur vous devez d'abord vous assurer que le transporteur est équipé au moins du logiciel MK1 ou MK2 (disponible dans tous les bons docks d'équipement). Pour que la station devienne la base du vaisseau, sélectionnez la console de commande du vaisseau, puis sélectionnez base, et enfin sélectionnez le secteur et la station que vous voulez assigner à ce vaisseau comme base.



Nous avons eu la chance rarissime d'obtenir des informations sur les meilleures usines et systèmes commerciaux de l'univers lors de la convention annuelle de la Guilde des Marchands du Système. Tidi Onetree, le célèbre Argon, qui a défini la compréhension actuelle de l'énergie dans son guide renommé pour tirer des profits des centrales solaires, a été le premier à prendre la parole. Après son discours très long mais très intéressant, il a répondu à quelques questions.

USINES

Q : Les usines sont-elles chères ?

R : Le prix des usines varie énormément en fonction du niveau de technologie de cette usine. Par exemple, les usines alimentaires sont bien moins chères que les usines de tours lasers. Rappelez-vous aussi que le prix des usines varie entre les races, même si elles sont du même type. Les stations sont de plus en plus chères au fur et à mesure qu'on monte dans l'échelle des technologies.

Q : Puis-je placer mes usines n'importe où ?

R : A peu près, oui. Quelques conseils avant de positionner une usine. Il n'y a aucune utilité à placer une usine dans une zone où il y a déjà une surproduction de biens que votre usine va produire. Vous seriez confronté directement à la compétition (à moins que ce ne soit votre intention, bien sûr). Inversement, il n'y a rien à gagner à placer votre usine dans une zone qui n'a pas besoin de ce que vous vendez. Les stations et les complexes dans les systèmes que vous visitez sont assez proches les uns des autres. Rien ne vous empêche de placer votre usine n'importe où dans un secteur. Mais gardez à l'esprit que vos vaisseaux ont besoin d'aller chercher des ressources et que vos clients doivent voyager pour venir vous voir.

Q : Bon, j'ai acheté et déployé ma propre usine et je me rapproche du rang "Mogul". Mais mon usine ne me rapporte pas d'argent et elle clignote en jaune sur la carte du système. Pourquoi ?

R : Le clignotement en jaune vous prévient que l'usine en question réclame votre attention et que son niveau de ressources ou de crédits est probablement trop bas pour poursuivre la production. Le clignotement n'explique pas le problème, il indique juste que quelque chose empêche l'usine de fonctionner normalement (nota : si elle est attaquée, elle clignotera en rouge). Cela peut être dû à un manque de ressources, un manque de crédits pour acheter des ressources, un manque de vaisseaux ou une combinaison de tout cela. Cela peut également signifier que les réglages que vous avez faits l'empêchent de travailler normalement. Par exemple, le nombre de systèmes que vos vaisseaux sont autorisés à parcourir pour acheter des ressources.

Q : J'ai des crédits et des vaisseaux de transports. Comment puis-je fournir à mon usine ce dont elle a besoin ?

R : Tout d'abord, transférez vos crédits à l'usine depuis votre compte. Toute usine à besoin d'un capital suffisant pour acheter ses ressources. Vous devez ensuite assigner votre (vos) vaisseau(x) de transport à cette usine. Pour eux, elle sera leur base. Une fois les vaisseaux assignés à leur base, de nouvelles options deviendront disponibles. Vous pouvez également assigner des chasseurs à la base. Ils la protégeront automatiquement quand ils arriveront à destination. Les mêmes réglages s'appliquent aux tours lasers et aux mines pour les défenses de zones. Vous pouvez également assigner quelques chasseurs pour protéger vos vaisseaux marchands en les escortant.

Q : Quelques conseils pour un commerçant débutant ?

R : Bien sûr ; essayez une Exploitation agricole de blé aux Remparts ou une usine de cristaux à Argon Prime. Ces deux secteurs ont la protection des patrouilles du vaisseau mère et ils ont accès à un grand stock de photopiles bon marché. Une usine ici devrait faire du commerce sans être inquiétée (bien qu'il n'y ait aucune garantie que les pirates ou d'autres ennemis ne tentent pas leur chance). Si vous restez à proximité de vos usines au début de leurs existences, vous pourrez les protéger personnellement jusqu'au moment où vous pourrez acheter des tours lasers et des patrouilles de chasseurs.

Q : Comment faire pour que les bénéfices de mes usines soient transférés automatiquement sur mon compte ?

R : Allez à la console de commande de votre station, sélectionnez « Transfert Automatique d'Argent vers le Compte du Joueur ». Ensuite entrez un montant, comme 200 000. Chaque crédit généré par la station au-dessus de ce montant sera transféré sur votre compte.

Q : Pourquoi les usines ont changé dans certains secteurs ?

R : En deux mots : la guerre. La trêve entre certaines races est parfois mise de côté à cause de problèmes locaux à la frontière des races. C'est parfois l'escalade jusqu'à la dispute qui ne peut être réglée que par les flottes de vaisseaux de guerre des deux côtés opposés et qui résultera inévitablement en la perte de stations pour certains commerçants. D'autres commerçants peuvent tirer avantage de votre mésaventure en installant leurs propres usines.

LE COMMERCE

Le discours de Tidi Onetree a été suivi par un cours très apprécié de Iyes Di, le célèbre Gunn'r qui, après de nombreuses années dédiées à la cartographie de l'univers, est devenu un partisan fervent de l'harmonisation des cycles économiques des usines et le principal opposant aux techniques de boucles d'usines.

Q : Comment puis-je augmenter mon grade de commerçant ?

R : Il existe de nombreuses façons d'augmenter votre grade de commerçant. Essentiellement en achetant à des prix en-dessous de la moyenne et en vendant vos produits à un prix au-dessus de la moyenne. C'est la définition des bénéfices. Plus vous en faites et plus votre grade sera élevé. De plus, si vous trouvez des objets ou de la technologie ennemie et que vous les revendez à une race amie, vous augmenterez également votre notoriété. Si d'autres races achètent vos produits et que vous avez réussi des missions commerciales, vous augmenterez votre grade commercial. Les deux dernières façons augmenteront également votre réputation avec ces races.

Q : Comment utiliser le Système de Forage Mobile pour extraire le minerai ?

R : Vous pouvez exploiter les métaux précieux et les minéraux des astéroïdes une fois qu'ils ont été brisés en morceaux assez petits pour être ramassés par les vaisseaux de transport et mis dans leur soute. Seuls certains vaisseaux peuvent être équipés d'un Système de Forage Mobile, comme les classes TS, à la place des tourelles, comme le Déméter Mineur de Terre Sainte, le Vautour Mineur de Ianamus Zura ou le Caiman Citerne de Famille Tkr. Les entrepreneurs ayant une bonne balance de crédits et souhaitant forer avec style peuvent utiliser un vaisseau de classe M6 avec un Super Transporteur en appoint pour pouvoir stocker plus, et transférer les minéraux extraits du premier vaisseau au second en utilisant le Téléporteur goneur.

Vous aurez besoin de différentes améliorations pour réussir votre forage mobile. Vous aurez besoin d'un d'Analyseur d'astéroïde et d'un Collecteur de Minerai. D'autres options sont les bienvenues, si votre TS ne les a pas déjà par défaut, le Scanner Triplex pour localiser plus facilement les astéroïdes et l'Analyseur de prix d'achat pour trouver rapidement où vendre votre minéral.

Le forage mobile suit en général ces trois étapes : après avoir ciblé un astéroïde et s'être approché à moins de 10 kilomètres on peut estimer sa rentabilité en utilisant l'Analyseur d'astéroïde en appuyant sur la touche [i]. Le rendement d'un astéroïde indique sa richesse dans un minéral en particulier (Minerai/Silicium/Nividium). En général, plus la rentabilité est élevée et plus vous obtiendrez de minéral. Les astéroïdes avec un rendement de 20 ou plus sont bons ; ceux à 40 et plus sont très riches en minéraux. Approchez-vous de l'astéroïde et ouvrez le feu avec votre laser ou avec un missile Frelon quand vous êtes dans les cinq kilomètres. Après avoir fragmenté



A Silicon Mine

l'astéroïde vous aurez besoin de briser les plus gros morceaux en de petits morceaux, soit avec le laser minier soit avec un autre laser de votre arsenal. Pour trier ceux qui ont besoin d'être plus fragmentés que les autres ciblez-les et appuyez sur [i]. Sachez que les petits morceaux se vaporiseront si vous leur tirez encore dessus. Enfin, vous pourrez ramasser les morceaux assez petits pour les raffiner. Pour actionner le Collecteur de Minerai vous devrez ramasser les morceaux comme vous le feriez avec une cargaison flottante. Vérifiez bien les morceaux avant avec la touche [i] sinon les morceaux risquent d'endommager votre coque ou votre équipement s'ils sont trop gros. Les astéroïdes de Nividium, que l'on peut trouver dans les secteurs reculés, sont très recherchés car leur minéral peut être vendu à des sommes très élevées dans les secteurs paranides.

A l'instar de la commande pour ramasser des marchandises dans un secteur, la commande "Collecter roches dans secteur..." permet aux vaisseaux sous votre contrôle de ramasser les morceaux dans un secteur donné. La commande est disponible dans le menu des commandes spéciales, si votre vaisseau est équipé correctement. N'oubliez pas, pour un forage mobile rentable votre vaisseau devrait être équipé d'un Système Mobile de Forage, d'un Collecteur de Minerai et d'une soute assez grande. Le Mineur Caïman construit par les Splits est optimisé pour cette tâche.

Q : Comment vendre un de mes vaisseaux ?

R : Cliquez sur le vaisseau en mode vol ou depuis la carte des secteurs [.] , cliquez sur son icône verte ou depuis le panneau droit, cliquez sur son nom. Dans le menu contextuel qui s'ouvre, sélectionnez les commandes [c]. Quand la fenêtre des commandes s'affiche sélectionnez « Navigation » puis sélectionnez « Arrimer à... ». La carte de l'univers s'ouvre ; sélectionnez un secteur qui a un chantier naval comme Omicron Lyrae, Iamus Zura ou Argon Prime. Cliquez sur le nom du chantier naval, votre ordinateur confirmera l'ordre et votre vaisseau ira s'arrimer à ce chantier naval. Si vous avez sélectionné « Me notifier lorsque l'ordre est parachevé » vous recevrez un message lorsque votre vaisseau s'arrimera au chantier naval. Dans ce message, cliquez deux fois sur « ouvrir menu du vaisseau », puis sur « commercer avec la station ». Cela ouvre le menu commercial. Sélectionnez le vaisseau que vous voulez vendre. S'il n'y a qu'un seul vaisseau, il sera déjà sélectionné. Utilisez la flèche gauche ou appuyez sur [Home] puis sur [entrée] et la transaction est terminée.

Q : Comment transférer une cargaison entre deux vaisseaux ?

R : Vous pouvez acheter un Téléporteur dans un temple goneur qui vous permettra de tracter des biens dans votre soute. Si vous n'avez pas cet appareil, vous pouvez larguer votre cargaison et la ramasser ensuite. Quand vous êtes à quai, dans une station, vous pouvez transférer la cargaison d'un vaisseau en utilisant le menu de la station.

Q : Comment rendre les missions plus lucratives ?

R : C'est simple : plus votre grade est élevé et mieux vous êtes payé. Une bonne tactique est d'avoir une variété de vaisseaux équipés de moteur de saut. De nombreuses missions demandent des vaisseaux de classes M4, M5 ou TS. Avoir d'autres vaisseaux accessibles rapidement vous permet de changer et d'accepter des contrats lucratifs. Pour trouver ces missions, cherchez des vaisseaux et des stations avec une petite icône dans l'angle en haut à droite de leurs marqueurs. L'icône affichée vous informera du type de mission disponible. Communiquez avec le vaisseau ou avec la station, et parlez avec la personne qui offre la mission pour avoir plus de détails.

Q : Comment capturer des mouches spatiales ?

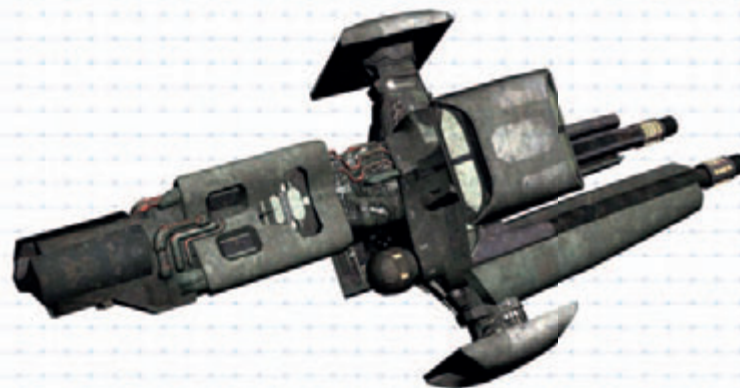
R : Vous devrez acheter un Moissonneur de Mouches à un dock d'équipement split et un Perturbateur d'Ions, trouvé à un dock d'équipement boron. Pour les capturer ouvrez le feu sur elles en utilisant le Perturbateur d'Ions, ce qui va les étourdir et vous permettre de les ramasser comme n'importe quelle autre cargaison dans l'espace. Vous risquez de devoir recommencer l'étourdissement après en avoir ramassé quelques-unes car elles se réveilleront après un court instant et s'envoleront. N'oubliez pas que les mouches spatiales sont en voie de disparition et que leur capture est condamnée par de nombreuses races.

Q : Comment régler les secteurs et les commerçants de l'univers ?

R : Le logiciel de commande commerciale MK3 est une amélioration d'un logiciel qui vous permet d'engager un commerçant et de le faire travailler pour vous, pour acheter et vendre des biens et gagner de l'argent. Une fois votre vaisseau équipé, le pilote peut alors être assigné à un secteur pour construire leur échange commercial, c'est-à-dire, s'entraîner. Quand l'expérience du pilote a atteint un niveau assez élevé (Niveau 6) ils seront assez expérimentés pour devenir ce que l'on appelle des Commerçants de l'univers. Il vous faudra à ce moment là leur donner de nouveaux ordres afin qu'ils commencent le commerce universel. Nota : si le vaisseau n'est pas équipé pour le commerce ou si vous n'avez pas acheté les équipements, les commandes du Commerce du secteur et de l'univers ne seront pas disponibles. Le niveau d'expérience du pilote peut-être consulté en sélectionnant le vaisseau, il apparaîtra entre crochets derrière le nom du pilote, à partir du niveau Zéro.

Après avoir été assigné à un secteur, le commerçant cherchera des occasions rentables et commencera à faire des transactions. Au début, ils devront apprendre à vérifier la station où ils se trouvent pour acheter des produits avant de décoller, pour réduire les vols à vide. Puis ils reconnaîtront les bonnes occasions si le prix de vente est au-dessus de la moyenne. Plus tard, ils amèneront le vaisseau au chantier naval le plus proche s'il est endommagé.

Un bon secteur d'entraînement pour développer le niveau d'expérience de nouveaux pilotes est Terre de Lumière. A partir du niveau six, le pilote est capable de vérifier les secteurs avoisinants à la recherche de bonnes opportunités commerciales, donc à ce niveau vous pouvez activer la commande « Démarrer le commerce universel ». Le pilote peut demander un meilleur salaire et un vaisseau mieux équipé parce que ses voyages dans de nombreux secteurs peuvent être dangereux s'il rencontre des pirates ou d'autres ennemis. Un bon employeur s'assurera que le vaisseau est au moins équipé d'un bouclier à 25 Mégajoules ou le bouclier maximum que le vaisseau peut supporter et que les Logiciel de Commandes de Combat MK1 et MK2, un scanner Triplex et un moteur de saut sont installés dès le départ. Si vous n'avez pas installé les extensions de combat, le moteur de saut et le bouclier à 25 Mégajoules, le pilote ne pourra pas les commander jusqu'à ce qu'il atteigne le niveau douze où les taxes pour la livraison d'équipement sont plus élevées que la moyenne. De plus, le Commerçant prendra une commande de douze Drones de Combat en même temps, qu'il utilisera en cas d'urgence pour faire une diversion. Dans de telles urgences le pilote essaiera de s'échapper vers la station la plus proche ou bien il utilisera son moteur de saut en guise de sortie de secours. Si un Commerçant est attaqué il vous donnera l'identité de l'attaquant pour que vous sachiez qui chercher si vous voulez vous venger. Le pilote peut aussi demander de l'aide et rester dans une station jusqu'à ce que vous l'informiez que tout est revenu à la normale pour continuer à commercer. La distance de saut pour acheter et vendre augmente avec les niveaux du commerçant jusqu'à ce que la portée du vaisseau atteigne plus ou moins l'univers tout entier (cela dépend bien sûr, du nombre de Photopiles à bord).



Q : Comment transférer un pilote MK3 dans un nouveau vaisseau ?

R : Faites bouger votre nouveau vaisseau (toutes améliorations installées sauf le MK3 ou un autre Logiciel de Vol) et le vaisseau MK3 jusqu'à votre position. Assurez-vous que le logiciel de commandes spéciales est installé. Vous pouvez accéder à l'option de transfert du pilote en utilisant le menu Vaisseau | Ordres | Spécial ou les touches [Shift + C], puis Spécial et ensuite sélectionnez « Déplacer le pilote sur un nouveau vaisseau. ». Sélectionnez le secteur et la station où le transfert doit avoir lieu. Une fois tout cela fait, il ne vous reste plus qu'à donner au pilote les commandes du commerce universel à nouveau et il repartira.

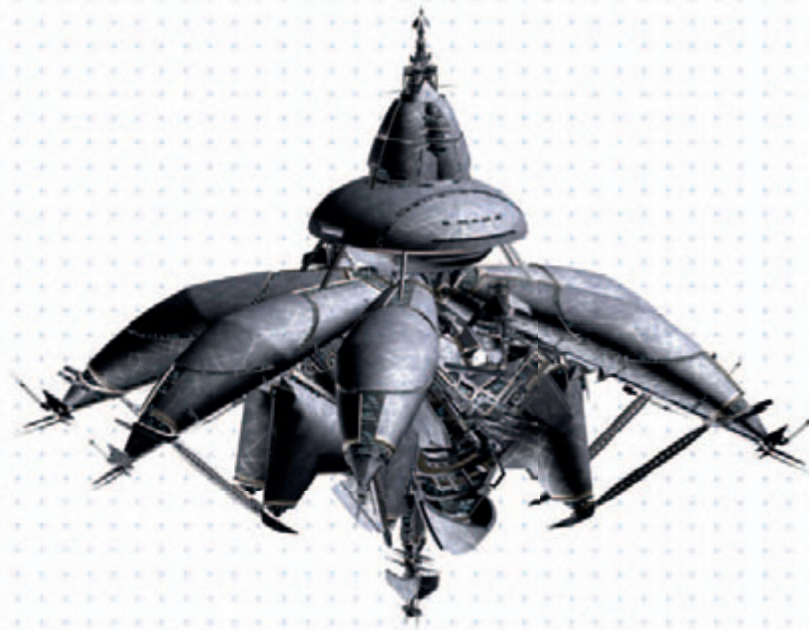
Q : Y a-t-il de bons conseils pour un commerçant débutant ?

- R :** Il y a certaines choses à savoir pour tout bon commerçant qui veut tirer parti de toutes les opportunités.
- :: L'économie : l'économie change de façon dynamique en réponse à la sur ou sous production, aux guerres et aux vols. Dans des secteurs variés de l'univers cela produira des pénuries ou des surplus sur une base toujours changeante, permettant aux sages commerçants qui s'informent des dernières nouvelles un avantage clair sur ceux qui ne le font pas.
 - :: Les guerres locales ou les disputes aux frontières fournissent des opportunités additionnelles nombreuses pour les commerçants rapides et pleins de ressources qui peuvent commander des transports ou des équipements de sauvetages pour ramasser les ressources et les équipements après les batailles avant que les autres ne fassent de même. Les Marchands de Sauvetages ou les Vendeurs de Ferraille dans les chantiers sont toujours des clients intéressés et échangeront des crédits ou du minerai contre vos déchets. De plus, on peut faire beaucoup d'argent en plaçant des usines de missiles et autres usines de haute technologie proche des zones de guerre quand les réserves locales ne sont pas en mesure de fournir la demande.
 - :: Les marchands et les stations commerciales chercheront des opportunités commerciales mutuellement satisfaisantes. Cela peut être des accords commerciaux avec des marchands locaux.
 - :: Des commerçants bien armés et bien protégés peuvent sauter dans les secteurs ennemis pour ramasser des missiles et des marchandises que les moins chanceux ont perdu et bien que les risques soient élevés, les bénéfices le sont aussi.
 - :: Assurez-vous de bien renforcer vos vaisseaux avec de bons boucliers et de bonnes armes le plus vite possible. C'est un univers impitoyable qui vous attend, peuplé de pirates qui aimeraient devenir riches en prenant ce que vous avez. S'ils essaient, retournez-leur la faveur et prenez leurs biens pour les revendre et leur vaisseau en guise de punition.
 - :: L'exploration et la prise en compte des rumeurs font partie des astuces du commerçant. Il y a de nombreuses histoires de commerçants qui sont sortis des routes commerciales pour tomber sur d'immenses richesses dans le vide brumeux, en trouvant des containers pleins de crédits et d'armes perdus dans des escarmouches avec de dangereux ennemis. Si vous achetez des coordonnées pour trouver ce genre de choses, utilisez la commande de navigation vers une position et avec les touches du pavé numérique [2, 4, 6, 8] ciblez les coordonnées et appuyez ensuite sur [entrée]. Votre vaisseau volera vers cette destination.
 - :: Il est toujours bon de développer et d'améliorer votre statut avec différentes races. Ceci rendra disponible pour vous des équipements et des vaisseaux plus avancés. S'ils ont plus confiance en vous, ils vous proposeront de bonnes conditions de commerce et en même temps de meilleures récompenses.
 - :: Sachez que lorsque vous transportez des biens vous pouvez être scanné par la police. Ces inspecteurs voyagent en général en classe éclairer, des vaisseaux très performants qu'il est difficile (mais pas impossible) de semer. Certains produits (particulièrement le Kif de l'Espace, les Mines Squash et le Carburant de l'Espace) sont illégaux dans certains systèmes. En faire commerce est à vos propres risques. Si vous êtes pris, vous devrez larguer votre cargaison illégale, vous perdrez votre licence de police si vous en avez une et votre réputation en souffrira. Mais si vous vous en sortez dans ces boulots de contrebandes, les profits peuvent être juteux, surtout si vous décidez de devenir un pirate à plein temps.
 - :: Les voyages courts augmentent les bénéfices ; donc si le voyage semble être long, assurez-vous d'avoir installé le MATS. Appuyez sur la touche [J] pour l'activer et vous prendrez de la vitesse dans l'univers en compressant le temps. Souvenez-vous, le temps c'est de l'argent.
 - :: Le forage mobile peut être très rentable car après avoir amorti le vaisseau et les équipements, tout ce que vous extrayez est vendu en bénéfice net.

- :: Être capable de faire du commerce à distance avec des secteurs éloignés produira des opportunités de faire des bénéfices, à côté desquels on peut passer en voyageant seul. Vous pouvez faire du commerce à distance avec un secteur si vous avez un Satellite Avancé ou un vaisseau avec un Système Commercial Distant dans le secteur où vous voulez commercer.
- :: Les missions de tour touristique en bus peuvent générer de bons bonus si vous amenez les touristes dans des endroits intéressants comme les nébuleuses, et de très, très courtes incursions en secteurs ennemis.
- :: Ajouter le logiciel de commandes spéciales dans une soute de TS vous permettra de la commander pour ramasser et sauver des cargaisons à la dérive dans l'espace.

Q : Y a-t-il de bonnes stratégies à utiliser ?

R : En trois mots « des grades élevés ». Vous avez besoin de grades élevés pour tout ce que vous voulez faire et pour tout ce que vous devez faire. Si vous voulez certaines usines, certains vaisseaux et certaines marchandises de haute technologie, votre capacité à pouvoir les acheter dépend de votre réputation auprès de la race à qui vous voulez les acheter. Vos statuts de commerce et de bataille affecteront également certains achats que vous voudriez faire. De plus, plus votre grade est élevé et mieux vous êtes payé pour les missions car les vendeurs sauront qu'ils peuvent vous faire confiance.



« Vous n'avez pas de richesse tant que vous n'avez rien que l'argent ne peut acheter. »

Gar'th Bro Oks

COMMENT SE BATTRE, CAPTURER ET ABORDER



Si vous avez l'intention de faire des crédits rapidement en prenant ce qui appartient aux autres, vous feriez mieux de vous familiariser avec le Système de Contrôle de Armes dans la section Interface.

POURQUOI CAPTURER DES VAISSEAUX ?

Un de vos premiers objectifs sera sans doute d'obtenir un vaisseau décent, un chasseur de classe M3 avec un bouclier de 25 Mégajoules. Avoir de puissants boucliers est une des conditions sine qua none à la survie, mais un M3 équipé de ce genre de bouclier peut coûter deux millions de crédits ou plus. De plus, au début de la partie votre réputation n'est pas assez élevée pour pouvoir en acheter un. Mais il existe une façon rapide et peu onéreuse d'en obtenir un. Se battre et capturer des vaisseaux rapporte des crédits, des vaisseaux, du grade et de la notoriété. Cette méthode fonctionne pour générer des gains financiers rapides et d'autres bénéfices, mais à un risque, les dommages infligés à votre vaisseau qui coûtent

des crédits à réparer, et parfois votre vie. C'est un choix beaucoup plus dangereux mais avec des gains rapides et élevés. Vous pouvez commencer avec un Buster Argon avec quatre canons accélérateurs de particules (CAP) et trois boucliers de 5 Mégajoules (MJ). Avec le Buster vous pouvez prendre des vaisseaux pirates M5, M4 et M3 avec des boucliers de 5 MJ. Si vous êtes chanceux, les vaisseaux pirates seront peut-être équipés de missiles et de canons. Vous pourriez même capturer un M3 avec un bouclier de 25 MJ intact. Quand vous capturerez ce chasseur de classe M3 vous pouvez le réparer et l'équiper avec les profits obtenus de la vente d'autres vaisseaux et d'autres équipements de captures plus petites.

CIBLER

Pour cibler quoi que ce soit, bougez le pointeur de votre souris sur l'objet et cliquez dessus. Les autres façons de sélectionner une cible sont : [Shift + T] pour cibler le vaisseau ennemi le plus proche ; [Home] et [Fin] passe en revue tous les vaisseaux ennemis ; [Page Up] et [Page Down] passe en revue tous les objets.

Avant d'engager votre cible dans le combat assurez-vous que votre système de ciblage automatique (en bas à gauche de l'écran) est allumé. Il peut être éteint, en veille ou allumé. Vous pouvez vérifier ces réglages en appuyant plusieurs fois sur la touche [k]. Il est recommandé d'acheter et d'installer les logiciels de combat MK1 et MK2 pour détruire vos ennemis

plus facilement. Le logiciel de combat MK1 donne un ciblage basique et le MK2 offre des options plus avancées. La distinction entre les deux versions sera plus claire une fois que vous les aurez installés et utilisés.

En approche d'un ennemi, qu'il soit ciblé ou non, vous entendrez un bip d'alarme indiquant que vous êtes à proximité d'un vaisseau ennemi. Une fois à portée de feu votre ordinateur de bord vous informera de ce fait et le réticule de visée changera de couleur, passant de rouge à bleu. Le réticule de visée vous affichera également la direction de votre cible et sa vitesse. Maintenant il ne vous reste plus qu'à viser avec le réticule et à tirer. Bonne chance !



LES GROUPES DE CANON LASER

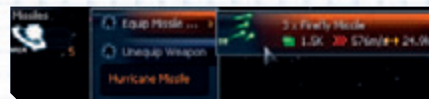
Vos canons laser peuvent être groupés de différentes façons. Un affichage en bas à gauche de l'écran, au-dessus de l'indicateur de ciblage et de missile, indique vos groupes de laser. Il y a différentes icônes pour différents types de lasers mais la sélection et le processus de groupement des lasers est le même pour tous.



Menu de contrôle des options et des lasers

Chaque laser dans un groupe donné est indiqué par un code couleur à la droite de chaque laser. Vous pouvez avoir jusqu'à quatre groupes et chaque laser peut être dans plusieurs groupes. Chaque groupe a un code couleur : le groupe 1 est jaune, le groupe 2 est vert, le groupe 3 est bleu et le groupe 4 est violet. Pour assigner un laser à un groupe, faites un clic gauche sur l'icône du laser pour faire apparaître un menu

SÉLECTIONNER ET TIRER DES MISSILES



Menu de contrôle et d'option des missiles

Si vous avez des missiles dans votre soute, vous pouvez les installer dans vos lanceurs. Cliquez sur l'affichage de contrôle du missile (en bas à gauche, sous les lasers), un menu contextuel s'ouvre avec les options d'équipement en missile. Ceci ouvre un autre menu contextuel qui montre les différents missiles (compatibles avec votre vaisseau) disponibles. Dans la capture d'écran, il y a un autre type de missile disponible.

contextuel. D'ici vous pouvez ajouter ou enlever des lasers du groupe de votre choix. Si l'emplacement du laser est vide, comme en bas de l'écran sur la gauche, faites un clic gauche sur l'emplacement vide, puis cliquez sur « s'équiper en laser » et un second menu contextuel apparaîtra listant les armes disponibles et que vous pouvez installer. Dans ce cas, nous installerons le Mitrailleur à Répétition de Phase et il apparaîtra dans le groupe 1 parce qu'il est présélectionné. Pour commencer, appuyez sur les touches chiffrées [1, 2, 3 ou 4] pour activer un groupe de laser. Nota : n'utilisez pas les touches du pavé numérique, elles ont une fonction différente.

La meilleure façon d'utiliser vos armes est de garder une de vos sélections de lasers pour deux groupes puissants, comme le Canon à Répétition de Particules, dans un autre groupe. Si vous avez également des Disrupteurs d'Ions dans un groupe (Nota : les Ions peuvent toucher des locaux et endommager votre réputation, si vous n'êtes pas assez près et aligné sur votre cible) que vous pouvez utiliser pour faire de courts impacts sur les boucliers de l'ennemi. Avec vos groupes différents vous pouvez changer rapidement d'armes de choix en combat rapproché.

Dans l'exemple, nous avons trois missiles Luciole disponibles. L'information en dessous du nom du missile nous indique que le missile inflige 1,5 K de dommage, qu'il vole à 576 m/s (mètres par seconde) et qu'il a une portée de 24,9 km avant de s'autodétruire. Le premier menu contextuel vous permet également de désinstaller un missile. Il montre également quel missile et combien sont installés. Cette même action peut être accomplie en appuyant sur la touche [m] pour installer/désinstaller les missiles. En appuyant sur le bouton #2 du joystick vous passerez en revue les missiles installés. Les missiles sont tirés en appuyant sur la touche [I] ou en maintenant puis relâchant le bouton #2 du joystick.

BARGES D'ABORDAGE

Les barges d'abordage sont conçues pour transporter quelques membres d'équipage sur une petite distance vers un vaisseau ennemi. Les seuls vaisseaux qui peuvent lancer des barges d'abordage sont les Sirokos OTAS et les vaisseaux de classe M7M. Les Soldats rentrent d'eux-mêmes dans la barge (jusqu'à cinq Soldats par barge) juste avant que vous ne la lanciez depuis votre soute à missile. Certaines conditions doivent être remplies pour pouvoir tirer les barges d'abordage :

1. Votre vaisseau doit être capable de lancer des barges d'abordage.
2. Votre vaisseau cible doit être abordable.
3. Il doit y avoir de la place dans votre vaisseau cible pour au moins un Soldat.
4. Vous devez avoir au moins un Soldat dans votre vaisseau.
5. Les boucliers du vaisseau cible doivent être détruits.

Quand la barge touche le vaisseau cible, l'abordage commence.

LES SOLDATS

Un Soldat est une créature simple. Nourrissez-la, habillez-la et dites-lui ce que vous voulez qu'elle fasse, de nombreuses choses sont possibles. La fonction primaire d'un Soldat est l'abordage des vaisseaux. Pour cette raison, en plus d'être des soldats très efficaces, les Soldats savent beaucoup de choses soit en technologie informatique soit en ingénierie. Les Soldats peuvent être engagés (achetés) dans les stations militaires.

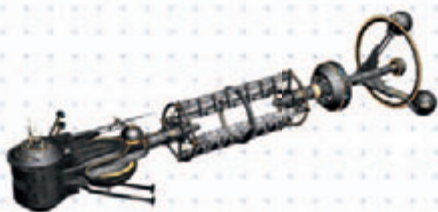
Les Soldats peuvent être entraînés. Arrimez-vous à une station militaire et vous trouverez des options d'entraînement dans le menu Commercial. Utilisez les touches droite et gauche pour sélectionner le type d'entraînement souhaité. Il y a trois types différents : l'ingénierie, la mécanique et le cyberpiratage. Le temps qu'il faut pour les entraîner dépend de leur niveau d'expertise. Plus ils sont qualifiés, plus il faut du temps et de l'argent pour les entraîner. Vous pouvez garder un œil sur vos troupes en allant sur l'écran des détails de la station pour voir une liste des Soldats en train de s'entraîner et leurs progrès. Une fois leur entraînement terminé vous recevrez un message pour vous en informer.

Si votre vaisseau à quai du centre d'entraînement peut embarquer vos Soldats, ils monteront automatiquement. Sinon, ils attendront un vaisseau qui pourra les accueillir. Cela signifie que vous n'avez pas à rester dans le coin pendant que vos Soldats s'entraînent. Vous serez informé soit d'aller les chercher soit du vaisseau dans lequel ils sont montés.

Vous pouvez également faire des Soldats à partir d'esclaves, mais il faudra d'abord qu'ils passent un peu de temps dans un Centre de Réhabilitation avant d'aller dans un centre d'entraînement.

LES MERCENAIRES

Les Mercenaires sont comme les Soldats. Ils sont entraînés dans différentes spécialisations et différentes techniques de combat. Les Mercenaires sont faits pour effectuer de nombreuses tâches différentes et sont habituellement engagés par les clans de pirates et les guildes.



ABORDER UN VAISSEAU

Pour seulement envisager d'aborder un vaisseau, vous devez avoir le logiciel de commandes de combat MK1 installé. Vous devez également avoir un vaisseau compatible avec les Soldats comme un vaisseau de classe TP, M6 ou la Frégate de Capture Importante (FCI). Cependant, en utilisant le vaisseau d'abordage (le Siroko d'OTAS), le logiciel de commandes de combat ne sera pas nécessaire parce que vous lancerez la capsule d'abordage à partir d'un lanceur de missile. Pour ce faire, les Soldats sont automatiquement assignés à la capsule. Remarque également que les Sirokos Argon et les vaisseaux de classe M7M sont les seuls vaisseaux capables de lancer des capsules d'abordage. Enfin, le vaisseau cible doit être abordable ; ceci inclut les vaisseaux de classe M6, M7, M8, M1, M2, TL et TM. Vous ne pouvez pas aborder un vaisseau de classe TS par exemple.

Il y a trois étapes dans le processus d'abordage, et même une quatrième si la chance vous échappe avant que le vaisseau cible ne vous appartienne.

Etape 1 : Amenez vos Soldats sur le vaisseau cible et faites une brèche dans la coque. Cela devrait être l'étape la plus simple et elle peut être accomplie de deux façons : soit vous les envoyez en tenue spatiale et dans ce cas chaque Marine devra faire sa propre brèche dans la coque, soit vous les envoyez dans une capsule d'abordage avec un maximum de cinq Soldats par capsule. Attention : pendant cette étape, les boucliers du vaisseau cible ne doivent pas être actifs ou vous perdrez votre équipe d'abordage. Leur niveau en mécanique déterminera le temps nécessaire et la réussite de l'entrée dans le vaisseau. Je vous ai dit que les boucliers ne devaient pas être actifs pendant cette étape ?

Etape 2 : Les Soldats se frayent un chemin jusqu'au vaisseau. Cette étape commence lorsque le premier Marine entre dans le vaisseau. C'est l'étape la plus dangereuse dans le processus d'abordage, et il est fort probable que vous perdiez quelques Soldats parce qu'ils vont rencontrer de la résistance. Ils devront se battre pour avancer pont après pont dans tout le vaisseau jusqu'à atteindre l'ordinateur central du vaisseau. Le nombre de ponts dépend de la classe du vaisseau. Les vaisseaux de classe M6 ont deux ponts et les vaisseaux de classe M1 en ont cinq. Le vaisseau cible peut également avoir des Soldats à bord qu'il faudra vaincre. Leur vitesse de progression dépend entièrement de leur niveau d'habileté. Vous recevrez des rapports de progression à chaque passage de pont.

Etape 3 : Pirater l'ordinateur du vaisseau. Cette étape commence quand les Soldats atteignent l'ordinateur central du vaisseau. Les deux meilleurs cyberpirates mettront leur entraînement à profit pour essayer de rentrer dans l'ordinateur afin d'en faire votre propriété. S'ils réussissent, le vaisseau vous appartient. S'ils n'ont pas été assez entraînés et ne peuvent pas pirater l'ordinateur alors la mission est un échec et ils doivent essayer d'évacuer le vaisseau.

Etape 4 : Où se trouve la sortie la plus proche ? Si la procédure d'abordage échoue les Soldats survivants devront évacuer le vaisseau. Cela peut également arriver si l'intégrité de la coque est trop basse pour être sûre. Vos Soldats peuvent essayer de retourner aux capsules d'abordage ou bien simplement sauter dans l'espace à la première occasion, et vous pourrez les ramasser dans l'espace. Vous pouvez également forcer l'évacuation, si par exemple, pendant la procédure d'abordage vous vous trouvez soudainement en mauvaise compagnie équipée de lasers étincelants.

Vous pouvez également être abordé (si vous possédez un vaisseau adéquat) et la procédure ci-dessus vous sera appliquée. Heureusement, des moyens existent pour rendre l'abordage plus difficile. Pour améliorer les défenses de votre vaisseau, vous pouvez installer les améliorations suivantes :

- :: Dispositif de Polarisation de la Coque : Augmente la protection contre les abordeurs qui tentent d'ébrécher la coque.
- :: Sentinelles Internes : Armes qui tueront toute personne non-autorisée à bord du vaisseau, comme les équipes d'abordage.
- :: Logiciel Pare-feu Central : Augmente la protection de votre ordinateur et rend son piratage beaucoup plus difficile.

VOLS GROUPÉS

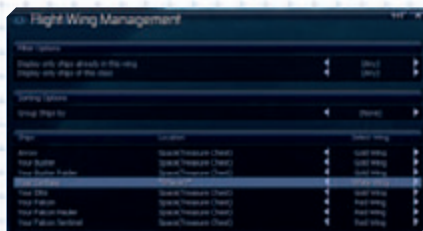
Les vols groupés vous permettent de contrôler des groupes de vaisseaux comme une seule unité. Quand vous donnez un ordre à un groupe, tous les vaisseaux de ce groupe exécuteront cet ordre. Par exemple, si vous ordonnez au groupe bleu d'attaquer la cible et qu'il y a cinq vaisseaux dans le groupe bleu, les cinq vaisseaux passeront à l'attaque.

Il existe deux menus pour gérer et contrôler des vols groupés : le menu de gestion des groupes est utilisé pour ajouter et enlever des vaisseaux dans les différents groupes. La console de commande de groupes est utilisée pour donner des ordres aux groupes de la même façon que vous donnez des ordres à vos vaisseaux quand ils ne sont pas en groupes.

Les vols groupés s'affichent en huit couleurs magnifiques : bleu, or, vert, orange, violet, rouge, argent et blanc.

LE MENU DE GESTION DES GROUPES

On accède à ce menu par les options de la barre personnelle | Mes groupes. Vous avez ensuite les options suivantes disponibles : le filtre d'options permet de n'afficher que certains types de vaisseaux. Sélectionnez l'affichage des vaisseaux de ce groupe, puis la couleur souhaitée (par défaut aucune) et seuls les vaisseaux de ce groupe seront affichés. L'option de tri permet d'afficher les vaisseaux par secteurs, classe de vaisseaux et groupe actuel (par défaut aucun). En-dessous de cela se trouve une liste de vos vaisseaux et leurs groupes actuels. Vous pouvez déplacer n'importe quel vaisseau dans n'importe quel groupe. Les vaisseaux qui ne sont dans aucun groupe peuvent être ajoutés à un groupe ou vous pouvez enlever un vaisseau d'un groupe.



Le menu de gestion des groupes

LA CONSOLE DE COMMANDE DES GROUPES

Comparable à la commande de contrôle d'un vaisseau, la console de commande d'un groupe permet de donner des ordres à vos groupes et d'ajuster de nombreux réglages de groupe. Pour accéder à cette console, sélectionnez le menu de commande du vaisseau [Shift + C] et si le vaisseau est dans un groupe, la console de commande des groupes s'ouvrira. Sinon, vous pouvez sélectionner un groupe particulier en cliquant sur son nom sur le panneau de droite dans la carte des secteurs [.].



La console de commande des groupes

La console de commande des groupes est divisée en sept sections.

- :: Section de commande : c'est d'ici que l'on envoie les ordres aux groupes. Les commandes sont divisées en sous-menus qui dépendent du type d'ordre à envoyer. Cela peut être un ordre de navigation, de combat, de commerce, de piratage, un ordre spécial, etc. Tous les sous-menus ne sont pas disponibles tout le temps. Cela dépend du logiciel et des améliorations installés sur les vaisseaux. Par exemple, l'ordre de Destination requiert que tous les vaisseaux de ce groupe aient installé le logiciel de navigation MK1 avant de pouvoir l'exécuter. D'autres commandes ne demandent qu'un seul vaisseau soit équipé d'une amélioration particulière. Les commandes de saut fonctionneront même si seulement quelques vaisseaux sont équipés de moteur de saut. Mais seuls les vaisseaux équipés d'un moteur de saut sauteront vraiment.
- :: Configuration du groupe : ici vous pouvez régler les options de votre groupe, y compris les commandes de notification de groupe qui vous enverront des messages lorsque le groupe finira une tâche. Remarquez que ceci est séparé de l'ordre de notification du vaisseau. Si ceci est activé tous les vaisseaux du groupe enverront un message séparé une fois leur ordre exécuté.
- :: Configuration par défaut pour tous les vaisseaux : cette section vous permet de régler les paramètres par défaut pour tous les vaisseaux du groupe. Quand un vaisseau est ajouté à un groupe, ses réglages s'ajusteront aux réglages par défaut du groupe. Ces réglages sont également disponibles séparément sur chaque vaisseau.
- :: Contrôle de Formation : vous pouvez mettre en place différentes formations de vol pour un groupe. Les réglages sont comparables à ceux donnés au-dessus mais au lieu de les appliquer à tous les vaisseaux d'un groupe, seuls les vaisseaux dans cette formation sont concernés. Les formations peuvent être créées manuellement à l'intérieur d'un groupe, le vaisseau leader sera affiché ainsi que ses options disponibles. Certaines commandes créeront automatiquement des formations, comme certaines commandes de navigation.
- :: Les vaisseaux actuellement en groupe : cette section affiche une liste de tous les vaisseaux dans un groupe et quels ordres ils sont en train d'exécuter. Sélectionner un vaisseau ouvrira un menu avec de nombreuses options pour ce vaisseau, comme enlever ce vaisseau temporairement ou définitivement du groupe.
- :: Ajouter des vaisseaux au groupe [nom du secteur] : c'est une liste de vaisseaux en votre possession, qui ne sont pas rattachés à un groupe mais qui se situent dans le secteur d'un de vos groupes. Vous pouvez ajouter un vaisseau à un groupe simplement en cliquant sur son nom. Pas de quoi s'énervier...
- :: Ajuster les amis et les ennemis : comme pour les vaisseaux individuels, vous pouvez régler l'option ami/ennemi pour chaque groupe. Remarquez que seules les races connues sont listées.



« Si deux vaisseaux sont suffisants pour faire le travail, amenez-en dix. »

Steel

QUESTIONS & RÉPONSES : LES COMBATS

Le célèbre auteur de *Survie dans l'univers*, Los T'Soul, a donné la permission de citer des extraits de son œuvre pour ce qui concerne la gestion des vaisseaux, le combat, la réputation et les grands vaisseaux bientôt disponibles pour le grand public. Ce guide a été lu par plus de 120 000 nouveaux pilotes et est constamment mis à jour grâce aux expériences des pilotes.

GESTION DES VAISSEAUX

Q : Comment réparer la coque de mon vaisseau ?

R : Si votre vaisseau n'est pas aussi rapide qu'il devrait l'être, sa coque est peut-être endommagée. Au fur et à mesure que ces dommages augmentent, le vaisseau sera de plus en plus lent. Pour remédier à cette situation, rendez-vous dans un chantier naval et demandez à la station de réparer votre coque. Les grands vaisseaux ont une meilleure densité de coque et coûteront plus cher à réparer pour chaque pourcentage de dommage.

Q : Comment récupérer la cargaison d'un vaisseau que je viens de détruire ?

R : C'est l'occasion d'équiper votre vaisseau avec des objets dont vous avez besoin ou d'améliorer votre situation financière. Il existe deux façons de ramasser des containers à la dérive, manuellement ou avec l'ordinateur de bord pour calculer l'approche et la vitesse. Il existe également deux façons de cibler le container souhaité. Si vous le voyez flotter dans l'espace vous pouvez cliquer dessus. Si vous ne pouvez pas le voir, ouvrez la carte des secteurs [...] et faites défiler le panneau de droite jusqu'en bas. Toutes les cargaisons à la dérive disponibles sont listées là. Sélectionnez l'objet qui vous intéresse et allez le chercher. A 200 mètres du container, ralentissez votre vaisseau à 10 m/s. L'ordinateur de bord vous confirmera le ramassage réussi des marchandises. Pour faire la même chose automatiquement vous devez avoir le logiciel de commandes spéciales MK1 installé. Ciblez l'objet souhaité de la même façon que précédemment décrite. Puis, ouvrez la console de commande du vaisseau [Shift + C] et sélectionnez « Spécial ». Vous pouvez ensuite sélectionner soit « ramasser des marchandises dans le secteur... » ou « Ramassez des marchandises ». Le premier choix ramassera toutes les marchandises disponibles dans le secteur sélectionné sur la carte des secteurs qui s'ouvre automatiquement. Le second choix vous permet de sélectionner un container en particulier à ramasser. Mais attention : si vous essayez de ramasser un container qui est trop gros pour votre soute ou si votre soute est déjà pleine, vous risquez d'endommager votre coque.

Q : Pourquoi je ne peux pas acheter certains vaisseaux ?

R : La possibilité d'acheter certains vaisseaux et certaines marchandises de haute technologie dépend de votre réputation auprès de la race qui les vend et de votre grade de combat. Si vous voyez que vous ne pouvez pas acheter un vaisseau en particulier comme un destroyer de classe M2, c'est parce que votre grade de combat n'est pas assez élevé et que vous ne méritez pas encore ce vaisseau.

Q : Comment puis-je me transférer d'un vaisseau à un autre ?

R : Il existe trois façons de passer d'un vaisseau à un autre. La plus basique et la plus risquée est de s'éjecter de son vaisseau [Shift + E], de cibler le vaisseau de destination, et d'appuyer à nouveau sur [Shift + E]. Mais votre combinaison spatiale est fragile. Si vous rentrez en collision avec un autre objet, elle se déchirera et ce qui mettra une fin soudaine à votre carrière.

La seconde méthode requiert un Appareil de Transport goneur installé sur votre vaisseau de départ. Ciblez votre vaisseau de destination. En cliquant sur l'icône une deuxième fois, un menu contextuel apparaît. Sélectionnez « Avancé » et un sous-menu s'ouvre. Une fois à moins de 5 kilomètres du vaisseau de destination, de nouvelles options vont devenir disponibles dans un sous-menu (« Changer de vaisseau » et « transfert de marchandise »). Sélectionnez « Changer de vaisseau » [x]. Vous verrez un téléporteur briller et avant même de vous en rendre compte, vous serez dans l'autre vaisseau. Si vous voulez aller et venir entre les vaisseaux, les deux vaisseaux doivent posséder un téléporteur.

Pour la troisième méthode, les deux vaisseaux doivent être à quai dans une station. Sélectionnez Changer de Vaisseau [x] depuis le menu de la station et ensuite cliquez sur le vaisseau à quai dans lequel vous voulez vous rendre. Vous ne pouvez vous rendre que dans vos propres vaisseaux.

Q : Qu'est-ce que la « probabilité de lancement de missile » qui est réglée à 5% ?

R : La probabilité de lancement de missile définit l'utilisation des missiles par un vaisseau pendant un combat. Donc pour 5%, il utilisera des missiles de temps à autre. Si vous réglez le pourcentage sur 50%, il utilisera beaucoup plus de missiles dans un combat.

Q : Comment faire sauter de nombreux vaisseaux ?

R : Utilisez la console de commande pour indiquer aux autres vaisseaux de vous suivre. Les vaisseaux doivent être équipés d'un moteur de saut, de cellules d'énergie, et d'un logiciel de navigation. Dans la console de commande [Shift + C], Navigation, Saut, vous pouvez ordonner à tous vos vaisseaux de vous suivre. La quantité d'énergie nécessaire pour faire sauter un vaisseau est basée sur le nombre de secteurs et la classe du vaisseau, plus il est gros et plus il faudra d'énergie par secteur sauté.

Q : Où puis-je arrimer un vaisseau de classe M2 ou plus ?

R : Les destroyers et les porteurs peuvent s'arrimer aux chantiers navals pour acheter des équipements. Les vaisseaux de classe TL peuvent également s'arrimer à cet endroit pour acheter des usines.

Q : Comment embarquer des cellules d'énergie et d'autres biens dans les vaisseaux M1 et M2 ?

R : Il y a plusieurs façons de procéder.

- Demandez à l'un de vos vaisseaux de larguer sa cargaison, puis ramassez la cargaison.
- Utilisez le Téléporteur goneur pour téléporter la cargaison à votre vaisseau à partir d'un vaisseau cargo que vous gardez arrimé à une Centrale à Énergie Solaire à cet effet.
- Allez au Quartier Général TerraCorp où vous pourrez acheter de l'énergie.

Q : Quelles sont les améliorations essentielles que je devrais avoir ?

R : Le temple goneur vend les trois meilleures améliorations, qui sont un peu chères mais qui facilitent la survie dans l'univers. Le moteur de saut vous permet de voyager rapidement dans des secteurs éloignés pour protéger vos installations ou chasser des ennemis. Le Téléporteur, pour vous téléporter ou pour téléporter des biens entre vaisseaux. Et enfin, l'Assurance de Recouvrement qui vous permet de sauvegarder votre partie n'importe où, au cas où la chance tournerait.

Q : Que faire si les vaisseaux que je viens de détruire laissent plus de containers que je ne peux embarquer ?

R : Vous pouvez ordonner à un de vos vaisseaux plus gros de venir ramasser les marchandises dans le secteur. Le vaisseau devra être équipé de l'amélioration du logiciel de commande spéciale MK1 et devra être capable d'embarquer des marchandises de classes S, M, L ou XL.



Q : Comment ordonner à mes vaisseaux de patrouiller une zone d'espace donnée ou de multiples secteurs ?

R : Pour utiliser les commandes de patrouilles vous devez avoir installé le logiciel de commande de patrouille. Il existe trois types de patrouilles différentes. Le premier est « Rechercher des ennemis ». Cette commande est disponible sur les chasseurs de classe M5. Le M5 va traverser des secteurs à la recherche d'ennemis. Quand il en trouvera un vous serez notifié par un message. Puis vous déciderez quoi faire. Le deuxième type de commande de patrouille est « Patrouille d'un secteur ». Cette commande est disponible pour tous les chasseurs plus gros que le M5. La différence essentielle entre la patrouille et la recherche est que si votre vaisseau en patrouille rencontre un vaisseau ennemi, il l'attaquera. La troisième commande est « Patrouille de Secteurs ». Cette commande est disponible sur les grands vaisseaux, à partir des M6. Une fois sélectionnée, un menu s'ouvre pour choisir une route de patrouille. Le vaisseau de patrouille volera d'un secteur à l'autre, comme vous lui avez indiqué, et cherchera des ennemis.

Q : Comment faire tourner la caméra autour du vaisseau tout en volant ?

R : Appuyez sur la touche [F2] pour activer la caméra externe et ensuite utilisez les touches du pavé numérique pour la faire tourner. Si vous appuyez sur la touche zéro [0] vous pouvez alterner entre la vue frontale et la vue arrière du vaisseau.

Q : Comment déployer des mines Squash ?

R : Larguez-les de la soute. Ciblez-les puis appuyez sur la touche [i] pour faire apparaître l'écran d'information des mines Squash. Sélectionnez le menu de commande et armez-les.

Q : Comment mettre en place une tour laser ?

R : Larguez-la de la soute. Ciblez-la et appuyez sur [i] pour faire apparaître l'écran d'information de la tour laser. Sélectionnez le menu de commande et réglez les options amis/ennemis. Elle attaquera tout ennemi à sa portée.

Q : Comment utiliser les drones de combat ?

R : Les drones constituent une bonne défense jetable qui peut éviter de faire griller le siège d'un pilote. Vous pouvez les larguer et les coller à vos ennemis, ils feront différentes choses pour vous. Tout d'abord, ils distrairont complètement vos ennemis, cela leur prendra du temps pour les combattre et ensuite, cela vous donnera le temps de recharger vos boucliers, ou ajoutez votre puissance de feu à celle des drones pour inverser la tendance. Les drones sont essentiels si vous faites du commerce avec un vaisseau TS. Pour les lancer, allez dans le menu de cargaison [f], sélectionnez les drones et avec la touche droite [touche flèche droite] sélectionnez le nombre de drones que vous voulez utiliser, appuyez ensuite sur [entrée] pour les éjecter. Allez dans votre menu de secteur, sélectionnez un drone, puis la console de commande, puis « diffuser à tous mes vaisseaux dans le secteur », « diffuser secteur, drones de combat », et sélectionnez la commande « Protégez-moi », « Attaquez les ennemis », « Attaquez... » ou « Protégez... ». Ou utilisez les touches [Shift + 8] pour ordonner aux drones d'attaquer la cible ou [Shift + 9] pour leur ordonner de vous protéger.

Q : Comment faire pour savoir si un vaisseau a exécuté un ordre que je lui ai donné ?

R : Il y a une option pour obliger les vaisseaux à vous contacter une fois qu'ils ont exécuté les ordres. Dans la console de commande [c] pour le vaisseau en question allez dans la section « configuration ». La première option est « Prévenez-moi une fois l'ordre exécuté ». Activez cette option en sélectionnant « oui » signifie que l'ordinateur du vaisseau vous enverra un message quand il aura terminé ce que vous lui avez dit de faire. Ceci vous permettra d'être sûr qu'aucun vaisseau ne reste inactif trop longtemps, vous faisant perdre potentiellement de l'argent.

COMBATTRE

Q : Mon grade de combat ne peut augmenter qu'en combattant ?

R : Oui et non. Oui car plus vous tuez de gens plus votre grade augmente. Plus votre ennemi est important et plus élevée sera l'augmentation. Si vous tuez des ennemis en dehors de leurs territoires, dans les secteurs des autres races, et que les races amies et vous avez une licence de police pour cette race, vos grades de combat et de race augmenteront.

Non parce qu'au fur et à mesure que votre grade augmente vous pourrez acheter de meilleurs vaisseaux et des marchandises de technologies.

Q : Comment utiliser le pilotage en rase-mottes ?

R : Le pilotage en rase-mottes est un équipement standard sur tous les vaisseaux et très efficace pendant les combats pour éviter le feu ennemi. La direction du vol en rase-mottes est contrôlée par les touches [w, a, s et d].

Q : Comment paramétrer les tourelles pour qu'elles tirent automatiquement sur les ennemis ?

R : Pour contrôler les tourelles vous devez avoir installé le logiciel de commande de combat MK1. Accédez à votre console de commandes [Shift + C] et allez au contrôle de la tourelle. Sélectionnez soit « commandes pour toutes les tourelles » ou « pour une tourelle individuelle » et appuyez sur [entrée]. Ceci ouvre la fenêtre de commande ou vous pouvez sélectionner une des commandes suivantes, suivie par [entrée] : « aucune », « la tourelle attaque les ennemis », « la tourelle protège le vaisseau », « la tourelle attaque ma cible » ou « la tourelle défend contre les missiles ».

Q : Quelles commandes de tourelle devrais-je utiliser pour me défendre ?

R : « Défendre contre les missiles » donnera la priorité aux missiles venant vers votre vaisseau puis le vaisseau le plus proche. « Protéger le vaisseau » ciblera le vaisseau ou le missile le plus proche. « Attaquer ma cible » n'attaquera que votre cible et « Attaquer les ennemis » attaquera le vaisseau le plus proche.

Q : Comment créer des ailiers ?

R : Pour faire d'un vaisseau particulier votre ailier, allez dans la console de commande de ce vaisseau puis dans les réglages ailier. Sélectionnez « ailier : oui/non ». En sélectionnant « oui » le vaisseau affichera un (W) dans la fenêtre des secteurs. Vous pouvez alors donner des ordres à votre ailier avec les touches [Shift + 6] (« protège-moi ») et [Shift + 7] (« Attaque ma cible »). Vos ailiers doivent également être équipés d'un moteur de saut et de cellules d'énergie si vous pensez sauter dans différents secteurs pour qu'ils puissent vous suivre. Sinon ils devront traverser les secteurs et vous rattraper.

Q : Si je suis attaqué, puis-je avoir de l'aide ?

R : Oui, si vous avez une bonne réputation avec la race locale, vous pouvez communiquer avec les destroyers, les porteurs ou les stations qui sont à portée et leur signaler que vous êtes attaqué. Ils vous enverront de l'aide s'ils ont des chasseurs disponibles.

Q : Comment ordonner à mes vaisseaux de me suivre ou de me protéger ?

R : Pour que vos vaisseaux vous suivent, vous devez installer le logiciel de commande de navigation MK1. Le logiciel de commande de combat MK1 est également requis si vous souhaitez que votre vaisseau vous protège ou si vous voulez qu'il attaque. Allez dans la console de commande du vaisseau et sélectionnez soit Navigation soit Combat et ensuite les ordres adéquats.

Q : Comment savoir combien j'ai détruit ou capturé de vaisseaux ?

R : Cliquez sur l'icône Personnelle sur la barre de menu (le bouton du haut). Sélectionnez « Mes Statuts ». Cela ouvrira la fenêtre du pilote où vous pourrez faire défiler vers le bas jusqu'à « Statistiques ». Ici vous accédez à la liste de vos accomplissements.

RÉPUTATION

Q : Puis-je devenir riche en tant que pirate ?

R : En un mot, oui mais à de grands risques. Vous pouvez commercer des biens illégaux comme le Carburant de l'espace, Kif de l'espace, des esclaves et des mines Squash, ou mener à bien des missions pas très légales pour des vendeurs à des stations pirates et voler des vaisseaux cargo à des innocents. Mais vous pouvez le payer lourdement de votre réputation et de votre grade avec les races que vous attaquez ou dans les secteurs où vous transportez des biens illégaux. Vous ne pourrez plus vous arrimer à leurs stations vous serez même chassé s'ils en ont vraiment assez de vous.

Q : Comment puis-je améliorer ma position hiérarchique au sein des races ?

R : Votre position hiérarchique au sein des races augmente en prouvant votre habileté aux différentes races en détruisant des vaisseaux pirates, xénons ou kha'aks et en faisant des missions militaires et des missions spécifiques à une race. Il est important d'éviter les collisions et les combats avec les races auprès desquelles vous voulez améliorer votre réputation ! Améliorer votre position hiérarchique vous permettra d'acheter une licence de police afin d'être payé pour chaque destruction de vaisseau. Vous aurez ensuite un [L] derrière votre position hiérarchique dans vos informations de pilote pour chaque race avec laquelle vous avez obtenu une licence.

Q : Je suis devenu accidentellement l'ennemi d'une station, puis-je redevenir son ami ?

R : Si vous avez réussi à énerver un directeur de station, vous devez trouver une station pirate distante de trois secteurs au maximum et chercher un personnage louche offrant ses services de cyberpirates pour changer votre statut avec cette station.

Q : J'ai lancé une attaque de flotte sur une race dont je voulais le secteur. Le reprendront-ils ?

R : Oui, ils reconstruiront leurs stations dans ce secteur et si un de vos vaisseaux cargo ou chasseur traverse un de leurs secteurs, ils le détruiront. Vous remarquerez qu'ils ne vous vendront plus de biens et qu'ils n'achèteront plus rien provenant de vos stations. Il vous faudra un bon moment avant de regagner leur confiance.

Q : Pourquoi mes vaisseaux n'arrêtent pas d'attaquer les vaisseaux des autres races ?

R : Vérifiez la console de commande et les réglages de races pour changer les options Amis/Ennemis et ensuite assurez-vous que vous n'avez pas laissé l'option de vaisseau « Afficher comme ennemi si ennemi pour moi – oui ». Si vous avez fait d'un vaisseau paranide un ennemi, les autres vaisseaux avec ce réglage attaqueront les vaisseaux paranides.

Q : Mon grade de combat va-t-il diminuer si je ne me bats pas pendant un long moment ?

A : Votre grade de combat diminuera légèrement avec le temps si vous ne vous battez pas mais la diminution sera plus remarquable si vous utilisez le SETA pendant longtemps au lieu de voyager.

Q : Comment m'excuser d'avoir tiré sur un ami ?

A : Si accidentellement vous tirez sur un vaisseau ami lui causant des dommages ou entraînant sa destruction, vous pouvez contacter la police du secteur local ou les vaisseaux militaires pour déclarer l'incident et vous rendre pour recevoir une punition.

LES VAISSEAUX



Il y a une très grande variété de vaisseaux dans l'Univers X. C'est essentiellement dû au fait que les différentes races ont des priorités différentes dans la conception des vaisseaux. Le point intéressant est que d'après eux, ils sont tous très biens.

Tous les vaisseaux appartiennent à une classe qui sert à indiquer de quel type de vaisseau il s'agit, ses fonctions, sa taille et ses capacités. Les classes de vaisseaux sont les suivantes :



TL, TM, TS et TP sont des vaisseaux de transport. Leur armement est léger (s'ils sont armés) et voyagent à une allure lente mais stable.

Le TL est le plus gros transporteur et le seul vaisseau capable d'embarquer une station.



Le TP est conçu à la base pour le transport de passagers.

Le TM est conçu pour le transport de nombreux chasseurs arrimés au lieu de marchandises.

Les vaisseaux de classe M sont conçus pour le combat.



Le M1 est un Porteur. Il peut transporter beaucoup de petits chasseurs dans ses entrailles.



Le M2 est un destroyer. Mieux vaut ne pas le taquiner.



Les M3, M4 et M5 sont de petits chasseurs, de taille décroissante. Le M3 est le plus grand et le mieux armé des chasseurs, le M5 est le plus petit mais le plus rapide des chasseurs. Le M4 est quelque part entre les deux.



Le M3+ et le M4+ sont de nouveaux chasseurs qui marquent une nette avancée sur leurs prédécesseurs.



Les M6 sont des Corvettes, plus grands que les M3 mais plus petits que les M7.



Les M7 sont des Frégates, plus grands que les M6 mais plus petits que les M2.

Les M7M sont des Frégates missiles, substituant les canons par des batteries de missiles.

Les M8 sont des Bombardiers, ils sont un peu plus petits que les M7.

Pour vous aider à décider quel(s) vaisseau(x), vous conviendra le mieux, nous avons compilé la liste suivante des vaisseaux les plus communs et le genre que vous devriez rencontrer en traversant les différents secteurs à la recherche de renommée et de chance.

Remarquez que les sous-genres, comme Transporteur, Pillard, Avant-Garde, Sentinelle, etc. ne sont pas listés séparément car ce ne sont que des variations des vaisseaux de base.

VAISSEAUX ARGONS		
NOM DU VAISSEAU	CLASSE	DESCRIPTION
Buster	M4	Le Buster était autrefois la fierté de la flotte Argon et a beaucoup contribué à la victoire des Argons lors du Conflit Xénon. Cependant, durant la Campagne Boron, il fut supplanté par l'Elite Argon. Au cours des dernières jazuras, le concept de base du Buster a été modifié et on l'a équipé de moteurs plus puissants. Remis au goût du jour, le Buster est de nouveau un sérieux favori du commandement des chasseurs argons.
Centaure	M6	Le Centaure constitue une avancée technologique récente des chantiers Argons d'Omicron Lyrae. Ce vaisseau est plus grand qu'un chasseur ou qu'un transporteur léger, mais beaucoup plus petit qu'un destroyer. Le Centaure est un nouvel élément de la classe Corvette, capable de transporter un vaisseau de type M5. Armé d'une tourelle capable d'accueillir de l'armement lourd, plus rapide qu'un Nova avec 3 fois plus de puissance de bouclier, ce vaisseau a certainement un très brillant avenir devant lui.
Cerbère	M7	Le Cerbère était conçu pour faire face aux menaces croissantes des Xénons et des raiders pirates. Il se glorifie d'un large choix d'armes, principalement pour engager les chasseurs et les corvettes, tout en pouvant résister contre des menaces plus larges.
Colosse	M1	Le Colosse Argon est le vaisseau porteur des Argons. Au cours de son existence, ce vaisseau a connu de nombreuses modifications. Avec une grande capacité hangar pour les chasseurs, de puissants boucliers et de nombreuses batteries de tourelles, le Colosse est l'un des vaisseaux les plus puissants dans la flotte argonne. Argon Un, le vaisseau porteur Amiral de la flotte Argon, maintient une forte présence en orbite près d'Argon Prime.
Discoverer	M5	Le Discoverer Argon est relativement jeune comparé au reste de la flotte. Il est armé de deux lasers, il est léger, versatile, et très manœuvrable. C'est le vaisseau d'entraînement préféré des pilotes Argons qui tentent d'obtenir une promotion pour voler sur le Buster ou le Nova. De nos jours, on l'utilise également pour l'exploration et il est assez courant de rencontrer un petit groupe de ces vaisseaux accompagnant un vaisseau porteur en reconnaissance.
Eclipse	M3+	Le Gouvernement Fédéral Argon commissionna le Centre de Recherche Bala Gi pour développer un chasseur lourd, plus grand que le Nova actuel, pour remplir un plus large panel de rôles. Le résultat, l'Eclipse, profite d'une capacité de soute supérieure à celle du Nova, aux dépends de la vitesse et de la manœuvrabilité. Les militaires Argons sont ravis d'ajouter ce vaisseau à leur arsenal.
Elite	M4+	Attiré par des définitions de conception du populaire Nova, ce nom familier relie plus qu'adéquatement l'espace de performance entre le Buster et le Nova.
Express	TP	L'Express a été conçu pour transporter des passagers civils désireux de voyager entre les systèmes et les différentes stations. Auparavant, les passagers voyageaient à bord de transporteurs modifiés, mais lors que le lifter fut retiré du marché, on s'aperçut que le Mercure ne pouvait pas être utilisé pour le transport de passagers. L'Express a été construit par un groupe de civils sur Argon Prime, à partir d'une coque de transporteur de surface. Leur but était de pouvoir transporter leurs employés d'une station à une autre. Lorsque les chantiers navals Argons eurent aperçu ce dont ce vaisseau était capable, ils se montrèrent intéressés par le concept, et après avoir été légèrement modifié, l'Express est devenu le tout nouveau vaisseau de transport de passagers.

NOM DU VAISSEAU	CLASSE	DESCRIPTION
Flèche	M5	La flèche est un nouveau vaisseau développé pour participer à la Ligue des Courses de Vaisseau Spaciaux.
Gladiateur	M8	Presque deux fois la taille d'un Nova, le Bombardier Gladiateur pose une menace crédible pour les vaisseaux de ligne hostiles et les stations.
Magnétar	TM	Le transport militaire argon, Magnétar, a été dessiné pour être capable de déployer et de récupérer rapidement un petit groupe de chasseurs. Cela ajoute considérablement de flexibilité aux opérations de la flotte argonne, fournissant une couverture de chasseurs aux endroits qui le nécessitent le plus.
Mammoth	TL	Le Mammoth Argon est un vaisseau de transport lourd, habituellement rencontré sur le territoire de la Fédération. Il est si grand qu'il ne peut pas s'arrimer aux stations. De fait, il est chargé et déchargé à distance par une flotte de vaisseaux cargos plus petits. Ces vaisseaux appartiennent à des entrepreneurs privés qui ont réalisé un investissement important pour acheter ce vaisseau. Par conséquent, ils sont assez susceptibles de proposer leurs services.
Mercurre	TS	Le Mercure représente le dernier maillon ajouté à la flotte marchande Argon, et c'est le digne successeur du Lifter Argon. Armé d'une tourelle défensive et pourvu d'une capacité de bouclier supérieure, le Mercure est tout à fait capable de se défendre tout seul. Les chantiers navals Argon qui ont développés ce vaisseau étaient extrêmement fiers lorsque le premier exemplaire du vaisseau fut lancé à Argon Prime.
Minotaure	M7M	Portant une large plage de lanceurs, le Minotaure est un vaisseau rapide et puissant, excellant dans les tactiques 'tire et court'.
Nova	M3	Lorsque l'Elite fut retiré du marché après des années de bons et loyaux services, un groupe de chantiers navals d'Omicron Lyrae a commencé à réfléchir à un nouveau type de vaisseau. Le Nova est né, peu après. Après deux ans de test, tous les anciens Elite avaient été virtuellement remplacés par ce nouveau modèle. Capable d'accueillir un armement puissant et pourvu d'une tourelle arrière, le Nova est bien parti pour équiper l'armée Argon durant de nombreuses années.
Titan	M2	Jusqu'à la fabrication de l'Argon Numéro Un, le Titan était le vaisseau le plus imposant de la flotte Argon. Bien qu'imposant et difficile à manœuvrer, entre les mains d'un Capitaine compétent, ce vaisseau est une arme redoutable dotée d'un passé honorable. Ses prédécesseurs ont livré et remporté de nombreuses batailles, tant lors du Conflit Xénon que lors de la Campagne Boron. Depuis, ces vaisseaux ont été régulièrement mis à jour et redessinés et il reste le vaisseau le plus lourdement armé et le plus protégé des vaisseaux de la flotte argonne.

VAISSEAUX BORONS		
NOM DU VAISSEAU	CLASSE	DESCRIPTION
Alopias	M7	La réalité des menaces qui existent ont poussé la marine boronne à considérer une doctrine plus robuste. La frégate lourde Alopias en est le résultat - actuellement l'un des plus puissants vaisseaux de guerre disponible.
Ange	TP	Un transport dédié aux seuls membres de la famille royale et aux dignitaires seniors. Avec des capacités défensives avancées, et des communications longue portée, la famille royale peut voyager en relative sécurité.
Barracuda	M3	Le Barracuda est le remplaçant de l'Anguille. Lorsque le développement du Barracuda a débuté, il est rapidement devenu clair que l'Anguille était déjà dépassée. L'amélioration principale du Barracuda réside dans son nouveau générateur qui permet à la fois d'améliorer les systèmes d'armement, de gagner de l'espace de soute et d'augmenter le taux d'accélération. A présent que le Barracuda est entré en service actif, l'Anguille n'est plus utilisée par la Marine Boron.
Brochet	M4+	Ajouter le Brochet à l'inventaire de la marine royale boronne était un mouvement inspiré. L'agilité, la vitesse et l'armement amélioré du Brochet en font un subtil intercepteur.
Dauphin	TS	Le Dauphin Boron est un vaisseau de transport. La technologie Boron a été combinée avec le savoir-faire des Argons pour créer un cargo qui puisse transporter de grosses charges tout en restant gracieux. On le rencontre dans la plupart des secteurs Borons.
Hydre	M6	L'Hydre Boron fait partie de la classe des corvettes, qui ont été développées pour renforcer la protection des flottes de vaisseaux cargos. L'hydre est actuellement utilisé pour tout un éventail de services tant comme faisant parti de patrouilles de secteur régulières que comme escorte de vaisseaux capitaux. Bien que beaucoup considèrent les borons pacifiques, ce vaisseau a été amélioré pour représenter une menace de plus en plus offensive envers les ennemis du royaume Boron.
Kraken	M7M	Le Kraken est presque aussi large qu'un Titan argon; cette frégate missile plus large que la moyenne donne à la marine royale boronne une excellente capacité de frappe lourde.
Mako	M4	Un énorme vice de conception dans les plans du Piranha a conduit à son retrait de la Marine Boron. Privée de chasseur léger, la Marine s'est donc équipée du Mako. Ce vaisseau possède plus d'espace en soute que le Piranha, mais ses capacités d'armement sont identiques à celles de son prédécesseur. Si les plans ressemblent vaguement à ceux du Barracuda, c'est probablement parce que la même équipe de concepteurs a conçu les deux vaisseaux.
Manta	TP	Le Manta fut jadis uniquement attaché au service royal, pour transporter le personnel d'importance d'un secteur à l'autre. Mais de nos jours, les standards de ce vaisseau ont été revus à la baisse, et on l'utilise pour le transport de passagers entre les différents systèmes. Le vaisseau est suffisamment grand pour transporter de nombreux passagers. On y trouve le dernier cri en matière d'équipements de loisir et de confort, de manière à assurer un voyage agréable aux passagers. On peut également l'équiper de quelques armes lasers pour en assurer la défense.
Marlin	M8	Le Marlin est la première incursion de la marine royale boronne dans l'arène de la frappe tactique. Le Marlin est capable d'approcher avec vitesse et de délivrer une considérable force de frappe sur des cibles lourdement défendues.

NOM DU VAISSEAU	CLASSE	DESCRIPTION
Orque	TL	L'Orque Boron est un vaisseau de transport lourd, légèrement plus grand que le Mammoth Argon. Il ne peut pas s'arrimer directement aux stations et doit s'appuyer sur une énorme flotte de cargos pour transporter son chargement vers une station. Bien qu'il semble lourd, l'Orque possède une grande manœuvrabilité et il est même un peu plus rapide que le Mammoth Argon. La plupart de ces vaisseaux appartiennent à des entrepreneurs privés, et il est possible de louer leurs services.
	TM	L'un des plus récents vaisseaux à avoir été commissionné par les chantiers navals de Cœur de Royaume, le transport militaire Pleco offre une capacité et une flexibilité augmentées dans la protection de convois et la récupération post combat.
	M5	La Pieuvre a été développée par les Borons pour être le pendant du Discoverer Argon. Ce vaisseau possédait un design révolutionnaire, et lors de sa sortie, toutes les races étaient impatientes de voir ce qu'il pouvait faire. Ses succès étaient tels que de très nombreux exemplaires furent produits. Mais de nos jours, ce vaisseau est obsolète, bien que toujours en fonction.
	M2	Ce destroyer Boron est rapide, manœuvrable, et malgré la nature pacifique des Borons, tout à fait mortel! Il est lourdement armé et ses armes sont complétées par des générateurs de boucliers puissants. Sa conception était révolutionnaire, car après le Conflit Boron, la plupart des anciens modèles furent détruits. Il est en général piloté par des pilotes Borons expérimentés.
	M3+	La Marine Royale Boronne a sagement attendu de voir comment les M3 Plus de Bala Gi étaient acceptés avant de développer sa propre version. Le Rajidé en est le résultat et est un chasseur lourd extrêmement capable.
	M1	Le Requin Boron est un vaisseau porteur rapide qui remplace l'ancien modèle. On pense que ce vaisseau a été développé suite aux rumeurs concernant le super vaisseau Xénon. Associé à l'Argon Numéro Un, ce vaisseau représente une force d'opposition phénoménale contre n'importe quel ennemi. Il est de notoriété publique que les Argons ont vendu leur technologie aux Borons afin qu'ils puissent fabriquer un tel vaisseau, et les deux vaisseaux Amiraux ont été conçus pour être complémentaires.

VAISSEAUX GONEURS		
NOM DU VAISSEAU	CLASSE	DESCRIPTION
Ranger goneur	M4	Le Ranger Goneur est l'un des quelques vaisseaux connus comme étant utilisés par les Goneurs. En vertu de la nature pacifique des Goneurs, ce vaisseau ne transporte aucun armement. Le Ranger est assez rapide et est considéré comme étant un bon vaisseau de commerce de proximité grâce à son espace de soute. Il est aussi capable de s'équiper avec des boucliers compatibles avec certains des chasseurs lourds M3. Vous verrez probablement ce vaisseau arpenter les secteurs, diffusant la parole des Goneurs et de Nathan R.Gunne.
Ozias	TL	Depuis la colonisation de Lumière d'Elysée par les Goneurs, le TL Ozias, un cadeau du gouvernement fédéral argon, a été la clé du développement d'installations goneures.

VAISSEAUX KHA'AKS

NOM DU VAISSEAU	CLASSE	DESCRIPTION
Chasseur	M3	Ce vaisseau est le chasseur lourd de cette race. On estime qu'il équivaut à un vaisseau de classe M3. Aucun pilote n'a survécu à un accrochage avec ces appareils pour apporter des informations plus précises. Cependant, il court une rumeur selon laquelle quelques chasseurs Kha'aks auraient pu être capturés et seraient en cours d'analyse, à la recherche de nouvelles technologies extraterrestres.
Corvette	M6	Les pilotes de reconnaissance à longue portée paranides ont récemment découvert ce vaisseau dans un secteur Kha'ak. Il serait un vaisseau de taille et de configuration de classe M6. Peu d'autres détails sont connus à propos de ce vaisseau de guerre.
Croiseur	M2	Ce vaisseau est extrêmement dangereux. Il est conseillé de garder ses distances. Une observation aurait permis de dénombrer au moins 18 armes organisées par groupes de 3 sur 6 tourelles. Cette information n'a pas encore pu être formellement confirmé. Ce vaisseau était également présent lors de la première rencontre avec les Kha'aks. Il a détruit deux stations à lui seul. Cet appareil est à peu près l'équivalent de la classe destroyer.
Eclaireur	M5	C'est le premier vaisseau de cette espèce à avoir été repéré. On considère que c'est un vaisseau d'exploration au vu de sa vitesse et de son armement. Il est très agile, et sa façon de voler en groupe suggère une conscience de Ruche ou un comportement insectoïde contrôlé à partir d'un unique endroit. Cette théorie doit encore être vérifiée. On ne sait pas grand chose de plus sur ces vaisseaux.
Grappe	M3	La tactique utilisée par ce groupe suggère que ces appareils volent de manière coordonnée et ne sont pas pilotés individuellement. Cet amas est constitué d'un chasseur M3 intégré à plusieurs vaisseaux explorateurs M5. Selon une des théories actuelles, le système de saut sans porte des Khaak nécessite plusieurs générateurs pour former un trou de ver stable. Ce trou permet à l'amas de sauter au cœur d'un territoire connu. Une fois arrivé, les différents vaisseaux se séparent pour former un groupe d'assaut.
Intercepteur	M4	Ce vaisseau a été aperçu pour la première fois lors d'un accrochage récent. Il équivaut à un appareil de classe M4, mais sa dotation en armes et en boucliers est inconnue. L'analyse tactique suggère que ces appareils volent de manière coordonnée et ne sont pas pilotés individuellement.
Porteur	M1	Lorsque le premier système a été attaqué, ce vaisseau fut l'un des deux appareils lourds observés. Il est pourvu de 6 armes visibles. On a aperçu de plus petits vaisseaux en train de s'arrimer sur cet appareil, ce qui amène à penser que ce vaisseau constitue un équivalent à notre classe de vaisseau porteur. On ne sait rien de plus à l'heure actuelle. Lors d'un scanner à courte portée, on a pu détecter ce qui ressemble à une vaste soute.
Reine Ruche	M1	Considéré comme étant le grand centre du collectif Kha'ak, la ruche Kha'ak est habitée par la Reine Ruche, qui coordonne les activités Kha'ak à travers le collectif dans son ensemble.

VAISSEAUX PARANIDES

NOM DU VAISSEAU	CLASSE	DESCRIPTION
Agamemnon	M7	La regrettable tentative de production en masse du Agamemnon se heurta au même détournement de fonds que requit le M6 hybride Hypérion. Cet unique prototype a été commandité pour être utilisé par le prêtre duc et transféré au domaine du duc.
Arès	M7M	La frégate de missiles Arès est un ajout effrayant à la flotte paranide. Se vantant d'une large gamme de lanceurs, l'Arès possède un puissant punch.
Deimos	M7	Le Deimos représente un bon équilibre entre l'armement, la vitesse et la protection. Cette frégate est un bon passe-partout, mais elle est particulièrement effective lorsqu'elle escorte les groupes d'interventions.
Déméter	TS	Le Déméter est en service depuis plusieurs années, remplaçant le vieux modèle Ganymède, tout en améliorant tous les systèmes de son prédécesseur. Initialement, ce vaisseau ne devait équiper que la Flotte paranide. Mais par la suite, il a progressivement remplacé le Ganymède car sa vitesse permettait à l'économie des Paranides de rattraper celle des Borons et des Argons.
Hadès	M8	Les lignes brillantes de l'Hadès ne reflètent pas l'acier en dessous. Le meilleur de la technologie paranide fait de ce bombardier un leader de classe.
Hélios	TM	Le transport militaire Hélios, ajoutant la capacité de transporter des chasseurs de protection, permet d'assurer à la marine paranide une réponse rapide aux menaces émergentes.
Hercule	TL	Ce vaisseau est le principal et le plus courant des chasseurs paranides. Sa vitesse est correcte, et il est armé de deux lasers frontaux. Constamment amélioré depuis sa création, ce chasseur date en fait de la période où les Paranides et les Split étaient en guerre contre les Borons.
Hermès	TP	L'Hermès est basé sur le concept original du Ganymède, mais les plans ont été redessinés pour pouvoir accueillir des passagers. Comme la plupart des vaisseaux Paranides, il est capable de transporter un certain nombre d'arme, principalement dans un but défensif. Il est très peu probable que vous rencontriez ce vaisseau dans les systèmes Argons, principalement parce que le niveau de tension entre ces deux voisins reste élevée.
Hypérion	M6	Autrefois propriété du Pontifex Maximus Paranidia et naviguant sous le nom 'Trinité', cet unique vaisseau était un prototype pour une nouvelle classe de vaisseaux M7. Le contrat pour une production en série du vaisseau a été annulé pour des raisons financières lorsque le Directoire de Défense Paranide décida de détourner des fonds pour son projet secret de portail. Les capacités incroyables du vaisseau le placent entre les classes de vaisseaux M6 et M7, son design stupéfiant en fait l'innovation paranide absolue.
Méduse	M3+	Le gouvernement paranide, apprenant que le Centre de Recherche Bala Gi était en charge du développement de chasseurs lourds pour d'autres races, lui demanda d'examiner de nouvelles options de design pour un chasseur lourd offrant une amélioration de la capacité de chargement supérieure au Persée. La Méduse fut le résultat. Ce nouveau design comble quelques lacunes existant dans la flotte paranide.
Némésis	M6	Le Némésis est une corvette compacte mais mortelle : le vaisseau emporte autant de puissance de feu qu'un vaisseau porteur. Il a de puissants boucliers et peut lancer des missiles frelons. Sa vitesse est comparable à celles des chasseurs, ce qui en fait un très bon vaisseau d'escorte.

NOM DU VAISSEAU	CLASSE	DESCRIPTION
Odyssée	M2	Ce destroyer fait la fierté de la flotte Paranide. Il a été développé à partir d'un modèle plus ancien, utilisé par les Paranides au cours de leur alliance avec les Split durant la campagne Boron. On pense que la dernière amélioration de ce vaisseau a été apportée lorsque les Paranides et les Splits ont failli entrer en conflit.
Pégase	M5	Ce vaisseau est le principal et le plus courant des chasseurs Paranides. Sa vitesse est correcte, et il est armé de deux lasers frontaux. Constamment amélioré depuis sa création, ce chasseur date en fait de la période où les Paranides et les Split étaient en guerre contre les Borons.
Périclès	M4	Le Périclès a été développé pour remplacer le vieux Poséidon. Le Périclès dépasse ces anciens modèles grâce à sa capacité d'accueil de bouclier accrue et grâce à la vitesse du vaisseau. Le Périclès est longtemps resté au stade du développement car il avait quelques défauts structurels. Ces défauts ont été éliminés et le vaisseau est entré en service, à la grande tristesse des pilotes qui s'étaient habitués au design du Poséidon.
Persée	M3	Le Persée est le successeur du Prométhée. Son vol inaugural a été particulièrement dérangeant pour les Paranides puisqu'il a été détourné par des Pirates et qu'ils ont du faire appel à une aide extérieure pour le récupérer. Initialement, ce vaisseau avait été testé avec des boucliers de vaisseau de classe Corvette. Malheureusement, suite à des perturbations des systèmes internes, on a dû le remplacer par des modèles standard.
Thésée	M4+	Le Chasseur moyen Thésée, alors que légèrement plus lent que le M4 conventionnel, emporte un meilleur punch en combat rapproché, et savoure de meilleurs boucliers et une coque améliorée.
Zeus	M1	Le Zeus est le transporteur principal de la flotte Paranide. On attend encore la publication de données autre que le fait qu'il soit mortel et très rapide. La tactique de combat de ce vaisseau est de se tenir à distance de la zone de combat et d'envoyer des nuées de puissants chasseurs à distance. On sait que des pilotes Paranide cachent leurs vaisseaux dans les champs d'astéroïdes denses afin de cacher leur signature de vaisseaux hostiles.

VAISSEaux PIRATES

Blastclaw	M3	Le produit d'une rare collaboration entre deux clans pirates, le Blastclaw est un vaisseau distinctif et destructeur qui devrait être gardé à bonne distance.
Caraque	M2	La pire crainte pour les compagnies de transport et de commerce s'est récemment réalisée lorsque l'existence d'un destroyer pirate a été confirmée. Les forces militaires ont accru leur vigilance face à cette nouvelle menace.
	M7	De récentes bonnes relations et coopérations entre les factions pirates ont mené à la construction de la rare frégate légère Caraque. Dans la tradition pure pirate, elle a été construite en utilisant principalement des éléments anciens ou volés.
	TM	Avec sa capacité de déployer et de récupérer des chasseurs rapidement, l'arrivée de la caravelle a ajouté à l'agressivité et à l'organisation des activités de raids des pirates.
	M1	Le porteur Galion représente de nombreuses années de développement reclus et de rétro-conception par la coopération de constructeurs pirates. Les pirates peuvent maintenant prévoir une capacité de chasseurs aux endroits qui en ont le plus besoin.

VAISSEaux SPLITS

NOM DU VAISSEAU	CLASSE	DESCRIPTION
Asp	M4+	L'Asp est un chasseur moyen très manœuvrable, qui peut se défendre contre la plupart des opposants de taille similaire.
Boa	TM	Il n'y a pas beaucoup de vaisseaux de transport que vous aimeriez éviter, mais le Boa est l'un d'eux. Les ingénieurs splits ont essayé d'optimiser tous les aspects du design de ce transport militaire, en particulier sa capacité à lancer des chasseurs.
Caïman	TS	Ce prototype de remplacement pour le Mulet fut pratiquement détruit lors de 'l'Incident Dragon', mais il réussit tout de même à sauver une centaine de membres de l'équipe d'appontage qui tentait de fuir. Le Projet Caïman se poursuit dans le secteur de la Défaite de Cho où il fut achevé et mis en service pour apporter les biens nécessaires à la reconstruction du Chantier Naval de Fierté Familiale. Ce vaisseau est armé d'une tourelle simple et il est légèrement plus rapide que son prédécesseur.
Chimère	M3+	La Chimère Split a été développée par le Centre de Recherche Bala Gi en suivant une optique à succès consistant à produire un vaisseau offrant une performance à longue portée supérieure au Mamba. Les experts de la défense Splits voient le Chimère comme une avancée logique vers la livraison d'un chasseur lourd ayant une capacité de chargement et une endurance améliorées.
Cobra	M7M	La frégate de missile Cobra est un vaisseau de guerre puissant et imposant, donnant une lourde force de frappe à n'importe quelle flotte.
Dragon	M6	Le Dragon est la principale corvette Split, qui malgré quelques problèmes de développements, est devenu un vaisseau de guerre mortel, devenant un sérieux favori des pilotes splits et de beaucoup de privés. Il est généralement considéré comme étant l'un des vaisseaux les plus puissants de sa classe.
Eléphant	TL	Cet énorme transporteur est trop gros pour s'arrimer aux stations spatiales et transporte sa propre flotte de petits cargos qui chargent et déchargent sa cargaison. Il s'agit d'un des vaisseaux transporteurs les plus rapides, le témoin de la nature des Teladis qui préfèrent courir et faire du profit, plutôt que de rester et se battre. Sa technologie et son design sont un mélange entre une ancienne version du Mammoth des Argons et l'Hercule des Paranides.
Iguane	TP	Ce vaisseau de transport rapide est en service depuis de nombreuses années. Au départ, il avait été conçu pour transporter des Esclaves qui étaient emmenés dans les usines où ils passaient le reste de leur vie. A présent, on l'utilise pour transporter le personnel d'un secteur à l'autre. Il est armé de façon adaptée, mais sa principale défense reste sa vitesse.
Jaguar	M5	Ce vaisseau a remplacé le vieux Loup qui était en service depuis que les Splits fabriquaient des vaisseaux spatiaux. Le Jaguar est capable de voler plus vite et dispose d'une puissance de feu plus importante au détriment de l'espace en soute. Ce vaisseau est avant tout utilisé comme vaisseau d'exploration du fait de sa vitesse. Et en fait, il n'est pas capable de faire grand chose d'autre.
Mamba	M3	Un chasseur meurtrier développé par l'armée Split dont l'existence n'a été rendue publique que récemment. Le Patriarche Split actuel possède une petite flotte de ces vaisseaux qui sert d'escorte au destroyer principal de l'armada. Entre les mains d'un pilote expérimenté, ce vaisseau peut survivre aux plus sombres des batailles.
Panthère	M7	La panthère est le résultat d'une enchère échouée par le chantier naval de la famille Whi pour remporter le contrat de production de masse d'une nouvelle classe de frégate. Avec quelques modifications pour installer des hangars, il a été finalement prestement mis en service comme un léger porteur à la place.

NOM DU VAISSEAU	CLASSE	DESCRIPTION
Python	M2	Le Python est un des destroyers les plus efficaces des secteurs Split. Il est bien armé et mortel. C'est aussi l'un des vaisseaux les plus agressifs de l'univers, ses capitaines ayant été formés à tirer en premier et à poser les questions plus tard.
Raptor	M1	Des rumeurs circulent au sujet d'une seconde classe plus puissante de destroyers qui aurait été utilisés durant la querelle familiale Split, mais on pense que ceux-ci n'existent plus étant donné que le Python est toujours en production.
Scorpion	M4	Le Raptor est le vaisseau porteur des Split. Il fit sa première apparition durant la guerre contre les Borons où il s'est montré efficace, mais vulnérables aux attaques provenant d'en dessous. On pense qu'au cours des années qui ont suivi, les Split ont redessiné le vaisseau pour éliminer cette faiblesse. Cependant, la forme de base du vaisseau semble être restée la même. Ce vaisseau est commandé par un officier Split de haut rang ayant un lien de parenté avec le clan familial au pouvoir. En général, ils se montrent encore plus caustiques et arrogants que les autres membres de leur race.
Tigre	M7	Le précurseur de ce vaisseau a combattu au cours de la Campagne Boron et s'est révélé être un des choix préférés des pilotes. Comme la plupart des autres vaisseaux Split, son design se focalise sur des moteurs à grande vitesse et une puissance de feu accrue, au détriment de la puissance des boucliers. A travers les années ce vaisseau a été fréquemment amélioré et réarmé pour rester aussi mortel que possible.
Vipère	M8	La frégate Tigre est un tout nouveau design split. C'est un vaisseau effrayant conçu seulement pour une chose : l'agitation de la guerre. Les splits étaient naturellement parmi les premiers à développer la capacité spéciale de bombarder. Le Vipère incarne le meilleur des designs de vaisseaux splits et l'efficacité au combat.

VAISSEAUX TELADIS

Albatros	TL	Cet énorme transporteur est trop gros pour s'arrimer aux stations spatiales et transporte sa propre flotte de petits cargos qui chargent et déchargent sa cargaison. Il s'agit d'un des vaisseaux transporteurs les plus rapides, le témoin de la nature des Teladis qui préférèrent courir et faire du profit, plutôt que de rester et se battre. Sa technologie et son design sont un mélange entre une ancienne version du Mammouth des Argons et l'Hercule des Paranides.
Busard	M4	Le Busard a été développé pour remplacer le plus vaillant des chasseurs Teladis, à savoir L'aigle. Le Busard a été amélioré à tout point de vue. Les principales caractéristiques de ce vaisseau résident dans le troisième emplacement de boucliers et dans l'accélération très puissante. Bien que l'Aigle soit la fierté de la Flotte Teladi, le Busard pourrait bien lui voler sa bonne réputation.
Condor	M1	Le Condor est le vaisseau porteur de la flotte de la Compagnie Spatiale Teladi. C'est un vaisseau de combat puissant, bénéficiant des technologies fournies par les Splits, combinées à celle de l'ancien Argon Prime VI. Rarement aperçu à l'extérieur des secteurs Teladis, ce vaisseau est plus rapide, mais moins armé que les porteurs des autres races : ses capitaines préfèrent distancer les ennuis aussi vite qu'ils les ont trouvés.
Crécerelle	M5	Un point de départ d'un concept conventionnel Teladi, on peut maintenant dire que le Crécerelle est le vaisseau de production le plus rapide dans l'univers connu. Il peut se vanter d'avoir une accélération phénoménale, mais il souffre d'une faible manœuvrabilité

NOM DU VAISSEAU	CLASSE	DESCRIPTION
Faucon	M3	Le chasseur Faucon des Teladi et un croisement entre l'Elite des Argon et le Piranha des Borons, avec quelques technologies Splits ajoutées pour faire bonne mesure. Il est rapide, bien armé, et on le rencontre dans la plupart des secteurs. On soupçonne que certains de ces vaisseaux ont été prêtés aux pirates par la Compagnie Spatiale Teladi, bien qu'aucune preuve réelle d'un quelconque accord n'ait pu être établie.
Faucon Pèlerin	M8	Confronté à une menace grandissante de vaisseaux de lignes ennemis, le Faucon Pèlerin a été spécialement dessiné pour aider à éliminer ces dangers de la manière la plus efficace financièrement.
Fou	M7M	Le Fou Teladi ajoute une capacité de frappe lourde à la flotte de la Compagnie Teladi, avec un panel considérable d'options offensives.
Harrier	M5	La chauve-souris Teladi était considérée comme le M5 le plus lent de sa classe, ce qui a conduit à son retrait. Le Harrier Teladi l'a remplacé. On le considère comme plus rentable que son ancêtre, bien que sa vitesse n'ait pas été beaucoup améliorée. Selon le dogme Teladi du Profit, la soute a été agrandie au double de sa taille initiale au dépend de l'espace réservé aux boucliers.
Kéa	M3+	Originellement détournant leur nez de l'étagage des designs multi-raciaux des M3 Plus de Bala Gi, les designers Teladi ont finalement admis qu'il pouvait y avoir une place pour cette classe dans leur flotte ; le Kéa en est le résultat.
Milan	M4+	Dans un effort de rester dans la course au développement des vaisseaux de combats, les Teladis ont développés le Milan pour fournir un intercepteur rapide mais plus lourdement armé que le Busard.
Oiseau de Proie	M6	L'oiseau de proie est un mélange de technologies Argon et Teladi. Il a été développé pour devenir un vaisseau cargo à long rayon d'action. Il peut transporter autant de fret que le Vautour Teladi. Grâce à l'intégration des boucliers et des armes, ce vaisseau est l'un des plus dangereux des appareils Teladis. Mais sa faible vitesse en fait l'un des vaisseaux les plus lents de sa classe.
Pélican	TM	Le pélican était principalement développé pour la protection de convois, après qu'un nombre croissant de transporteurs de la compagnie Teladi ont été perdus dans des actions hostiles.
Phénix	M2	Le Phénix est le vaisseau de classe destroyer commandé par la Compagnie Spatiale Teladi, et spécialement conçu pour atteindre une vitesse de croisière élevée. Sa technologie est basée sur celles de l'Odyssee Paranide et de la Raie Boron. Il est bien armé, mais se bat rarement. Jusqu'ici, il n'y a pas d'informations disponibles sur le potentiel guerrier de ce vaisseau.
Pie	M7	Dans une tentative de rattraper les autres races, la Pie est le dernier M7 à entrer sur le terrain. Empruntant la lourdeur des designs des vaisseaux de lignes Teladis, on ne devrait pas plaisanter avec ce vaisseau.
Toucan	TP	Le Toucan est un vaisseau de transport de passager moyennement luxueux. Il comporte suffisamment d'équipement ludiques pour assurer le confort des passagers durant leur voyage, depuis les paris vidéos jusqu'aux rendez-vous informatisés, le tout entouré de fauteuils de luxe. Le vaisseau en lui-même est un peu lent mais il est bien armé. Il est bien connu que ce vaisseau est le plus lent de sa classe.
Vautour	TS	Le Vautour est le vaisseau de commerce le plus usité par les Teladis. On le trouve toujours là où l'on peut faire les plus gros profits, peu importe le secteur dans lequel se trouve l'opportunité. On pense aussi qu'un certain nombre de ces cargos ont été fournis aux pirates qui opèrent dans les secteurs Teladis, en échange de services commerciaux préférentiels dont on ignore le détail.

VAISSEAUX TERRIENS

NOM DU VAISSEAU	CLASSE	DESCRIPTION
#deca	M1	(Prononciation : decca) Il semble qu'il s'agisse de l'un des immenses vaisseaux CPU originellement envoyés depuis la Terre pour terraformer les planètes et il a été modifié pour un rôle défensif.
#deca.cefa	M3	(Prononciation : decca keffa) A l'origine, les drones de terraformation étaient déployés depuis le vaisseau CPU #deca ; ces vaisseaux semblent avoir été modifiés en même temps que #deca pour remplir un rôle défensif.
#deca.deaf	M4	A l'origine, les drones de terraformation étaient déployés depuis le vaisseau CPU #deca ; ces vaisseaux semblent avoir été modifiés pour remplir un rôle défensif.
#deca.fade	M5	(Prononciation : Dekka-Fade) A l'origine, les drones de terraformation étaient déployés depuis le vaisseau CPU #deca ; ces vaisseaux semblent avoir été modifiés en même temps que #deca pour remplir un rôle défensif.
Ascenseur atmosphérique	TL	L'Ascenseur Atmosphérique est un vaisseau de classe TL spécialement équipé, capable de transporter efficacement de lourdes cargaisons et des infrastructures depuis la surface d'une planète jusqu'à une position en orbite ou des installations extra-orbitales.
Baldric	TS	Le Baldric est la colonne vertébrale des capacités de support logistiques du CEU, transportant des produits, de la nourriture, des composants aux installations CEU pour assurer une capacité opérationnelle continue.
Cimeterre	M3	Le chasseur lourd Cimeterre est le pilier de la capacité de défense tactique de la Terre. Ce vaisseau multi-rôle donne au CEU un degré de flexibilité enviable dans la planification des missions.
Claymore	M8	Le bombardier Claymore fournit au Commandement de l'Espace Uni une capacité de force de frappe flexible et rapidement déployable.
Coutelas	M3+	Etant plus large et légèrement plus lent que les chasseurs lourds conventionnels, le Coutelas peut normalement être trouvé escortant des vaisseaux de ligne et de larges transporteurs.
Fourreau	TP	Le transport Fourreau est principalement utilisé dans le transfert de personnel entre les installations CEU et les vaisseaux.
Katana	M6	Le Katana représente l'ultime capacité de vaisseau de combat du CEU. Le Katana de classe corvette est aussi bien à l'aise en support des groupes de bataille que dans les patrouilles de longue portée.
Keris	M5	Le drone de combat CEU a été nommé d'après une arme tordue ; très bien choisi, puisqu'il est capable d'ennuyer même le vaisseau le plus agile.
Osaka	M2	Le destroyer de classe Osaka emporte une puissance de feu considérable et améliore les capacités du CEU de projeter de la puissance à travers le système Solaire et au-delà.
Rapière	M5	La capacité du CEU de patrouiller les zones distantes du système Solaire et de reconnaître des territoires hostiles est due en grande partie à l'agilité et à la vitesse de la Rapière.
Sabre	M4	Le Sabre est un chasseur moyen capable qui est optimisé pour les tâches d'interceptions.
Spitfire	M3	Lourdement modifié à partir d'anciens concepts de chasseur terriens, le Spitfire semble pourtant remplir le même rôle que ses prédécesseurs.
Springblossom	M6	La classe Springblossom dérivait originellement de la conception du Winterblossom qui fut utilisé pour explorer en premier le réseau des portails. Cette version semble avoir été modifiée pour d'autres usages en plus de l'exploration.
Tokyo	M1	Le porteur de classe Tokyo, avec ses nombreux hangars, est le premier multiplicateur de force du CEU.

NOM DU VAISSEAU	CLASSE	DESCRIPTION
Vaisseau-Base de Forage Mobile	TL	Ce vaisseau sert de base pour les vaisseaux miniers proches, qui brisent les astéroïdes dans le secteur, récupérant toutes les ressources précieuses et les déchargeant ensuite sur ce navire.
Yokohama	M7	La frégate Yokohama excelle à fournir un support continu et une protection à une force de frappe de porteur.

VAISSEAUX XÉNONS

J	M1	Le vaisseau porteur des Xénons est lent mais très puissant. Armé de nombreux canons et possédant de nombreux chasseurs dans son immense hangar, le J Xénon est considéré comme une menace majeure pour tout secteur civil proche de sa présence. La plupart des vaisseaux peuvent facilement échapper au J à cause de sa faible vitesse, mais ces vaisseaux porteurs contiennent de nombreux vaisseaux plus rapides pour abattre les vaisseaux en fuite.
K	M2	Ce destroyer est l'un des vaisseaux les plus puissants auxquels les Argons aient dû faire face lors du Conflit Xénon. Il possède une puissance de feu fantastique ainsi qu'un grand potentiel défensif. Les Xénons ont amélioré ce vaisseau durant ces dernières années. Cet engin doit toujours être considéré comme une menace majeure, bien qu'il quitte rarement les secteurs Xénons.
L	M3	Jusqu'il y a peu, le L était le plus puissant chasseur Xenon développé ; il est armé de multiples lasers, et de puissants boucliers.([1]) Ces vaisseaux attaquent souvent les vaisseaux qui essaient de prendre des raccourcis à travers leurs secteurs. Comme les autres vaisseaux Xenons, le L a été amélioré au cours des quelques dernières Jazuras.
LX	M3	Les pilotes suffisamment téméraires pour traverser l'espace Xenon ces derniers mozzuras ont rapporté avoir aperçu un étrange vaisseau, plus grand qu'un Xenon L. Les experts de la défense l'ont nommé LX. Le vaisseau, apparaissant plus large que son homologue le Xenon L, est supposé avoir une capacité de soute plus grande, tout en étant marginalement moins rapide et moins agile.
M	M4	Le M est un chasseur qui a fait ses armes lors du Conflit Xénon. Il s'y est montré rapide et mortel. Ses pilotes ne montraient aucun signe de peur. En fait, la plupart de ces vaisseaux furent utilisés comme kamikaze, allant délibérément s'écraser sur les destroyers et les vaisseaux porteurs argons.
N	M5	On considère souvent le N comme le vaisseau de reconnaissance à court rayon d'action des Xénons. Un précurseur de ce vaisseau a combattu durant le Conflit Xénon, mais sa présence n'a pas laissé de souvenirs inoubliables.
P	M6	Le xénon P et la nouvelle évolution de la flotte Xénon. Le P est de la classe corvette et permet de protéger les gros et lents vaisseaux capitaux Xénon.
PX	M6	Récemment aperçu dans des incursions en secteur Xénon, cette variante lourdement modifiée du P représente un pas en avant considérable pour les capacités de construction des Xénons.
Q	M7	Le Xénon Q, récemment aperçu par des vaisseaux transitant par des secteurs Xénons, semble être une frégate, ce qui renforce les possibilités des Xénons à réagir rapidement aux incursions dans leur espace.

VAISSEAUX YAKIS

NOM DU VAISSEAU	CLASSE	DESCRIPTION
Akuma	M2	Le destroyer Akuma récemment introduit, comme son nom le suggère, est considéré comme un démon parmi les pilotes innocents essayant de rejoindre leur destination en toute sécurité. Peu de détails sont connus sur les possibilités de ce vaisseau.
Chokaro	TM	Menant le développement de vaisseaux de classe TM parmi les races non alignées, les Yakis utilisent ce vaisseau principalement pour soutenir leurs activités de raids et se protéger de contre-attaques.
Fujin	M5	Les Yakis ont développé cet éclairateur petit, rapide et manœuvrable pour garder un oeil sur les limites extérieures de leurs secteurs et pour accompagner les groupes de raids s'aventurant dans d'autres secteurs.
Hoshi	M1	Hoshi, signifiant étoile, est la réponse Yaki aux incursions croissantes dans ses espaces par les patrouilles argonnes et paranides. Capable de sauter, de déployer les chasseurs et de se retirer à bonne distance, Hoshi fait maintenant réfléchir par deux fois les planificateurs de missions Argons et Paranides.
Raijin	M4	Le Raijin est un intercepteur de la faction de pirates, les Yaki.
Ryu	TL	Comme les Yakis cherchent à étendre leur sphère d'influence, leur infrastructure doit s'accroître. Le Ryu est un élément clé permettant la construction de stations Yaki et des activités de transport lourd.
Shuri	M1	Utilisant le Shuri comme un centre de commande et une base des opérations, les Yaki sont maintenant en position de projeter leur puissance bourgeonnante bien au delà de leurs frontières.
Susanowa	M3	Le Susanowa et le chasseur lourd de la faction pirate des Yaki; Ses possibilités ne sont encore déterminées
Tenjin	M3	Voyant quelques limitations dans les capacités globales de combat du Susanowa, les Yaki ont développés le Tenjin, qui laisse un peu d'agilité pour de plus puissants boucliers et plus de puissance de feu.
Tonbo	M4	Voyant la nécessité de fournir un chasseur moyen rapide mais puissant pour mieux protéger les transporteurs et pour renforcer les groupes de raids, les Yakis ont développés le Tonbo.

FORCE D'INTERVENTION ANTI-IG

Ægir	M7	Bien qu'une addition récente dans l'effort contre-AIG, la frégate lourde Ægir s'est déjà établie elle-même comme un élément essentiel dans l'ordre de bataille de la FII.
Fenrir	M3	Non satisfait des capacités complètes du chasseur lourd Thor, la Force d'Intervention anti-IG arriva avec le plus grand, plus puissant et plus dangereux Fenrir.
Mjollnir	M4	Le Mjollnir est l'intercepteur des forces de la flotte terrestre; ce vaisseau est armé et équipé avec des technologies largement avancées.
Odin	M1	La Force d'Intervention anti-IG maintient un nombre significatif de ces vaisseaux. Avec la puissance de feu d'un destroyer et la capacité de lancer des chasseurs, les classes Odin font vraiment réfléchir à deux fois les envahisseurs les plus tenaces.
Skirnir	M7	Le Skirnir est un formidable vaisseau de guerre avec la capacité de lancer un grand nombre d'armes différentes contre les installations et les vaisseaux de ligne.
Thor	M3	Le Thor est le chasseur lourd des forces de la flotte terrestre; ce vaisseau est armé et équipé avec des technologies hautement avancées.

NOM DU VAISSEAU	CLASSE	DESCRIPTION
Tyr	M2	La Force d'Intervention anti-IG entretient un nombre considérable de ces lourds vaisseaux de guerre, qui fournissent d'excellentes options défensives et offensives pour la flotte terrestre.
Valhalla	M2	Le Valhalla est le vaisseau amiral de la Force d'Intervention anti-IG et leur centre de commandement mobile. Rien ne bouge dans l'espace terrien sans que le Valhalla ne le sache, et rien n'inspire plus de crainte dans le cœur des ennemis que la possibilité d'avoir le Valhalla apparaître à leur seuil.
Vali	M6	Supplantant la corvette précédente, la protection plus importante du Vali et l'armement signifie qu'en patrouille ou en escorte d'un groupe d'intervention, l'ennemi gardera une distance respectable.
Valkyrie	M5	Le Valkyrie est le vaisseau de reconnaissance des forces de la flotte terrestre; ce vaisseau est armé et équipé avec des technologies avancées.
Vidar	M6	Le Vidar est une puissante corvette terrestre. Rapide, agile et forte, c'est un opposant extrêmement puissant qui arrive avec un avertissement chaleureux pour tout pilote n'étant pas vraiment en bons termes avec les autorités terrestres.
Woden	M1	Conçu originellement comme un remplaçant possible pour le porteur de classe Odin de la Force d'Intervention anti-IG, le nouveau vaisseau de classe Woden a été dessiné pour être encore plus flexible dans son rôle, donnant des raisons à beaucoup de dire qu'il ne s'agit même pas d'un vrai porteur. Il a finalement été décidé que la classe Woden serait produite en petit nombre et déployé dans des rôles de porteur moins conventionnels, pendant que la classe Odin resterait le porteur principal de la flotte.

CORPORATION OTAS

Aquilon	M7M	La frégate de missiles Aquilon est, sans surprise, l'inspiration pour les incursions des autres races dans l'arène des frappes lourdes.</t>
Borée	M2	Avec quelques sacrifices sur les boucliers et l'armement pour de la vitesse, ce destroyer léger développé par OTAS peut réagir rapidement dans les développements de situations.
Euros	M4	Le chasseur moyen Euros complète les chasseurs lourds dans la protection des installations d'OTAS, fournissant une capacité réactive d'interception rapide.
Mistral	TS	Le transporteur Mistral fournit à la fois un support logistique essentiel à la flotte OTAS et dans toutes ses activités.
Notos	M3+	Le chasseur lourd Notos a été développé pour fournir une escorte longue portée et une capacité de support de frappe à OTAS.
Sciron	M6	Le Sciron représente une avancée significative dans le design OTAS des corvettes, la plupart de ses zones de capacités ayant été revues à la hausse par rapport aux modèles précédents.
Sirocco	M7	Spécifiquement conçu pour l'abordage et la capture de vaisseaux ennemis, la frégate lourde de capture est seule dans sa classe lorsqu'il s'agit de capturer des vaisseaux.
Solano	M4+	Le Solano est un intercepteur avancé, optimisé pour un rapprochement rapide des envahisseurs hostiles. Il a la capacité de détruire des vaisseaux de taille similaire ou de retenir de plus grands jusqu'à l'arrivée de renforts.
Venti	M3	Le chasseur lourd Venti peut souvent être trouvé gardant le quartier général de OTAS. Son armement puissant le rend plus qu'approprié pour cette tâche.
Zéphyr	TM	Le transport militaire Zéphyr, avec sa capacité à transporter un petit nombre de chasseurs, offre une importante flexibilité tactique à la flotte OTAS.



Certaines armes sont utilisées par certaines races selon un schéma défini, qui reflète les diverses alliances et traités en application. Voici une liste rapide des armes que vous pouvez vous attendre à trouver dans l'arsenal des différentes races :

- :: Les armes argonnes sont utilisées par les Argons et les Borons.
- :: Les armes fabriquées par les Borons sont utilisées par les Borons et les Argons.
- :: L'armement paranide est utilisé principalement par les Paranides et les Splits.
- :: Les armes splites se trouvent sur les vaisseaux splits et paranides.
- :: Les Teladis vendent leur production à quiconque peut les monter sur son vaisseau. Ils sont experts dans l'art d'adapter les armes des autres races à leurs vaisseaux.
- :: Les Terriens sont très exigeants sur les armes et n'utilisent que les armes fabriquées sur Terre.
- :: Les pirates vendent diverses armes, mais mieux vaut ne pas poser de question sur leur origine. Tout bon citoyen de l'Univers X respectueux de la loi évitera d'en acheter.
- :: Xénon ne vend rien. En revanche, ils intègrent particulièrement bien tout ce qui leur tombe sous la main, ce qui explique la grande variété des armes qu'ils utilisent.

ARMES LASER

BATTERIE DE BARRAGE À FRAGMENTATION

Conçue sur le principe de la Batterie de canons de barrage conçue par les Teladis, la Batterie de barrage à fragmentation récemment développée par les Argons est une version modifiée qui utilise une munition à fragmentation. Cette munition mortelle explose à portée maximale en une nuée de plus petits projectiles dévastateurs qui couvrent une zone plus large.

GÉNÉRATEUR À IMPULSION DE CHOC

Le générateur à impulsion de choc utilise une technologie sophistiquée pour créer d'intenses ondulations dans l'espace. Ces éruptions sont suffisamment fortes pour déplacer physiquement des objets. Les hauts niveaux d'énergie peuvent détacher les boucliers et causer des dégâts structurels légers.

CANON À PLASMA ÉLECTRO-MAGNÉTIQUE

Puissant et extrêmement sophistiqué, le canon à plasma électro-magnétique de la flotte terrienne est l'arme la plus courante sur les chasseurs terriens. Il utilise de puissants générateurs de champs électro-magnétiques pour projeter des éclairs plasma concentrés vers les ennemis.

CANON AUTO À MANCHON D'ÉNERGIE

Le Canon Auto à Manchon d'Énergie a été développé par les Teladis comme alternative à munitions aux LPHE et EFP, très gourmands en énergie. Il tire des « éclairs » d'énergie accumulée, conçus pour endommager les vaisseaux ennemis aussi efficacement que toute arme à plasma ou à énergie, sans en demander autant au générateur du vaisseau. Cette arme requiert des munitions spéciales.

BATTERIE DE CANONS DE BARRAGE

La batterie de canons de barrage est une nouvelle arme, qui tire des salves d'énergie dans l'espace pour former une barrière défensive qui bloque la plupart des missiles et des chasseurs légers.

LANCEUR DE BOMBE À FRAGMENTATION

Le lanceur de bombe à fragmentation a été créé par les Paranides. Il s'agit d'une arme anti-chasseur qui provoque plus de dégâts avec moins de tirs. Il lance un projectile qui, lorsqu'il est à une certaine distance du vaisseau tireur, explose en une multitude de fragments susceptibles de toucher tous les vaisseaux à proximité.

CANON DE GAUSS

Les Teladis ont conçu cette solution technique traditionnelle à munitions dans le but d'économiser sur le coût des générateurs d'énergie des vaisseaux de ligne. Le canon de Gauss est composé de bobines magnétiques qui accélèrent des gros projectiles métalliques ionisés, qui, même s'ils sont trop gros pour passer à travers, ont un effet perturbateur sur les boucliers ennemis. Cette arme nécessite des munitions spécifiques pour fonctionner.

LANCEURS DE PLASMA À HAUTE ÉNERGIE

Les radiations générées par cette arme sont si dangereuses qu'elle a dû faire l'objet de nombreuses années de recherche avant de pouvoir être lancée sur le marché. On a résolu le problème en ajoutant une sorte de dissipateur de radiations dans l'arme, chargé d'évacuer tout l'excès de radiations entre deux tirs.

ÉMETTEUR DE RAYON PULSÉ

L'émetteur de rayon pulsé est l'une des plus vieilles armes à énergie de l'univers. Il ne nécessite pas beaucoup d'énergie pour fonctionner et a un rythme de tir assez soutenu. On ignore quand cette arme a été développée.

LANCEUR DE BOMBE INCENDIAIRE

Arme mortelle équipant les frégates, les destroyers et les vaisseaux porteurs. Dans l'incapacité d'entrer en possession facilement des armes haute technologie de vaisseaux de ligne, les pirates ont conçu cette autre solution. Le lanceur de bombe incendiaire produit une large boule de plasma brûlant, qui est ensuite lancée sur la cible.

CANON IONIQUE

Cette évolution de la technologie du générateur d'ion pulsé, qui tire parti de la puissance énergétique massive disponible sur les vaisseaux de lignes, représente l'apogée de l'armement ionique boron. Un important volume d'énergie ionique est concentré en un unique projectile qui peut désorienter les systèmes du vaisseau touché, par exemple son moteur ou ses armes, en plus d'imposer de graves dommages à ses boucliers.

PERTURBATEUR D'IONS

Développée par les scientifiques borons, cette arme ne ressemble à aucune autre arme connue. Elle tire un flux constant de particules d'ions dans la direction d'un vaisseau. On met ensuite le feu à ce flux, produisant un effet de foudre qui endommage les systèmes et les boucliers des vaisseaux sans trop affecter la coque. Bien que cette arme soit relativement nouvelle, elle a déjà subi de nombreux tests pour attester de sa conformité aux normes boronnes.

GÉNÉRATEUR D'IONS PULSÉS

En plus d'être efficace contre les boucliers, les projectiles du générateur d'ions pulsés produisent une violente explosion ionique lorsqu'ils atteignent la portée de tir maximale. Cela peut avoir un effet négatif sur les moteurs et provoque souvent une réduction de vitesse.

CANON À RAIL À OBUS IONIQUE

Développé par rétro-conception de l'arme boron ionique, le canon à rail à obus ionique tire des « éclairs » ionisés de plasma surchauffé, qui sont ensuite accélérés par des aimants pour atteindre une vitesse très élevée. Cette combinaison peut faire des ravages sur les systèmes d'armements.

ÉMETTEUR DE KYONS

Cette arme d'origine kha'ak génère et émet des particules Kyon qui s'alignent en faisceau droit. On ignore actuellement comment ces particules sont produites. Cette arme équipe le plus souvent des vaisseaux kha'aks.

CONDUCTEUR DE MASSE

Cette arme est unique, au sens où elle est la seule arme à projectiles disponible qui ne soit pas une arme à énergie. Elle est constituée d'un canon multiple à alimentation rapide, capable de libérer un grand nombre de petits projectiles sur la cible en très peu de temps. Les dégâts sont causés non par la puissance de chaque projectile mais par le grand nombre de projectiles tirés. En raison de la nature unique des munitions de cette arme, elle n'a presque pas d'impact sur les boucliers des vaisseaux mais endommage sérieusement la coque de façon directe. De plus, elle n'entraîne qu'une perte minimum d'énergie, car ses munitions fournissent toute l'énergie nécessaire. Pour l'instant, cette arme ne peut être installée que sur des vaisseaux argons et splits, car seuls ces vaisseaux peuvent accueillir le système d'alimentation de munitions. La vraie puissance de cette arme vient de ses munitions.

LANCEUR DE MATIÈRE/ANTI-MATIÈRE

Équipe généralement les vaisseaux de taille corvette ou frégate. Le lanceur de matière/anti-matière tire un projectile de type bombe qui contient une petite quantité d'anti-matière en suspension dans un champ énergétique. Lorsque le champ d'énergie reçoit un impact ou s'effondre après un certain temps, l'anti-matière se mélange avec la matière environnante, aboutissant à une énorme explosion. Cette arme ne tire que des ogives de matière/anti-matière.



CANON À ACCÉLÉRATEUR DE PARTICULES

Ce sont les Paranides et les Argons qui ont développé le premier canon de ce type. Les particules sont accélérées pour atteindre une vitesse plus élevée que celle d'aucun vaisseau spatial actuellement connu. Elles sont ensuite polarisées et canalisées en une impulsion d'énergie concentrée. Ces canons sont en circulation depuis le conflit xénon.

CANON À RÉPÉTITION DE PHASE

Développé pour les chasseurs M3, il est plus léger et plus rapide que les LPHES. Il peut aussi servir d'arme plus lourde pour les M4. Le canon à répétition de phase tire en rafales rapides de 3 coups ; il est parfait pour descendre les chasseurs ennemis rapides et difficiles à toucher.

GÉNÉRATEUR D'ONDE DE CHOC DÉPHASÉE

Cette arme a été développée par une collaboration des Teladis et des Paranides. Son fonctionnement est le suivant : elle émet un rayon qui réagit et se propage, créant une onde de choc d'énergie déphasée. Il convient de l'utiliser avec prudence lorsqu'il y a des vaisseaux amis à proximité. Elle constitue une très bonne protection antimissile.

CANON À PHOTONS PULSÉS

Développé par le professeur Jo Bydnah d'Argon, le canon à photons pulsés est devenu une des armes préférées de l'armée argonne, qui a ensuite vendu les plans originaux aux autres races. Cette arme lente est extrêmement puissante et ne peut être installée que sur les gros vaisseaux de ligne. Le canon fonctionne par émission de radiations hautement chargées en photons à travers une série de bobines qui démultiplient la charge, créant une impulsion de radiations mortelles.

GÉNÉRATEUR LANCEUR DE FLUX PLASMIQUE

Elle est très coûteuse pour les particuliers, mais les membres les mieux équipés des gangs pirates organisés utilisent régulièrement cette arme. Le générateur doit beaucoup à la construction du moteur des chasseurs ; en gros, il projette un gros jet de plasma explosif qui se dissipe ensuite très rapidement dans l'espace.

PROJECTEUR DE POINT DE SINGULARITÉ

Développé récemment par des scientifiques terriens, le projecteur de point de singularité génère un minuscule « phénomène de saut » et, au prix d'un volume d'énergie considérable, l'accélère dans l'espace. Celui-ci se déstabilise, s'effondre et explose finalement en libérant une onde énergétique qui se propage rapidement pour infliger des dommages massifs à toute station ou vaisseau à proximité.

ÉMETTEUR DE FAISCEAU PULSÉ

L'émetteur de faisceau pulsé est une arme haute technologie qui utilise des faisceaux concentrés d'énergie tirés à grande vitesse pour produire un effet dévastateur.

CANON À ONDE DE CHOC ÉRUPTION SOLAIRE

Habituellement utilisé par les vaisseaux de ligne du CEU, le canon à onde de choc Éruption solaire est une version à énergie et plus élaborée des armes de barrage classiques utilisées par les autres races. Un projectile est tiré ; lorsqu'il atteint sa portée maximale, il s'active et envoie de puissantes ondes d'énergie qui endommagent les éventuels vaisseaux à proximité.



MISSILES

MISSILE AUREORE

Le missile Aurore fait partie de la classe des missiles à détonateur synaptique, une nouvelle technologie révolutionnaire qui permet au pilote de choisir le moment auquel le missile explose, à la seconde où il appuie sur le déclencheur. Le pilote tire le missile puis utilise à nouveau le déclencheur de tir pour faire exploser le missile, avant que le compte à rebours intégré n'ait expiré.

MISSILE BLANCHEDAME

Puissant missile militaire de portée moyenne et à reconnaissance d'image, le Blanchedame donne l'occasion aux pilotes de montrer à leurs ennemis ce qu'est vraiment la peur. Bien que ce ne soit pas le missile le plus rapide qui existe, sa puissance et sa forte capacité d'acquisition lui permettent d'être utilisé dans un large éventail de scénarios de combats contre des chasseurs moyens et lourds.

MISSILE BLIZZARD

Le missile Blizzard offre aux combattants la possibilité de gérer efficacement plusieurs cibles avec un seul missile. Moins puissant qu'une pièce directe à cible unique, le missile se sépare en plusieurs unités indépendantes qui suivront des ennemis distincts en utilisant les signatures ami/enemi de votre ordinateur de bord.

MISSILE CYCLONE

De la même façon que le missile Blizzard, le missile Cyclone offre la possibilité d'attaquer des cibles multiples avec un seul tir. S'il n'a pas la puissance d'une arme unique plus grosse, le missile présente toutefois une certaine efficacité : arrivé à une certaine distance de la cible, il se sépare en plusieurs unités plus petites qui utilisent la recherche à base de reconnaissance d'image pour attaquer les ennemis confirmés dans la zone d'engagement.

MISSILE DISRUPTEUR

Le missile Disrupteur est une invention de la faction pirate des Yakis. Ce missile utilise des particules d'ions concentrées pour mettre hors service les systèmes électroniques et les moteurs du vaisseau qu'il touche, laissant la coque et les autres systèmes intacts.

MISSILE LIBELLULE

Avant de développer le missile Luciole, l'armée argonne modifia le missile Libellule selon des protocoles de type feu simple, afin de réduire au maximum les coûts de fabrication. Le nouveau Libellule a remplacé la version originale devenue obsolète, et est encore en service de nos jours.

MISSILE LUCIOLE

Les combats se déroulant à des portées de plus en plus courtes, les spécialistes militaires argons se sont tournés vers le développement d'une technologie plus directe ne nécessitant plus les systèmes de guidage élaborés des autres types de missiles. Ils ont ainsi créé le missile Luciole, un petit projectile extrêmement rapide. Avec sa grande vitesse et sa trajectoire linéaire, cette arme ne donne aucun droit à l'erreur.

TORPILLE FOURNAISE

Elle compte parmi les plus lents et les plus puissants projectiles de l'artillerie actuelle. La torpille Fournaise renferme une puissance de destruction dévastatrice, au détriment de la vitesse et de la manœuvrabilité. Même s'il est remarquablement facile à descendre, en cas de succès, cet armement peut infliger d'importants dommages à une station, voire la détruire. Son action contre les vaisseaux de combat de grande taille peut également être dévastatrice lorsqu'elle est employée sur des assauts de courte portée. Ce missile dispose même d'une coque, qui lui permet de résister à quelques impacts avant d'exploser - inutile de dire qu'une énorme explosion nécessite d'énormes crédits.

MISSILE DE BARRAGE FLÉAU

Les premiers prototypes de frégates lance-missiles se sont révélés vulnérables aux attaques de chasseurs. Le missile Fléau a donc été conçu pour corriger cette faiblesse en s'appuyant sur des ogives multiples et un système d'acquisition des cibles avancé. Tout chasseur ennemi pris dans un tir de barrage de missiles Fléau a peu de chance d'en réchapper.

MISSILE VAMPIRE

Utilisant des technologies similaires au missile Poltergeist, ce missile comporte à la fois des ogives multiples et un système sophistiqué d'acquisition de cible. Il est également pourvu d'une amorce de proximité. Le Vampire est conçu pour être lancé en salves depuis des vaisseaux spécialement équipés.

TORPILLE LOURDE HAMMER

Conçue comme une torpille anti-vaisseaux de lignes, pouvant être tirée en salves - et en particulier par les frégates lance-missiles - la torpille Hammer combine une puissante ogive et une vitesse et une manœuvrabilité excellentes, grâce à l'utilisation d'un système de lancement plus grand et plus puissant.

MISSILE FRELON

Le missile Frelon est l'une des armes les plus puissantes connues à ce jour. Les énormes ressources nécessaires à la construction de ce monstre en font un produit extrêmement onéreux. Ce missile fonctionne en déclenchant une charge nucléaire qui provoque une réaction entre trois éléments. Leurs fusions lors de l'impact déclenche une explosion suffisamment puissante pour détruire jusqu'aux plus grands boucliers. Le Frelon est en revanche le plus lent de tous les missiles connus. Il est particulièrement adapté contre les cibles immobiles ou lentes.

MISSILE OURAGAN

Bien qu'il ait au départ suscité un débat, certains arguant que cet armement ne serait qu'un prolongement des mines SQUASH et du problème éthique qu'elles posaient, le missile Ouragan s'est finalement imposé dans les cercles militaires et est aujourd'hui l'arme de prédilection pour traiter un grand nombre de petites cibles. Idéal pour les engagements contre les grappes kha'aks comme contre les formations resserrées des pirates.

MISSILES KHA'AKS PIQÛRE, AIGUILLE ET ÉPINE

Ce sont des missiles rapides qui explosent près du vaisseau ciblé. Leur puissance est mortelle pour tous les vaisseaux chasseurs.

MISSILE MOUSTIQUE

Le missile Moustique est le missile léger le plus utilisé lors des combats spatiaux. La principale fonction de cette arme est de défendre les embarcations qui ne sont pas équipées d'une tourelle d'armement arrière. Excellent pour détruire les drones de combat. La plupart des vaisseaux peuvent utiliser ce missile.

MISSILE FANTÔME

Ce missile utilise une ogive anti-matière similaire à celle utilisée par le lanceur de matière/anti-matière. Elle est combinée à un détonateur de proximité et un réacteur relativement puissant pour permettre aux vaisseaux terriens de se débarrasser rapidement de tout vaisseau de ligne qui menacerait leur territoire.

MISSILE POLTERGEIST

Le Poltergeist peut être utilisé par la plupart des vaisseaux de la CEU. Il est lancé en nuée et verrouille ses cibles automatiquement.

MISSILE RAPIÈRE

Tout juste sorti des ateliers de conception des laboratoires de recherche militaire argons, le Rapière est un missile qui peut acquérir et verrouiller les cibles les plus rapides. Il attaque à la vitesse de l'éclair, dépassant largement les réflexes du pilote moyen. Il est le plus souvent utilisé par volumes importants, dans les combats de courte portée, ou parfois lors de manœuvres d'évitement à moyenne portée. Il est considéré comme un support primordial pour toute batterie d'armement laser classique.

MISSILE OMBRE

Voici l'équivalent terrien de la torpille lourde Hammer. Ce missile est spécifiquement conçu pour être tiré en salves depuis et contre les vaisseaux de ligne. Il est pourvu d'une amorce de proximité, ce qui signifie que l'ogive se déclenche à une faible distance de sa cible.

MISSILE BOMBYX

Le Missile Bombyx associe la technologie quantique à une charge capable de détruire même les cibles très bien protégées. Ce missile s'utilise généralement pour attaquer les vaisseaux de guerre ou les vaisseaux porteurs.

MISSILE SPECTRE

Le Spectre est un missile thermo-guidé doté d'une amorce de proximité. Il est utilisé par les vaisseaux de classe M3 et supérieure de la CEU contre les opposants de taille moyenne.

MISSILE TEMPÊTE

Selon les réglages de l'ordinateur de bord du vaisseau depuis lequel il est lancé, le missile Tempête analyse les cibles ennemies et établit les attaques prioritaires. Ainsi, si la première cible est perdue, il verrouille automatiquement la seconde, et ainsi de suite, jusqu'à ce que le missile arrive à court de carburant, ou touche une cible.

MISSILE TONNERRE

Grâce à ses systèmes de guidage intégrés, le missile Tonnerre thermo-guidé se verrouille sur les signatures d'émission de chaleur, aussi bien dans le spectre visible qu'en infrarouge, ce qui lui permet de suivre des cibles dans des zones où c'est habituellement impossible. Généralement utilisé pour attaquer des cibles à distance, même si les pilotes leur ont depuis trouvé d'autres utilisations plus ingénieuses.

MISSILE LOURD TOMAHAWK

Ce missile lourd a été spécialement conçu pour être utilisé par la nouvelle classe de vaisseaux bombardiers. Ce missile est généralement lancé en salves par un ou plusieurs bombardiers contre des vaisseaux de lignes ennemis relativement proches.

MISSILE TORNADE

Le missile Tornado améliore les performances du Luciole en saturant la cible d'un essaim de missiles. Selon le paramétrage de l'armement, les projectiles sont envoyés soit simultanément, soit en une succession rapide, permettant au pilote de contenir la cible par un barrage de missiles.

MISSILE TYPHON

Plus puissant que le Guêpe, le missile Typhon permet lui aussi des tirs multiples sur un même objectif. Grâce à ses systèmes de guidage par reconnaissance d'image, il a de grandes chances d'être fatal. Lancé simultanément ou en salves, il offre au pilote la possibilité de faire feu même s'il ne pointe pas directement sur la cible.

MISSILE GUÊPE

Le missile Guêpe a été repensé pour être utilisé contre les Kha'aks et fut le prototype pour la technologie de recherche par reconnaissance d'image. En lançant les missiles simultanément ou en salves, le pilote a la possibilité de faire feu même s'il ne pointe pas directement sur la cible.

MISSILE FEUSAUUVAGE

Le Missile FeuSauvage est un prototype développé par Industitech Corporation avant les attaques kha'aks. Le stade de production n'a jamais été atteint. On a signalé la disparition de certains missiles, mais les sources officielles ont démenti cette rumeur.

MISSILE VENTSPAROLE

Ce missile synaptique est l'un des plus puissants de sa gamme. Il s'est révélé être un élément capital de l'équipement du pilote de combat. Une bonne vitesse associée à une puissance plus que correcte en font un excellent choix pour les raids et pour l'interception de vaisseaux de taille moyenne. Pour les opérations furtives sans visibilité, le VentsParole est inégalable.

MISSILE REVENANT

Le Revenant est un missile thermo-guidé à ogives multiples et armé d'une amorce de proximité. Les moyens et grands vaisseaux de la CEU l'utilisent contre les vaisseaux de ligne.



MINES

MINE DE MATIÈRE/ANTI-MATIÈRE

Les mines de matière/anti-matière sont fabriquées et utilisées par le CEU terrien. Il est illégal pour quiconque d'en déployer ou d'en posséder sans une autorisation en bonne et due forme.

MINE SQUASH

Il s'agit d'une mine extrêmement destructive, généralement utilisée pour protéger les sites stratégiques. Attention : ce type de mine ne possède pas de fonction de reconnaissance ami/ennemi !

DRONES

DRONE DE COMBAT

Le drone de combat peut être lancé contre un vaisseau ennemi et attaque la cible de façon autonome.

DRONE DE COMBAT MKII

Le drone de combat MKII offre une meilleure manœuvrabilité et une puissance de feu supérieure par rapport à la version précédente, tout en présentant aussi l'avantage d'un champ d'opération plus étendu.

DRONE MESSENGER

Les drones messagers voyagent à très grande vitesse pour livrer rapidement les données et les messages dans tout l'univers, traversant les portails et passant en trombe à travers le trafic du secteur.

DRONE DE TRANSPORT

Le drone de transport a été conçu pour automatiser partiellement le processus de transfert de cargaison. Le drone de transport possède un avantage par rapport au faisceau de transport : son rayon d'opération est bien plus grand.

KERIS

Le drone de combat CEU emprunte son nom à une dague à la lame sinieuse ; un choix judicieux, puisqu'il est capable d'importuner même le vaisseau le plus agile.

DRONE DE RECONNAISSANCE

Équipés de caméras spécifiques à large spectre et d'un équipement sensoriel, les drones de reconnaissance sont capables d'infiltrer et de surveiller des zones et des installations ennemies. Ils renvoient la télémétrie à l'observateur presque en temps réel.

MUNITIONS

MUNITIONS POUR CANON AUTO À MANCHON D'ÉNERGIE

Le canon auto à manchon d'énergie tire des « éclairs », des coques d'énergie accumulée qui servent de projectiles. Au moment de l'impact, la coque se brise, libérant l'énergie.

MUNITIONS POUR CANON GAUSS

Les munitions pour canon Gauss se composent de grands morceaux de métal enrobés d'un polymère ionisant, et qui sont accélérés à très grande vitesse par des bobines magnétiques.

MUNITIONS POUR CONDUCTEUR DE MASSE

Il s'agit de munitions spécifiques pour le conducteur de masse. Chaque projectile est une unité indépendante, constituée du projectile lui-même et d'une petite coque perceuse de blindage recouverte d'une matrice cristalline unique. Cette dernière permet à la coque de traverser les boucliers du vaisseau. Le projectile produit une minuscule distorsion spatiale en utilisant l'énergie propre du bouclier. Un paquet contient 200 cartouches.

OGIVE DE MATIÈRE/ANTI-MATIÈRE

Les ogives de matière/anti-matière contiennent à part égale de la matière et de l'anti-matière séparées par un champ de force. Lorsque ce champ est compromis, par impact ou panne, les deux se mélangent, donnant des résultats dévastateurs.

DÉFENSES FIXES

PETITE PLATEFORME D'ARMEMENT ORBITAL

La petite plateforme d'armement orbital argonne fournit des capacités de défense orbitale supérieures à celles d'une tourelle laser unique. Elle est particulièrement efficace contre les plus petits vaisseaux, en particulier les chasseurs.

PLATEFORME D'ARMEMENT ORBITAL MÉDIAN

La plateforme intermédiaire d'armement orbital fournit un niveau de protection moyen dans l'espace proche. Ces plateformes d'armement sont parfaitement adaptées à un déploiement le long de routes commerciales pour couvrir un maximum d'espace à un coût minimum.

PLATEFORME D'ARMEMENT ORBITAL LOURD

La grande plateforme d'armement orbital arbore un grand nombre d'armes et de boucliers lourds, ce qui fait d'elle la solution plus puissante pour maintenir la sécurité orbitale des stations ou des secteurs.

TOURELLE LASER

Cette arme défensive se trouve généralement près des stations et des usines pour les défendre contre les envahisseurs. Les tourelles laser sont en principe équipées d'un bouclier 25 MJ.

ARMES SPÉCIFIQUES (NON OFFENSIVES)

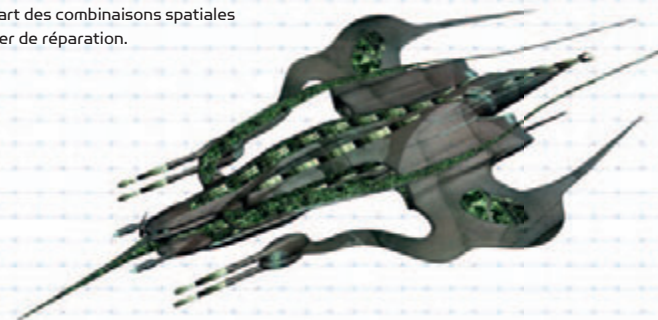
Il s'agit du matériel un peu spécial, qui ne fait pas « boum » et ne rentre dans aucune autre catégorie.

SYSTÈME DE FORAGE MOBILE

Le Système de Forage Mobile accélère et projette de petites particules hélicoïdales qui tournent très rapidement sur elles-mêmes pour creuser la pierre et la briser grâce à la résonance supersonique. Son efficacité sur tout autre matériau est très faible.

LASER DE RÉPARATION

Cette arme (non offensive) est intégrée aux drones de réparation pour aider à la soudure des nouveaux panneaux de Teladianium sur les stations qui doivent être réparées. La plupart des combinaisons spatiales sont équipées d'un laser de réparation.



Selon nos sources dans la communauté des services secrets (qui ont demandé à garder l'anonymat), les laboratoires de création d'armes secrètes sont très actifs dans tout l'Univers X. S'ils n'ont pas été en mesure d'observer de près les plans des prototypes, ils ont au moins pu discuter discrètement avec certains des techniciens qui travaillent dans ces laboratoires. Voici ce qu'ils pensent être en cours de conception. Aucune de ces armes n'a été vue à l'extérieur des laboratoires (ni à l'intérieur, d'ailleurs) et leur existence même reste hypothétique.

CANON À FAISCEAU DE FUSION

Le canon à faisceau de fusion pourra tirer profit des générateurs extrêmement puissants des vaisseaux capitaux terriens. Le faisceau est supposé surchauffer les matériaux cibles jusqu'au point de fusion, libérant toute l'énergie associée à ce processus pour causer des dommages plus importants.

CANON À RÉSEAU DE LASERS DÉPHASÉS

Race: Split
Utilisation : Arme à faisceau à détonation extrêmement rapide. Ces caractéristiques rendront cette arme redoutable contre les chasseurs et les autres équipements légers. Elle pourrait aussi être fabriquée avec une vitesse moindre mais intégrer la capacité de ralentir la cible en reprenant des parties de la technologie du faisceau de traction.
Description générale : Faisceau rapide et fin qui ne semble pas très puissant. Ressemble au faisceau monochrome des émetteurs kyons.

CANON À FAISCEAU PLASMA

Race: Argon
Utilisation : A l'origine utilisé dans les tourelles laser, le canon à faisceau plasma a été renforcé et adapté pour être monté sur les systèmes d'armement classique des vaisseaux de ligne. Bien qu'il reste moins puissant que les armes à projectiles lourds, il tire et touche ses ennemis à la vitesse de la lumière et offre donc des avantages en termes de précision et de capacité d'initiative sur l'attaque.
Description générale : Il aurait une apparence plus élaborée que le faisceau blanc simple d'origine, peut-être similaire au canon Gauss.

CANON LASER TRI-FAISCEAUX

Race : Paranide
Utilisation : Plus lent à tirer et à viser, et plus gourmand en énergie que les armes à faisceau splits ou argonnes, le tri-faisceaux paranide sera plus destructeur, ce qui en ferait la première vraie arme lourde à faisceau anti-vaisseau de ligne produite.
Description générale : Plus gros et plus puissant que le canon à faisceau plasma, il regrouperait trois faisceaux, peut-être avec des anneaux ou une sorte de « gaine » pour les maintenir ensemble.



De nombreux articles peuvent être achetés pour améliorer votre flotte et défendre vos biens. La plupart existent en plusieurs versions. Par exemple, il y a différents niveaux pour chaque type d'arme laser, avec une puissance destructrice croissante et une augmentation proportionnelle du coût et de la consommation d'énergie. Il faut savoir que certaines technologies sont uniquement disponibles dans certaines zones de l'espace ou auprès de certaines races. Certaines des extensions les plus recherchées peuvent être difficiles à trouver. Souvenez-vous aussi que vous ne pouvez vous armer qu'aux stations où votre race est autorisée. Mieux vaut ne pas être ennemi avec une race si vous avez besoin d'un équipement qu'ils sont seuls à pouvoir fournir...

BOUCLIERS

Les boucliers sont disponibles en différentes puissances, qui se mesurent en joules, une unité d'énergie. Le plus petit est le bouclier 1 MJ (mégajoule), suivi des 5 MJ, 25 MJ, 200 MJ, 1 GJ (1 gigajoule = 1 000 mégajoules) et 2 GJ. Les boucliers nécessitent beaucoup d'énergie. C'est pourquoi les petits vaisseaux ne peuvent alimenter que de petits boucliers. Les générateurs augmentent avec la taille du navire et peuvent par conséquent accueillir de plus gros boucliers. Ainsi, les boucliers 1, 5 et 25 MJ sont le plus souvent utilisés sur les chasseurs. Le bouclier 200 mégajoules est un bouclier de protection intermédiaire. Il est généralement utilisé par les corvettes et certains gros bâtiments de transport. Le bouclier 2 gigajoules est la plus puissante des protections connues. Il est généralement utilisé sur de grandes installations et sur les vaisseaux de ligne.

LOGICIEL PARE-FEU AVANCÉ

Le pack logiciel pare-feu avancé peut être ajouté au système informatique central des grands vaisseaux pour les protéger des tentatives d'accès malveillantes, directes ou à distance (piratage).

SATELLITE AVANCÉ

Ce satellite représente la nouvelle génération de communications de pointe : il fournit des informations en direct sur le trafic spatial et le cours des marchandises, qui sont directement transmises à l'ordinateur de votre vaisseau. Ce modèle offre une portée d'analyse bien plus importante que le satellite classique. Il conserve un grand nombre des anciennes fonctions permettant la navigation et la transmission d'informations, et comporte en prime une capacité de vue en trois dimensions [k] du secteur dans lequel vous vous trouvez.

BARGES D'ABORDAGE

Les Barges d'Abordage sont conçues pour transporter sur de courtes distances les groupes chargés d'aborder jusqu'aux vaisseaux ennemis.

ANALYSEUR DE PRIX D'ACHAT

L'analyseur de prix d'achat vous aidera à repérer où vous pourrez acheter chacun des produits disponibles dans le secteur où vous vous trouvez au prix le plus bas. C'est un outil très utile pour les commerçants expérimentés !

ANALYSEUR DE PRIX DE VENTE

Cette extension vous permettra de trouver où vous pourrez vendre votre marchandise dans le secteur où vous vous trouvez au meilleur prix. Elle vous avertira également si personne n'est intéressé par ce que vous transportez. C'est un outil très utile pour les commerçants expérimentés !

SCANNER BIO

Les scanners bio ont été conçus spécialement pour détecter les éventuels signes de vie à bord des vaisseaux. Le large spectre sensible du scanner en fait un outil particulièrement efficace pour percevoir les signes de vie biologique et neurologique.

BOOSTER

Le booster permet à votre vaisseau d'accélérer trois fois plus vite que sa vitesse d'accélération normale. Cette extension est essentielle dans les situations de combat.

SYSTÈME DE CAMOUFLAGE

Ce dispositif spécifique a été conçu à l'origine pour les missions d'espionnage des Paranides. On ne connaît pas la technologie sur laquelle il repose. Il rend le vaisseau invisible aux radars et à l'œil. En raison de son caractère dangereux, il est aujourd'hui considéré comme illégal dans la plupart des secteurs : si le dispositif tombait aux mains de pirates ou de Xénons, les races sensibles pourraient se voir attaquer. La rumeur prétend que l'armée de chaque race comprend un escadron opérationnel secret équipé de ce dispositif.

EXTENSION DE CAPACITÉ DE SOUTE

Votre soute peut être agrandie d'une certaine quantité d'unités d'espace libre au moyen de la technologie de compression de l'espace. Plus vous l'utiliserez et plus cette extension sera chère, à cause de la complexité croissante de la technologie utilisée. Bouclier de protection de soute (illégal)
Très recherché par les pirates sur le marché noir, le bouclier de soute était initialement prévu pour masquer les émissions de cargaisons militaires sensibles et éviter qu'elles ne soient découvertes par un scan indiscret.

SYSTÈME DE SURVIE DE SOUTE

Le système de survie vous permet de transporter en soute des créatures vivantes, des passagers, des Soldats et des esclaves.

CONTAINERS

Les containers constituent la méthode universelle de transport de cargaisons. Ils existent en différentes formes et tailles mais tous protègent leur contenu du vide spatial.

DISPOSITIF DE STOCKAGE DES DONNÉES

Ce dispositif peut stocker des données audio et vidéo.

ORDINATEUR D'AMARRAGE

Ce dispositif permet aux vaisseaux de verrouiller la balise de guidage d'une station spatiale et d'échanger des informations avec elle. La balise transmet des signaux à l'ordinateur d'amarrage du vaisseau afin d'ajuster la vitesse et la direction nécessaires pour accomplir le processus d'amarrage automatique en toute sécurité.

SCANNER DUPLEX

La recherche et le développement sur la technologie du radar ont permis de créer le Scanner Duplex, qui multiplie par 2 la portée de lecture, permettant de verrouiller la cible à une distance bien plus grande.

PROJECTEUR ÉCLIPTIQUE

Le projecteur éclipse aide le pilote à naviguer à l'intérieur du système. Il projette le plan éclipse devant les yeux du pilote, pour l'aider à s'orienter et à mieux situer les portails.

OPTIMISATION DU MOTEUR

À l'aide d'un équipement à la pointe de la technologie, une équipe de spécialistes surentraînés appliquent des procédures complexes et optimisent vos moteurs, pour rendre votre vaisseau plus rapide que jamais.

NACELLES DE SECOURS

Les nacelles de secours sont fixées sur un bon nombre de vaisseaux de taille moyenne à grande, pour permettre aux passagers de s'échapper en toute sécurité en cas d'urgence. La majorité des nacelles de secours comportent des systèmes de survie corrects et des provisions pour une durée prolongée de dérive dans l'espace. Ces dispositifs sont conçus pour être utilisés par les passagers et l'équipage. Suivant la tradition navale, le Capitaine se doit de tomber avec son vaisseau.

LOGICIEL DE COMMANDE D'EXPLORATION

Le logiciel d'exploration a été conçu par les chercheurs teladis sur l'espace lointain, pour pouvoir pénétrer et explorer à distance les secteurs potentiellement hostiles sans risquer la vie d'un pilote. En général, on envoie ensuite des vaisseaux de recherche pilotés, lorsque la sécurité du secteur a été attestée.

LOGICIEL DE COMMANDE DE COMBAT

Il s'agit d'une extension logicielle pour tout ordinateur de vaisseau, qui inclut un système d'aide au ciblage laser. Il existe en version MK 1 et MK 2. De nouvelles commandes sont ajoutées à la console de commande de l'ordinateur du vaisseau.

ANALYSEUR DE SOUTE

Les pilotes dont le vaisseau est équipé d'un Analyseur de Soute peuvent voir exactement ce que contiennent les vaisseaux qu'ils analysent. Les pirates utilisent souvent le scanner à des fins malhonnêtes, attaquant et pillant d'innocents vaisseaux. Les analyseurs de soute peuvent être utilisés pour détecter les contrebandiers dans un rayon de 4 km. L'usage d'un Analyseur de Soute est illégal sans licence de la police.

PLAQUES DE COQUE

La production du matériau de plaques de coque, mélange de métaux classiques et de polymères technologiques a été considérablement développée au cours des dernières années pour faire face à l'augmentation des activités de construction navale du CEU et de la force d'intervention pour la défense du système solaire anti-IAG.

DISPOSITIF DE POLARISATION DE LA COQUE

Le dispositif de polarisation de la coque produit un champ magnétique permanent extrêmement puissant sur la coque d'un navire, capable de bloquer même les cutters plasma les plus efficaces pour protéger le vaisseau des entrées indésirables par la coque.

SENTINELLES LASER INTERNES

Des sentinelles laser internes à infra-rouge et à guidage SAE peuvent être installées aux endroits stratégiques des grands vaisseaux pour offrir une meilleure sécurité intérieure en cas d'intrusion ou d'abordage.

MOTEUR DE SAUT

Le moteur de saut est une invention relativement récente. Cette extension permet à votre vaisseau de sauter vers des secteurs très éloignés. Il vous permet de viser un portail de saut distant dans un secteur très lointain. L'utilisation du moteur de saut requiert des cellules d'énergie supplémentaires pour chaque secteur que vous souhaitez traverser. Le volume d'énergie nécessaire par secteur dépend de la taille de votre vaisseau.

ANALYSEUR D'ASTÉROÏDE

L'Analyseur d'astéroïde est un ajout important pour tout pilote qui prévoit d'exploiter les ressources minières des astéroïdes. Fixé sur le vaisseau, il donne de précieux renseignements sur la teneur en matières minérales d'un astéroïde.

SATELLITE RELAIS DE NAVIGATION

Ces satellites transmettent toutes les données de navigation du système dans lequel ils sont installés à l'ordinateur de votre vaisseau, pour vous permettre d'afficher en direct sur votre plan de l'univers les informations sur tous les vaisseaux et stations. L'installation d'un satellite de ce type est nécessaire pour obtenir à distance les informations sur les systèmes éloignés.

LOGICIEL DE COMMANDE DE NAVIGATION MK1

Il s'agit d'une extension logicielle pour l'ordinateur de bord de votre vaisseau. De nouvelles commandes de navigation sont ajoutées à la console de commande de l'ordinateur.

BALISE DE NAVIGATION

Les balises de signal de danger sont disposées par les milices civiles pour signaler les routes commerciales dans les secteurs dangereux. Elles émettent une lumière pulsée qui indiquent les voies commerciales entre les portails et les stations. Rester à proximité de ces balises vous garantit un vol en toute sécurité (même si les pirates utilisent parfois les routes commerciales pour s'entraîner au tir...).

COLLECTEUR DE MINÉRAI

Lorsque le minerai a été mis en morceaux par un système mobile de forage, les petites pierres peuvent être récupérées en soute au moyen de ce dispositif, qui cible les pierres grâce à un faisceau de gravité de faible puissance et récupère le minerai dans la soute, prêt à la vente.

LOGICIEL DE COMMANDE DE PATROUILLE

Le logiciel de commande de patrouille est une version indépendante des commandes de patrouille comprises à l'origine dans la suite logicielle de commandes de combat. Cette nouvelle version propose une interface fluide et fonctionne avec une plus grande variété de configurations de formations et de groupes.

LICENCE DE POLICE

Après l'achat de cette licence, vous êtes reconnu comme autorité de police par toutes les stations spatiales et usines du territoire de la race concernée. Vous serez automatiquement payé pour toute élimination d'un vaisseau hors-la-loi. Il vous faudra jouir d'une bonne réputation auprès de la race avant qu'elle ne vous fasse suffisamment confiance pour vous autoriser à acheter une licence de police. Sachez que si vous êtes arrêté avec des biens illégaux à votre bord, vous perdrez votre licence.

OPTIMISATION DE LA DIRECTION

Ce service est une offre spéciale limitée dans le temps. Des spécialistes optimiseront manuellement les propulseurs de manœuvrabilité de votre vaisseau afin de le rendre plus facile à diriger que jamais et vous permettre de réaliser des manœuvres compliquées et des opérations tactiques extraordinaires.

MOTEUR D'ACCÉLÉRATION TEMPORELLE À SINGULARITÉ (MATS)

Cette extension se fonde sur le phénomène d'anomalie de l'espace et du temps qu'on observe en présence d'une singularité. Le MATS se fixe aux moteurs normaux du vaisseau et permet, lorsqu'il est mis en route, de comprimer le temps jusqu'à dix fois. À cause des contraintes technologiques de compression de l'espace-temps, il n'est pas possible de changer la course ou la vitesse. Le dispositif est désactivé dès l'instant où une interférence avec les commandes du vaisseau est détectée. Cet appareil a été inventé pour raccourcir le temps de parcours sur de grandes distances. Aucun effet secondaire n'est connu, mais on ne peut exclure complètement cette possibilité.

MOISSONNEUR DE MOUCHES SPATIALES

Bien qu'illégal, la collecte de mouches spatiales est devenue une entreprise lucrative dans l'univers. On endort les petites créatures avec une arme ionique puis on les collecte avec cet appareil avant de les stocker dans la soute du vaisseau. Les mouches spatiales peuvent ensuite être vendues à quiconque souhaite les acheter, ce qui permet des bénéfices immédiats. Cette activité vous permettant de réparer les communautés de pirates en vivent.

COMBINAISON SPATIALE

Cette combinaison spatiale sophistiquée garde celui qui la porte bien au chaud, le protège des radiations et permet une certaine mobilité mais ne protège que peu des armes laser. En revanche, elle comprend un laser de réparation intégré vous permettant de réparer les dommages sur la coque des vaisseaux.

LOGICIEL DE COMMANDES SPÉCIALES

Cette extension logicielle installe des commandes permettant aux vaisseaux de récupérer les cargaisons flottant dans l'espace, habituellement après la destruction d'un autre vaisseau. C'est aussi un outil précieux pour l'exploitation minière.

LOGICIEL DE COMMANDE DE RAVITAILLEMENT

Le logiciel de ravitaillement est l'aboutissement du travail de plusieurs corporations argonnes. La suite de commandes qu'il offre est idéale pour assurer la maintenance des flottes militaires comme des flottes civiles.

LOGICIEL DE PIRATAGE DE SYSTÈME (ILLÉGAL)

Le Logiciel de Piratage de Système, hors-la-loi dans tous les secteurs connus, est disponible uniquement auprès de factions pirates clandestines. Ce dispositif interagit directement avec le vaisseau cible et écrase l'identifiant du droit de propriété unique et les données série. Une fois le dispositif lancé, tous les systèmes de sécurité de la cible sont réinitialisés et vous laissez accéder entièrement à bord. Le logiciel, bien que cher, vous permet de revendre un vaisseau en plaçant votre engin tout à côté du vaisseau capturé (dans un rayon de 35 m) et en sélectionnant Cible | Revendiquer, sans avoir à vous éjecter de votre vaisseau.

EXTENSION DU SYSTÈME DE COMMERCE

Grâce à l'extension du système de commerce, un pilote peut demander des informations détaillées sur le prix des marchandises sans avoir à s'arrimer à une usine ou une station spatiale. Cet outil est très utile pour tous ceux qui font fréquemment du commerce.

LOGICIEL DE COMMANDE DE COMMERCE

Le logiciel de commerce MK 1 est inclus en série sur tous les vaisseaux de classe TS. Une version MK 2, plus récente et plus étendue, est également disponible.

TÉLÉPORTEUR / TÉLÉPORTEUR DE FRET

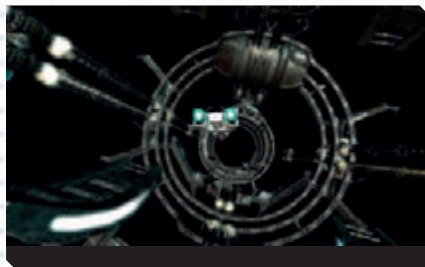
Le téléporteur est une évolution fondée sur les restes du moteur de saut qui avait été créée pour le vaisseau « Xperimental » et analysée par les meilleurs scientifiques de toutes les races. Grâce à ce dispositif, vous pouvez passer d'un vaisseau à un autre dans un rayon de 5 km sans mettre votre combinaison spatiale. Le dispositif fonctionne aussi pour le transport de cargaisons entre les vaisseaux.

SCANNER TRIPLEX

Le scanner triplex multiplie par 3 la portée du radar. Cette technologie détecte les grandes variations de champs de gravitation générées par les vaisseaux, les stations et les autres corps. L'information traitée alimente directement le plan du secteur et l'affichage du gravitar.

JUMELLES NUMÉRIQUES

Inventées par les Argons durant la campagne Boron, elles permettaient à leurs utilisateurs de prendre l'avantage en permettant de repérer les chasseurs ennemis à très grande distance. Depuis, cet outil a été adapté au secteur civil, et on le trouve dans différents designs développés pour s'adapter à toutes les races.



MARCHANDISES ET PRODUITS DE BASE



VACHES ARGNUS

Les Argnus vivaient à l'origine à l'état sauvage sur les contreforts des chaînes montagneuses argonnes. Transformée pour l'exportation hors planète, la viande d'Argnu se présente sous forme de blocs compressés d'une demi-tonne, vendus sous le nom de pâte de viande Cahoonas.

ARTEFACTS

Ces reliques d'anciennes civilisations peuvent être découvertes partout dans l'univers. La forme et la taille des artefacts sont variables, mais la plupart ont été construits en usant de technologies sophistiquées. L'origine de ces artefacts est toujours inconnue, et les archéologues argons et borons travaillent toujours à découvrir leur usage.

ENGRAIS ARTIFICIEL

Au cours des dernières jazuras, le Conseil de l'Agriculture argon a décidé qu'il était dangereux d'utiliser l'engrais naturel provenant du bétail argnu. L'engrais artificiel créé par le Conseil contient tous les éléments essentiels au développement des plantations tout en éliminant ceux nuisibles aux autres formes de vie.

MICROORGANISMES BIOLOGIQUES

Ces microorganismes sont utilisés par les Borons pour créer de nouveaux produits pharmaceutiques de pointe. Grâce à leurs techniques génétiques avancées, les Borons ont découvert de nombreux médicaments pour traiter des maladies auparavant incurables. Le Conseil médical boron est à présent parvenu à réguler ces microorganismes dans la plupart des secteurs. Les Borons recherchent activement de nouvelles espèces et ont découvert des variétés utilisées pour produire de l'engrais et pour traiter les déchets radioactifs.

BOFU

Les repas à base de BoFu sont réputés très sains et très nourrissants. Les Borons les adorent et on raconte qu'un pilote boron peut survivre presque une semaine avec juste une pépite de BoFu. Le BoFu est cultivé dans des laboratoires chimiques de BoFu, à partir de plancton et d'autres ingrédients secrets. Alors que les Borons sont célèbres pour la finesse de leurs épices Stott, ils sont bien les seuls à apprécier le goût du BoFu !

GAZ BO

Ce produit inhabituel de Boron montre que cette planète est en réalité une gigantesque usine chimique. À partir de ses composants chimiques, les Borons fabriquent un gaz unique utilisé dans tout l'univers comme antalgique et anesthésiant. Aujourd'hui, le gouvernement boron a arrêté de commercialiser les ressources naturelles de sa planète, et le gaz Bo est produit par synthèse dans les raffineries de gaz Bo réparties dans tout l'empire.

PAIN DE CARBO

Le pain de carbo est constitué de glucides complexes, essentiels à l'apport énergétique. Le CEU les utilise très largement dans la production de rations de combats et de repas prêts à consommer.

RATIONS-C

La ration-C, ou ration de combat, est constituée d'un petit ensemble de blocs de nourriture lyophilisée, mais très nutritive. Le repas du rat, comme les soldats du CEU l'appellent en blaguant, peut être préparé avec de l'eau et un réchaud plasma spécial que les soldats portent sur eux.

PUCES DE CARTOGRAPHIE

Conçues et produites par les militaires, les puces cartographiques contiennent les informations importantes sur les différents secteurs et l'univers dans son ensemble. Elles détaillent la position de l'intégralité des installations militaires et des phénomènes stellaires connus.

CHELTS

Les chelts sont des animaux marins qui vivaient autrefois dans les mers et océans de la planète Split. Les Splits les chassaient pour la viande, l'huile et la peau, qui était utilisée pour produire un matériau résistant semblable au cuir. Mais depuis plusieurs jazuras, les chelts sont en voie de disparition sur la planète Split. De nos jours, on les élève donc dans des aquariums en orbite pour les vendre ensuite aux usines de nourriture splits.

TISSU PLASTIFIÉ

Le tissu argon est l'un des produits les plus versatiles que l'on puisse trouver dans l'Univers X. Il est vendu sous forme de gros rouleaux mieux connus sous le nom de rames. Produit en mélangeant les tiges de blé délexien avec diverses huiles animales, il fournit la matière première pour des vêtements résistants tels que les uniformes de travail et les habits de loisirs. Les Argons l'utilisent dans toutes sortes d'emballages. Le tissu argon peut également être transformé en explosifs et utilisé dans la fabrication d'armes.

COMPOSANTS D'ORDINATEUR

Les composants d'ordinateur représentent une ressource importante pour la production de tout produit technologique moderne. De la montre-bracelet jusqu'aux gigantesques vaisseaux spatiaux, tout est contrôlé par les ordinateurs.

ÉQUIPEMENT DE CONSTRUCTION

Les équipements de construction modernes permettent la construction de vastes stations rapidement et sans danger. Ils sont essentiels à la croissance économique de toutes les races.

CRISTAUX

Les cristaux jouent un rôle important dans la production de différentes armes. Ils sont produits dans les usines de cristaux à partir de tranches de silicium.

BLÉ DÉLEXIEN

Le blé délexien est cultivé dans les plaines d'Argon. Les colons argons ont emporté cette plante sur toutes les planètes qu'ils ont colonisées et la cultivent aujourd'hui dans de grandes fermes en apesanteur. C'est une plante jaunâtre et verte qui peut atteindre une taille d'un à deux mètres de haut. Au sommet de la tige se trouvent des graines, qui produisent, lorsqu'on les concasse, une sorte de farine à usage multiple qui est à la base de tous les plats cuisinés des Argons.

CELLULES D'ÉNERGIE

Les cellules d'énergie sont le dispositif standard de stockage d'énergie utilisé dans tout l'univers connu. L'unification interraciale des spécifications a permis l'échange commercial interstellaire de ce produit fondamental.

PIÈCES DE MOTEUR

Les pièces de moteur servent à construire et à réparer les moteurs des vaisseaux. Le propulseur à plasma est le plus couramment utilisé à l'heure actuelle. Il utilise un jet de plasma ionisé à haute énergie créé à partir du réacteur principal pour propulser le vaisseau. Ces moteurs sont très fiables, et leur construction assez simple permet une maintenance réduite.

PUCES DE DIVERTISSEMENT

Les puces de divertissement contiennent des films, des livres ou des programmes de divertissement interactifs. On les utilise partout dans l'univers connu. Cependant, la plupart de celles éditées par les Borons ont été interdites en territoire split.

PACKS CULINAIRES

Les packs culinaires contiennent des herbes, des épices et d'autres aromates naturels et artificiels. Il existe un grand nombre de packs culinaires différents sur le marché, et ils sont particulièrement appréciés pour la variété des saveurs proposées.

RATIONS ALIMENTAIRES

Petite portion de nourriture généralement utilisée au combat ou dans les camps de réfugiés. Ces paquets de nourriture contiennent de la viande argnu lyophilisée, du BoFu séché, et de l'eau. Bien que peu appétissantes, ces rations peuvent faire toute la différence entre survie et famine.

ARMES DE POING

Il existe de très nombreux modèles d'armes de poing pour s'adapter aux différences physiques de chaque race, des couteaux et des épées jusqu'aux pistolets et aux fusils militaires sophistiqués.

PUCES DE CYBERPIRATE

Il s'agit d'une nouvelle puce assez coûteuse créée par une faction pirate inconnue. Ces puces sont conçues comme un outil adaptable de piratage : elles aident les cyberpirates dans leur travail en redirigeant automatiquement les signaux, en implantant des virus et bien plus encore. Ces puces sont facilement reconnaissables car elles comprennent leur propre source d'alimentation : une petite batterie à fusion capable d'alimenter la puce pendant une jazura. Elles ne peuvent pas être obtenues auprès des sources conventionnelles et sont utilisées par certains pirates pour s'introduire dans les ordinateurs des stations.

GLACE

Extraite au plus profond des astéroïdes aux confins du système solaire, la glace riche en minéraux est fondue et traitée ; elle constitue une source d'eau bien utile pour les vaisseaux et les avant-postes du CEU déployés dans tout le système. Elle s'avère particulièrement précieuse depuis que l'accès à la Terre est strictement contrôlé par la Force d'intervention anti-IAG.

ARMES DE POING DE FAIBLE PUISSANCE (ILLÉGAL)

Il est illégal de posséder, transporter ou stocker toute arme de poing de faible puissance. Cette catégorie inclut les pistolets, les matraques électroniques, les pistolets laser et les explodeurs plasma. Seules les forces de police et l'armée sont autorisées à les utiliser.

ALIMENTS DE LUXE

La plupart des planètes produisent leurs propres aliments de luxe qui sont recherchés par les gourmets de tout l'univers. Ils sont emballés dans des boîtes réfrigérées et expédiés rapidement vers leur destination. En raison du coût et de la faible durée de conservation de ces aliments, leur utilisation est habituellement réservée aux occasions importantes.

MAJAGLIT

Le majaglit est fabriqué à partir de la coquille de l'escargot Maja. C'est une matière précieuse utilisée par de nombreuses races pour en faire des bijoux et des objets décoratifs. Étant donné le caractère rare de cette matière, elle atteint des prix élevés. Les quelques orfèvreries capables de travailler le majaglit sont réputées pour leurs œuvres de grande qualité.

ESCARGOTS MAJA

Les escargots Maja vivent dans les mares et les rivières souterraines de la planète mère paranide. Leur coquille est très brillante et révèle une myriade de couleurs sous certaines sources de lumière. Dans l'espace, on les élève dans des fermes d'escargots.

SOLDATS

Le soldat est une créature simple. Nourrissez-le, habillez-le et dites-lui quoi faire et tout devient possible. La fonction principale du soldat se joue au combat dans les opérations d'abordage. C'est pourquoi en plus d'être des soldats entraînés, les soldats sont également compétents en ingénierie et en informatique.

MERCENAIRES

Formés à diverses compétences de combat et spécialisations techniques, les mercenaires sont utilisés pour une large gamme de tâches et sont essentiellement employés par les clans de pirates et les guildes.

POUDRE DE MASSOM

Le massom est du scruffin réduit en poudre. Cette poudre jaune est produite par les Splits à partir du scruffin, une sorte de patate douce qu'ils cultivent. Les autres races en achètent pour la mélanger à leurs propres aliments et en rehausser le goût. Elle est fabriquée dans les moulins à massom dispersés sur tout le territoire split, et vendue par gros container d'une tonne.

PÂTÉ CAHOONA

Les pâtés de viande argonne sont vendus en tous points de l'univers. Ils font un repas nutritif à base de viande, qui convient à la majorité des races. Certaines races préfèrent assaisonner les pâtés de viande avec diverses épices boronnes. Ils sont vendus sous forme de blocs d'une demie tonne, appelés Cahoonas.

ÉQUIPEMENT MÉDICAL

On trouve l'équipement médical partout dans l'univers. Ce type de matériel va des petits flacons de médicaments aux appareils de support respiratoire et aux salles d'opération portables.

PUCES ÉLECTRONIQUES

Les puces électroniques sont fabriquées à partir de panneaux de silicium traitées avec divers matériaux afin d'obtenir la conductivité requise. Ils sont principalement utilisés dans la fabrication des ordinateurs.

PERSONNEL MILITAIRE

Les organisations militaires doivent systématiquement déplacer leurs troupes dans des délais très courts. Pour ce faire, ils ont souvent recours à des pilotes indépendants. Les vaisseaux de transport qu'ils pilotent contiennent souvent des armes et d'autres biens, et leur destination peut être dangereuse.

ÉQUIPEMENT MINIER

Fabriqué par l'Autorité minière galactique, cet équipement s'utilise pour réparer ou remplacer l'équipement des exploitations minières des astéroïdes. Ce type de matériel comprend aussi bien des pointes de forage classiques que du matériel de forage au laser haute technologie.

NARCOTIQUES

L'usage des narcotiques est répandu dans la communauté pirate. Ces drogues modifient la perception et certaines fonctions neurologiques. Malheureusement, les effets ne peuvent être contrôlés et les narcotiques engendrent généralement des effets secondaires indésirables, et dans certains cas la mort.

NIVIDIUM

Le Nividium est un minéral rare. On le trouve dans certains grands champs d'astéroïdes. Son usage n'est pas très répandu, mais il est parfois utilisé comme supraconducteur. Sous sa forme la plus pure, le Nividium est un produit rare et coûteux.

HUILE NOSTROP

Le Nostrop, ou huile de fleur de soleil teladi, est le principal produit alimentaire des Teladis. Fabriqué à partir de fleurs de soleil teladis, il est généralement mélangé avec diverses épices et existe en plusieurs saveurs. L'huile est produite et brassée par les Teladis dans des raffineries spéciales.

MINÉRAI

Le minéral est le minéral le plus répandu dans l'univers connu. Il intervient dans le processus de fabrication de presque tous les produits techniques. Le minéral est extrait dans des mines d'exploitations installées sur de petits astéroïdes.

PASSAGERS

Toutes les races ont accès à des vaisseaux spatiaux de type commercial. Ces vaisseaux sont capables de transporter de grands groupes de passagers vers une station spatiale, une planète ou encore un autre système.

ARMES DE POING DE PIRATES

Contrairement aux armes de poing de fabrication militaire, ces armes ont été déclarées illégales chez la plupart des races. Elles sont très utilisées par les pirates car elles sont particulièrement efficaces à courte portée : même les plus petites blessures peuvent être fatales. L'arme la plus appréciée des pirates est le fusil IMB-42. Cette pièce rare désintègre la structure moléculaire de la victime. La possession et l'utilisation de ces armes constituent un crime capital dans certains secteurs.

PLANCTON

Le plancton boron se présente sous la forme d'une mousse qui flotte à la surface des marais de la planète Boron. C'est un produit naturel issu des réactions chimiques qui interviennent dans les marais avec l'ammoniac présent dans l'atmosphère. La mousse est récoltée puis traitée avec des additifs et des minéraux borons pour produire une large variété d'épices nutritives et délicieuses. Comme les mers boronnes sont désormais intégralement protégées contre l'exploitation industrielle, le plancton est principalement produit dans de vastes piscicultures de plancton en orbite.

PÂTE DE PROTÉINE

La pâte de protéine est un mélange concentré de protéines animales et végétales, utilisé pour produire certains produits alimentaires spécifiques.

TUBES QUANTIQUES

Les tubes quantiques, également appelés tubes de Planck, sont utilisés dans les moteurs et commandes des gros transporteurs et destroyers. La fabrication de ces tubes est très coûteuse et complexe, ce qui en fait l'une des marchandises les plus chères sur le marché.

DÉCHETS RADIOACTIFS

Les déchets radioactifs sont un sous-produit de fabrication d'armes, en particulier le missile Frelon. Jusque récemment, le seul lieu pour se débarrasser de ces déchets était les mines de silicium désaffectées. Les Borons ont découvert dans le secteur Eaux Claires un microorganisme capable de digérer les déchets nocifs et d'excréter un matériel inerte. On ignore comment a évolué cet organisme très utile résistant aux radiations.

HUILE RASTAR

Le Rastar est une huile produite à partir de la graisse animale du chelt, un animal marin d'élevage de Split. Une fois raffinée, cette huile est un lubrifiant extrêmement performant, utilisé par la plupart des races pour lubrifier les moteurs et les autres pièces mécaniques. Elle est transformée dans les raffineries d'huile Rastar et vendue dans de larges barriques appelées Gretts.

FRUITS DE SCRUFFIN

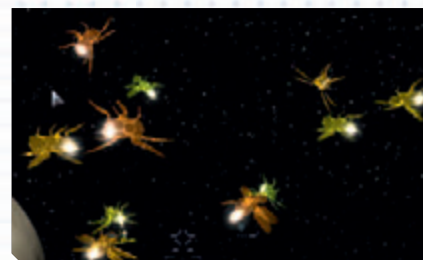
Le scruffin est une plante de grande taille, comestible, au goût proche de la patate douce. Les paysans splits le cultivent dans de grands champs en plein air, ainsi que de dans de gigantesques complexes spatiaux appelées fermes de scruffin. C'est un aliment très polyvalent qui, une fois transformé, fournit un grand nombre d'aliments splits. Bien que le scruffin soit commercialisé sur le territoire split et en dehors, le plus gros de la demande provient des différentes usines alimentaires splits.

TRANCHES DE SILICIUM

Le silicium est la plus importante des ressources minérales, tous les produits technologiques modernes l'utilisent. On le trouve généralement juste en dessous de la surface des astéroïdes et on le récolte dans de gigantesques mines.

ESCLAVES

Les pilotes qui doivent s'éjecter de leur vaisseau et sont capturés par les pirates se retrouvent souvent vendus comme esclaves sur les marchés illégaux. Les esclaves peuvent aussi être entraînés dans les centres de réhabilitation pour devenir des Soldats.



MOUCHES SPATIALES

Ces créatures (nom scientifique : mouches spatiales Markus) sont de petites créatures volantes non intelligentes qui vivent dans le vide spatial. Elles sont de la taille d'un petit oiseau, et semblent être faites de cellophane brillante et délicate qui réagit à la lumière en scintillant en une myriade de couleurs. Les mouches Markus vivent dans de grands nids à l'organisation complexe, creusés dans des morceaux d'astéroïde, et remplissent une fonction importante puisqu'elles ramassent les divers déchets et autres débris qui flottent dans l'espace, qu'elles utilisent dans la construction de leur nid. Elles voyagent en grands essaims et communiquent par des séries de notes similaires au chant d'un oiseau, qui se répercutent en un écho inexplicable dans l'espace. Leur beauté et la beauté de leur musique sont célèbres dans tout l'Univers X, et les espèces pensantes se délectent de leur vue. Les pilotes s'arrêtent pour regarder un essaim qui passe près d'eux. Les ouvriers qui travaillent à l'extérieur des vaisseaux et des stations spatiales prétendent que parfois, les Markus volent près d'eux et se posent même sur eux pendant un moment, tout en chantant. Cependant, partout dans l'espace, les vols de mouches spatiales Markus se font de plus en plus rares. Les Splits en sont principalement la cause, ils les capturent et les utilisent pour alimenter le moteur de leurs vaisseaux. A l'heure actuelle, la Guilde de la fondation fait pression pour que la Markus soit déclarée espèce protégée et pour que les Splits changent leur système de propulsion. On pense que, malgré l'interdiction universelle de capturer et vendre les Markus, des pirates continuent à les chasser pour les vendre aux Splits.



CARBURANT DE L'ESPACE

Le whisky argon n'est jamais vendu au grand jour par les membres de la race argonne. Il est connu sous le nom de carburant de l'espace et est passé en contrebande dans des conteneurs que l'on appelle des réservoirs de carburant. Seules quelques rares stations spatiales ont une licence autorisant la production et la vente de ce produit. Une imitation bon marché du whisky argon, également appelé carburant de l'espace, est produite dans les cuves de production de whisky et revendue dans tous les autres secteurs.

KIF DE L'ESPACE

Le Kif de l'Espace est une plante qui peut être fumée ou ingérée. A cause de son effet excitant et de la dépendance qu'il est supposé générer, il a été déclaré hors-la-loi par tous les états, à l'exception de Teladi. On suppose que les Teladis produisent le kif de l'espace dans une usine qu'ils ont appelé le Lieu du Bonheur.

GRAINES DE SOJA

Les graines de soja poussent naturellement dans de grandes grottes, qui se trouvent partout sur la planète mère des Paranides. Parce qu'elles poussent dans l'obscurité, elles sont blanches et retiennent beaucoup d'humidité. Cultivées par les Paranides, les graines de soja sont récoltées et délicatement pressées afin d'en extraire l'eau, qu'ils boivent. Une fois séchées, les graines sont broyées et transformées en une sorte d'aliment de base, utilisé dans plusieurs mets des Paranides. Elle est vendue sous le nom de purée de soja. Les installations spatiales qui cultivent ces graines s'appellent exploitations de soja.

ENVELOPPE DE SOJA

L'enveloppe de soja est produite à partir de graines de soja séchées puis traitées. C'est l'aliment principal sur le territoire paranide. Elle peut être mélangée à de nombreux ingrédients indigènes afin d'obtenir une large variété de saveurs. Les purées de soja sont produites dans des usines spatiales appelées raffinerie de soja.

ÉPICES STOTT

Les épices Stott, aussi connues sous le nom d'épices boronnes, sont très recherchées par toutes les races de l'univers connu. On les mélange à de nombreux aliments de base pour en améliorer le goût en les rendant plus exotiques et plus raffinés. Les épices sont vendues dans des containers connus sous le nom de Jagos Stoot. Personne, à part les chefs qui travaillent dans les usines d'épices, ne sait comment ces mets délicats peuvent être obtenus à partir de simple plancton boron et de quelques autres ingrédients.

FLEURS DE SOLEIL

Les fleurs de soleil teladis sont de grandes plantes à la tige et au feuillage bleus et aux grandes fleurs blanches, qui poussaient à l'origine dans les vastes marécages de la planète mère des Teladis. Aujourd'hui, on les cultive aussi sur des plantations spatiales, à cause des meilleures conditions de lumière et de gravité. Cette fleur fournit aux Teladis un grand nombre de ressources. Les tiges et les feuilles sont utilisées comme matière végétale, qui sert d'aliment de base. La tête des fleurs est pressée pour obtenir une huile brute destinée à la cuisine et au chauffage.

HERBE DE L'ESPACE

L'herbe de l'espace teladi est une mousse de petite taille qui, une fois séchée et traitée, a un effet narcotique. On la désigne alors sous le nom de Kif de l'espace. Les plantes des marécages sont cultivées sur de petites installations spatiales appelées plantation d'herbe de l'espace. Elles entrent aussi dans la composition du Nostrop et d'autres aliments teladis.

TELADIANIUM

La boue sédimentaire très limoneuse que l'on trouve au fond des rivières et marécages de la planète Teladi, une fois séchée, se transforme en un minéral solide : le Teladianium. Ce matériau peut ensuite être transformé à l'aide de composants chimiques et ajouté aux plastiques synthétiques pour créer un alliage résistant et souple, plus solide que l'acier renforcé, mais nettement plus léger. Dans l'espace, le Teladianium est produit dans des usines chimiques appelées fonderies de Teladianium. Il est utilisé dans tout l'univers pour la construction de bâtiments et d'intérieur de vaisseaux et de stations spatiales.

PANNEAUX DE TELADIANIUM

Les panneaux de Teladianium sont produits dans des laminoirs sur les chantiers navals. Intégrées au fuselage d'un vaisseau, elles assurent une protection supplémentaire contre les micro-astéroïdes.

FUSILS PEM TERRIENS (ILLÉGAL)

Les fusils PEM terriens ont au départ été conçus par la Force d'Intervention anti-IAG pour être utilisés par leurs unités secrètes de soldats. Ils sont aujourd'hui plus largement utilisés par l'ensemble des forces terriennes. Il arrive de trouver des pièces illégales sur le marché noir.

RPC TERRIEN

Le RPC ou repas prêt à consommer (les Soldats disent en blaguant que même les Éthiopiens n'en voudraient pas) a été inventé sur la Terre au 20e siècle. Depuis, les aliments qu'il contient sont devenus plus développés et plus nutritifs. Ces aliments pré-hydratés ne demandent aucune préparation et sont auto-chauffants une fois ouverts.

PASSAGERS VIP

Il s'agit de passagers très particuliers qui ont des exigences bien spécifiques quand ils voyagent. Ces passagers sont souvent accompagnés de plusieurs gardes du corps et voyagent avec une grande quantité de bagages.

VITA KAI

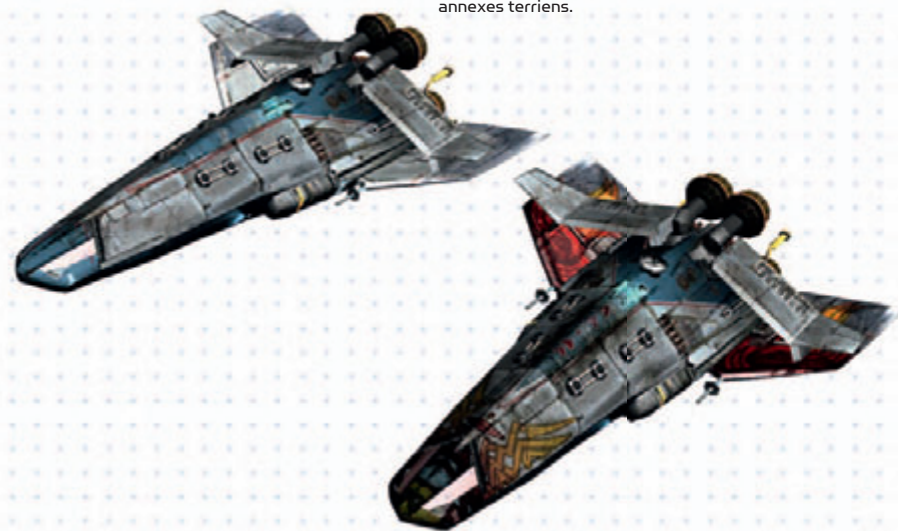
Le Vita Kai est un bloc de vitamines concentrées qui répond à tous les besoins journaliers d'un humain. C'est une composante essentielle des rations alimentaires militaires du CEU.

OGIVES

Les ogives sont nécessaires à la production de missiles. La plupart des détails techniques de la composition des ogives sont gardés secrets.

EAU

Depuis que le transport d'eau de la terre aux installations plus éloignées a été gravement entravé par le durcissement des mesures de sécurité imposées à la Terre par la Force d'intervention anti-IAG, le transfert d'eau depuis de lointains astéroïdes est devenu indispensable pour la flotte et les camps annexes terriens.



« Quand je me regarde et que j'analyse ma façon de penser, je me rends compte que l'imagination m'a été beaucoup plus utile que mon don pour assimiler des connaissances. »

Albert Einstein

HIÉRARCHIE POUR LE COMBAT ET LE COMMERCE



Vous pouvez atteindre divers grades en prouvant votre valeur, à la fois au combat et dans le commerce. Il existe des insignes, qui peuvent être portés sur votre uniforme, pour montrer votre position hiérarchique à vos camarades combattants ou marchands. Bien qu'il y ait beaucoup de grades et que certains insignes couvrent plus d'une position hiérarchique, les insignes qui ornent votre uniforme montrent aux autres le niveau que vous avez atteint.

L'Argon préfère porter les insignes commerciaux sur le bras gauche et les insignes de combat sur le droit. Vous constaterez que certaines missions seront accessibles uniquement aux pilotes ayant atteint un certain niveau de compétence.

TABLEAU HIÉRARCHIQUE DES GRADES DE RÉUSSITE DANS LE COMMERCE ET AU COMBAT

HIÉRARCHIE DES GRADES DANS LE COMMERCE

X³-TREME
Grand Manitou Pan Galactique
Grand Manitou de la logistique
Grand Manitou
Magnat ultime
Magnat professionnel
Magnat aguerri
Magnat de la logistique
Magnat
Gros Bonnet professionnel
Gros Bonnet aguerri
Gros Bonnet
Armateur professionnel
Armateur aguerri
Armateur
Industriel professionnel
Industriel aguerri
Industriel
Entrepreneur professionnel
Entrepreneur aguerri
Entrepreneur
Commerçant professionnel
Commerçant aguerri
Commerçant
Négociant aguerri
Négociant
Marchand aguerri
Marchand
Petit vendeur
Représentant aguerri
Représentant

HIÉRARCHIE DES GRADES DANS LE COMBAT

X³-TREME
Vétéran
As des As 3 étoiles
As des As 2 étoiles
As des As 1 étoile
As 3 étoiles
As 2 étoiles
As 1 étoile
Seigneur de guerre
Chien de guerre
Mercenaire
Amiral
Vice-amiral
Contre-amiral
Colonel
Lieutenant-Colonel
Commandant
Tireur d'élite
Tireur embusqué
Capitaine
Sous-Capitaine
Chef instructeur
Instructeur
Lieutenant
Sous-lieutenant
Sergent
Privé
Engagé
Talentueux
Débutant
Inoffensif

Note juridique : Il est illégal dans tout l'espace connu de proposer, de confier ou de fournir activement du travail à une personne de rang inférieur à celui que le représentant de la Guilde locale a estimé suffisant, avant que l'offre d'emploi ne soit publiée. Il est également totalement illégal de porter les insignes ou de prétendre posséder un rang plus élevé ou inférieur au sien. À mesure que vous gravirez les échelons au combat, vous pourrez effectuer des missions mieux payées. De même, votre grade commercial affectera le montant de votre salaire pour les missions. En outre, plus votre grade sera élevé, et plus vous pourrez acheter du matériel et des vaisseaux de qualité.

LES HABITANTS DE L'UNIVERS X



L'Univers X est peuplé de diverses races aux histoires singulières. Ils vivent dans différentes zones de l'espace interstellaire, toutes accessibles par des portails.

LES TERRIENS

LA HIÉRARCHIE TERRIENNE

Héros de Sol
Sentinelle solaire
Gardien de la Terre
Sénateur planétaire
Serveur de Terra
Guerrier d'Io
Commandant de Mars
Conseiller sénatorial
Représentant régional
Conseiller local
Citoyen
Révolutionnaire
Renégat
Insurgé
Terroriste
Ennemi de Sol

Les Terriens sont les habitants de la terre. Leur race jouit d'un développement technologique élevé, mais leur défiance envers les autres races, notamment leurs cousins éloignés les Argons, les contraint à assurer la sécurité de leur territoire. Afin de protéger la planète des races étrangères, les terriens ont délocalisé leur unique portail vers un lieu reculé et une imposante présence militaire contrôle la zone vide entre le Système solaire et le Commonwealth. Les Terriens n'ont construit que deux portails, tous les autres ayant été édifés par un peuple mystérieux appelé "Les Anciens". En 2066 (selon leur calendrier) les Terriens ont commencé à envoyer des terraformeurs dans les profondeurs de l'espace, auxquels succédèrent des machines dotées de la capacité à se répliquer. Le projet de terraformation fut abandonné après plusieurs années mais il fut impossible d'interrompre le procédé de duplication des machines car les terraformeurs étaient devenus sensibles : ils prirent le nom de Xénons.

Quelques années plus tard, les Xénons attaquèrent la Terre pour tenter de détruire leurs créateurs et tout ce qu'ils représentaient : ce fut « l'invasion xénon ». Nathan R. Gunne tenta alors une manœuvre remarquable mais désespérée en attirant derrière lui la flotte xénonne à travers un portail, connu sous le nom de Triomphe de Brennan. Il détruisit ensuite ce portail qui l'aurait ramené vers la terre, annihilant alors toute chance de revoir un jour sa planète.



LES ARGONS

LA HIÉRARCHIE ARGONNE

Héros de la Fédération
Protecteur de la Fédération
Gardien Fédéral
Maréchal Fédéral
Associé de Confiance
Associé Reconnu
Ami Accepté
Ami Confirmé
Partenaire Admis
Marchand Neutre
Neutre
Ennemi suspecté
Antagoniste connu
Insurgé confirmé
Ennemi confirmé
Ennemi de la fédération

De nos jours, la fédération argonne est opulente et regroupe un large nombre de planètes diverses et variées, allant du désert au glacier désolé. La planète Argon Prime est le cœur de la fédération, où siègent le gouvernement et toute l'administration. Elle compte également parmi les planètes les plus excitantes de l'Univers X, abritant non seulement des lieux de culture, de sciences et de savoir, mais sachant également divertir ses habitants les plus difficiles ; En plus de proposer ses fameuses résidences de dômes pour les vacanciers, on y trouve des milliers de bars, restaurants, théâtres, casinos, cabines holographiques, cinémas, villas de vacances... tout ce qui, en réalité, en fait la première destination de loisirs pour l'ensemble des univers.

La fédération argonne est dirigée par une assemblée élue. Des sénateurs mandatés par leurs électeurs y représentent chaque ville, colonie ou station spatiale. Le chef de l'Assemblée argonne est appelé Président. C'est actuellement un Argon, Frann Herron, qui est investi de cette fonction.

VAISSEAUX ARGONS

Les Argons construisent les vaisseaux les plus stables de tout l'Univers X. On peut y reconnaître une certaine influence du peuple boron, conséquence de leur collaboration. Les vaisseaux argons ravissent leurs acheteurs car ce sont des appareils aussi complets que versatiles ; ils peuvent également accueillir un mitrailleur de masse, car les Argons ne partagent finalement pas la nature pacifique des Borons. Cette arme a été développée selon des plans issus de documents anciens ; les Splits durent leur acheter des licences à un prix astronomique pour les produire et ainsi satisfaire leur envie d'en être dotés eux aussi.

Avec le développement du Nova, un chasseur M3 et successeur de l'Elite, devenu vétuste, les Argons furent les premiers à installer une tourelle de tir à l'arrière des chasseurs lourds. Des chantiers navals de pointe permettent aux Argons de construire des vaisseaux plus performants en augmentant la capacité de leur bouclier et en améliorant leurs performances propulsives. Dans le passé, on aurait sans doute ri au passage de l'ancien Elite... il n'en va plus de même aujourd'hui. Bien que le Nova ne soit toujours pas un chasseur rapide, sa puissance de feu fera faire les critiques les plus acerbes. Le Buster Argon, un chasseur M4, et le Centaure, une corvette argonne flambant neuve ont également subi des modernisations de ce genre, tandis que l'Elite a depuis été repensé et remis en service.



LES BORONS

HIÉRARCHIE BORONNE

Chevalier du Royaume
Protecteur du Roi
Chevalier du Roi
Protecteur de la Reine
Chevalier de la Reine
Gardien de la Reine
Pair Noble
Courtisan de confiance
Ami reconnu
Ami
Neutre
Antagoniste
Adversaire confirmé
Ennemi de Menelaus
Némésis de la reine
Ennemi du Royaume

Les Borons sont réputés dans tout l'Univers X pour leur sagesse, leur richesse et la sophistication de leurs vaisseaux. Les vaisseaux borons luisent d'un vert étincelant ; ils sont équipés de moteurs puissants et comptent parmi les plus rapides de l'univers. Ils sont également dotés de missiles sophistiqués et de boucliers défensifs. Sans considérer les vaisseaux argons, ils sont les meilleurs vaisseaux spatiaux du marché.

En dépit d'une alliance étroite avec les Argons et leur appartenance à la guilde des fondateurs, les Borons n'ont aucun ennemi et ce grâce à leur tempérament pacifique. Ils commercent à la fois avec les Teladis et les Paranides, mais restent cependant sur leurs gardes envers les Splits car les relations entre ces deux races sont relativement tendues. Les Borons n'entretiennent aucun contact direct avec les Xénons, mais par l'intermédiaire des Argons, ils les gardent tout de même à l'œil, bien conscients de la menace qu'ils représentent.

Le royaume boron porte mal son nom, car il est en réalité dirigé par un gouvernement élu ; la famille royale n'a donc aucun rôle politique au sein de l'état.

A la tête de cette famille royale trône la cinquantenaire Reine Atreus. Son époux, le Roi Rolk, a péri dans un accident de navette lors d'un atterrissage sur une station spatiale voisine, faisant de leur fille, la Princesse Menelaus, leur unique héritière.

LES VAISSEAUX BORONS

Dans le passé, les Borons ont travaillé en étroite collaboration avec les ingénieurs argons, malgré l'agressivité de ce peuple qu'ils n'ont jamais bien réussi à saisir. La menace constante d'attaques menées par ces enragés de Splits a récemment contribué à modifier le design pacifique des vaisseaux borons. Des armes ioniques perfectionnées et des systèmes de propulsion uniques ont contraint les pilotes splits à diminuer leurs raids. Comparés aux vaisseaux argons, les nouveaux vaisseaux borons sont tout aussi rapides et équipés en armement mais leurs boucliers sont moins robustes.



LES PARANIDES

HIÉRARCHIE PARANIDE

Garde d'honneur de Xaar
Chercheur de la Lumière Sainte
Protecteur de l'Empereur
Ami de l'Empereur
Protecteur des Prêtres
Ami du Prêtre Roi
Ami du Prêtre Duke
Confident des Prêtres
Ami des Prêtres
Ami
Neutre
Nomade Incroyant
Vagabond Vieux
Profanateur de la Lumière Sainte
Ennemi du Prêtre Duke
Ennemi du Prêtre Xaar

Bien que de nombreux désaccords les séparent, les Paranides sont alliés aux Splits. Ils sont également alliés aux Teladis, ces races étant toutes deux membres de la Guilde des Profits. C'est pour cette raison que les Paranides permettent aux autres races de commercer en toute liberté sur l'ensemble de leur territoire. Mais le commerce reste le seul contact entre les Paranides et les Argons, car leurs relations sont plutôt tendues.

Ils respectent rigoureusement des rites ancestraux et des croyances religieuses qui demeurent un mystère pour les autres races. Il est par exemple interdit aux non-Paranides de s'installer ou de vivre sur une colonie paranide, mais cette loi religieuse n'est pas réellement contraignante dans la mesure où personne ne désire réellement le faire : leurs colonies sont des planètes souvent bien trop chaudes et humides pour les autres races. Il ne vous est virtuellement pas possible de sympathiser avec eux, ni même de les comprendre.

VAISSEAUX PARANIDES

Les Paranides ont toujours su construire de bons vaisseaux de combat. De toutes les flottes de l'Univers X, ce sont eux les plus aptes à mener un conflit. Leurs designs n'ont malheureusement que peu d'imagination et leurs vaisseaux ne sont dotés que des fonctionnalités nécessaires. On privilégie certes le pratique au confortable, mais si vous attendez d'un vaisseau qu'il soit encore intact après un accrochage musclé, vous ne trouverez jamais mieux que le modèle paranide.

Le générateur à impulsion de choc et le lanceur de bombe à fragmentation sont issus du travail d'ingénieurs paranides. Ces deux armes ont été conçues pour offrir une portée plus étendue que votre laser standard.

Au cours de la dernière récession, due selon certains persifleurs à la taille réduite des soutes de leurs vaisseaux, les Paranides furent contraints de vendre le brevet du canon à accélérateur de particules aux autres races ; Les services secrets paranides ont par la suite interdit cette pratique pour toute nouvelle arme mise en service.



LES SPLITS

LA HIÉRARCHIE SPLIT

Honoré Bras Droit de Rhonkar
Impéreur honoré de Rhonkar
Cercle Intime de Rhonkar
Associé Privilégié de Rhonkar
Protecteur de la Famille
Associé Distingué
Ami de la Famille
Camarade
Ami
Aventurier connu
Neutre
Créature éhontée
Paria de la Famille
Ennemi de la Famille
Ennemi de Rhonkar
Ennemi de toutes les Familles Splits

Jusqu'à ce jour, les Splits contrôlent encore de larges territoires ayant autrefois appartenu au royaume boron. Leurs vaisseaux carburent toujours aux mouches spatiales, l'espèce Markus est d'ailleurs en voie de disparition, mais ils commercent également beaucoup avec la Guilde des Profits. Tandis que les relations entre la Guilde des Fondateurs et la Guilde des Profits restent cordiales, du moins en apparence, les relations entre les Splits et les autres races ne font qu'empirer et approchent désormais la limite du conflit. Ceci est dû à la fois à l'agressivité naturelle des Splits mais aussi à l'usage abusif qu'ils font de la mouche spatiale.

Malgré leur tempérament pacifique, les Borons ne perdent pas une occasion de réclamer les territoires qu'ils ont perdus, en attaquant les Splits. Les Argons se méfient de leur amitié présumée avec les Xénons, car ces deux races peuvent à peine se supporter. Ils s'opposèrent jadis, mais leur conflit prit fin lorsque chacune des parties se rendit compte qu'une victoire rapide serait impossible et qu'aucun territoire ne serait gagné. Ce traité de paix reste cependant fragile et une nouvelle guerre serait envisageable si leurs relations venaient à se dégrader davantage. Les Splits maintiennent une courtoisie de façade avec les Paranides, qui n'ont pas daigné s'engager face aux Xénons lorsque les Splits demandèrent leur aide.

LES VAISSEAUX SPLITS

« Si tu n'anéantis pas ton ennemi du premier coup, prend une arme plus puissante ou fais-toi aider » est l'axiome préféré des Splits. De nature très impatiente, ils sont toujours les premiers à se ruer sur un conflit. De ce fait, les boucliers s'avèrent un élément secondaire de leurs vaisseaux. Pour un projet de construction bien particulier, des boucliers durent être réajustés au vaisseau car les ingénieurs les avaient simplement oubliés. Ces derniers se plaignent encore aujourd'hui de cette modification qui les avait alors empêchés d'équiper les vaisseaux d'armes supplémentaires. Les vaisseaux splits comptent quoi qu'il en soit parmi les meilleurs vaisseaux de combat. Si un vaisseau si peu protégé vous intéresse, alors investissez dans les armes les plus puissantes et les plus destructrices. Seuls quelques commerçants splits firent installer, mais à contre cœur, des disrupteurs à ion dans leurs soutes, jusqu'à ce qu'ils se rendent compte qu'ils pouvaient servir à chasser les mouches spatiales. Utilisés au final pour la chasse et disposant d'un disrupteur à ion, leurs transporteurs de personnes sont restés très luxueux et somptueusement équipés.



LES TELADIS

LA HIÉRARCHIE TELADIE

Directeur de la Compagnie
 Entrepreneur Capitaliste
 Entrepreneur Opportuniste
 Propriétaire de la Compagnie
 Gérant de la Compagnie
 Actionnaire Majoritaire
 Actionnaire
 Marchand de la Compagnie
 Assistant de la Compagnie
 Opportuniste de Profit
 Neutre
 Responsable de Profit
 Rebelle Mercantile
 Anarchiste Commercial
 Ennemi Commercial
 Ennemi de la Corporation

La majorité des races de l'Univers X n'apprécie pas les Teladis et les disent cupides et fainéants. Ils sont aussi parfois considérés comme stupides, mais seulement par les races n'ayant jamais fait d'affaires avec eux. Les Teladis ont conclu les marchés les plus juteux de l'Univers X et arrivent toujours à tirer profit de la moindre situation. Voilà principalement pourquoi certaines races interdisent aux Teladis de commercer sur leurs territoires. De ce fait, ils sont constamment à la recherche de nouveaux partenaires commerciaux et le bruit court qu'ils financent bon nombre de factions pirates opérant dans l'Univers X : de nombreuses races ayant refusé de commercer avec les Teladis et dont les vaisseaux ont par la suite été détournés et vidés de leurs équipements techniques, refusent de croire à une simple coïncidence. Leur technologie reste à la traîne par rapport aux autres habitants de l'Univers X mais, en tant que Teladis, il est plus logique pour eux d'acheter et échanger ce dont ils ont besoin plutôt qu'investir en recherche et développement. Ils ont de ce fait accès à l'ensemble des moteurs, matériel high-tech et techniques d'armement d'une majorité des autres races.

LES VAISSEAUX TELADIS

Certains affirment qu'un Teladi réussirait même à vendre de l'eau à un exploitant de marais boron, mais l'habileté de cette race réside plutôt dans leur capacité à réutiliser tout ce qui leur tombe sous la main. Préférant l'échange commercial au développement et jouissant d'une technologie relativement obsolète, les Teladis arrivent à exploiter tout et n'importe quoi : un coup d'œil à leur flotte suffit pour observer la plus large gamme de nouveautés techniques, d'armes et de boucliers. Leurs vaisseaux avancent plus lentement que d'autres, mais possèdent des soutes plus spacieuses et des boucliers robustes. Ne les sous-estimez pas. Leurs vaisseaux de combat arrivent souvent après la bataille, mais attaquent néanmoins efficacement si besoin. Depuis qu'ils ont établi des relations commerciales courtoises avec l'ensemble des races organiques, dont les pirates, les Teladis peuvent facilement compter sur différents soutiens en cas d'attaque. Une rumeur court d'ailleurs au sujet d'un nouveau prototype de M6 teladi, dont l'équipement dépasserait de loin tous les autres vaisseaux. Au cours d'un vol d'essai tenu secret, les Splits, sur le point d'attaquer le vaisseau à l'aide de deux M6, en furent tellement impressionnés qu'ils auraient pour une fois renoncé à railler sa vitesse d'escargot.



LES GONEURS

LA HIÉRARCHIE GONEUR

Protecteur des Goneurs
 Ordre Saint des Goneurs
 Évangéliste
 Missionnaire
 Pèlerin Honoré
 Pèlerin Influent
 Fervent Croyant
 Croyant
 Disciple
 Membre accepté
 Neutre
 Agnostique
 Païen
 Blasphémateur
 Hérétique
 Souilleur de Vérité

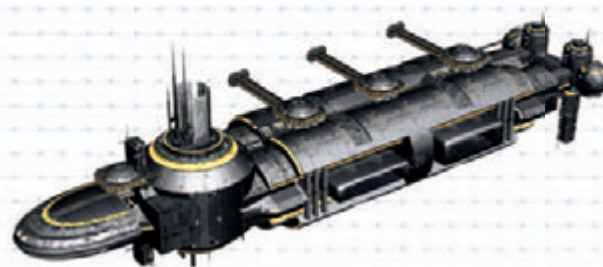
Il y a de cela sept siècles, des colons terriens se retrouvèrent coincés dans l'Univers X et établirent une nouvelle colonie sur la planète aujourd'hui appelée Argon Prime. Au même moment, les terraformeurs xénons prirent d'assaut les secteurs à l'est de President's End et dès la fin du Conflit xénon, la plupart de ces secteurs tombèrent aux mains des pirates.

Les Argons appelèrent ces colons les Gunneurs, d'après le nom de leur chef, Nathan R. Gunne qui explora l'univers de fond en comble pour retrouver son chemin jusqu'à la terre. Les détails de cette histoire se perdirent dans l'obscurité des siècles qui suivirent et furent alors regroupés sous le nom de Vérité. Même le nom de ce peuple s'est retrouvé transformé par les années, devenant peu à peu les Goneurs. Les Goneurs collaborèrent en harmonie avec les Argons et prêchèrent auprès des autres races la « grande nouvelle » selon laquelle existerait une illustre planète appelée la Terre.

LES VAISSEAUX GONEURS

Bien que le Ranger goneur soit l'unique vaisseau connu utilisé par les Goneurs, on dit qu'il en existe de plus grands, et ce en raison de l'accroissement des membres et des besoins de la race, après la récente "redécouverte" de la terre. En accord avec leur tempérament pacifique, les vaisseaux goneurs sont dépourvus de toute artillerie. Le Ranger est assez rapide et considéré comme un excellent transporteur local grâce à sa forte contenance. Il peut également être doté de boucliers compatibles avec certains chasseurs M3. Vous apercevrez sans doute ce vaisseau parcourir l'ensemble des secteurs pour y répandre la parole des Goneurs et de Nathan R. Gunne.

Le "livre de la vérité" est le guide spirituel et philosophique des Goneurs tandis que leurs temples abritent des « gardiens de la vérité ». Noah Gaffelt, un vieil homme à la barbe blanche, est à leur tête. Norma Gardna, l'ex numéro deux, était une remarquable gardienne de la vérité ayant succombé à une maladie sur Argon Prime ; elle fut remplacée par Lynda North. Le "livre de la vérité" contiendrait un nombre considérable d'informations sur la terre, celle-ci ayant d'ailleurs été très demandée en raison d'événements récents.



LES XÉNONS

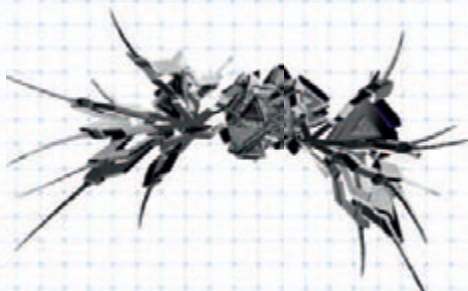
Encore aujourd'hui, les Xénons sont une énigme. Aucun contact entre eux et nulle autre race n'a jamais été établi. Ils n'appartiennent à aucune des guildes et n'utilisent ni les crédits ni aucune autre monnaie, s'ils en ont une, connue à ce jour. Ils semblent ne porter aucun intérêt à la technologie ou au commerce avec d'autres races. La planète des Xénons, si elle existe, n'a jamais pu être localisée en dépit de nombreuses tentatives. Personne ne connaît non plus la taille exacte du territoire qu'ils contrôlent. Ainsi les secteurs pouvant appartenir aux Xénons sont indiqués sur la plupart des cartes stellaires par un point d'interrogation et une incitation à la prudence. Peu de vaisseaux osent s'aventurer dans ces régions de l'espace et on n'a malheureusement jamais entendu reparler des nombreux vaisseaux assez courageux pour s'y être hasardés. Si l'on en croit les mécap psychologues, les Xénons, sembleraient développer une conscience et une compréhension d'eux-mêmes toujours plus grande. On ne sait toujours pas si cette capacité peut être considérée comme une réelle avancée, car les Xénons continuent à attaquer sans crier gare.

VAISSEAUX XÉNONS

Les vaisseaux xénons sont très agressifs. Leur unique mot d'ordre est "Si ça bouge, tirez". Ils sont rapides, lourdement armés et très bien protégés.



Un département spécial des opérations furtives de l'Académie de l'Espace de la fédération argonne, situé sur Argon Prime effectue des recherches sur les Xénons depuis de nombreuses années et élabore actuellement un référencement de tous les vaisseaux xénons ayant pu être observés et confirmés comme tels. Une source anonyme du département aurait laissé entendre qu'une expédition secrète dans le territoire xénon pourrait être financée dans le but de localiser leur planète.

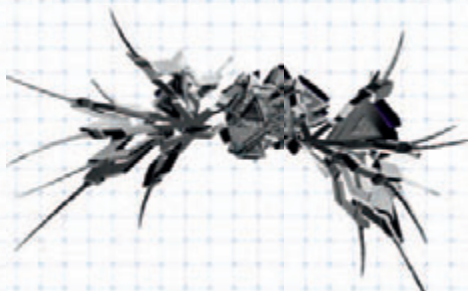


LES KHA'AKS

Les Kha'aks sont une race au sein de laquelle l'individu n'existe que pour servir le groupe. Un Kha'ak se sacrifiera alors à cette fin sans hésitation. Le but des Kha'aks semble être la destruction de l'univers. Leurs intercepteurs, vaisseaux de reconnaissance et chasseurs combattent en agglomérat ; ils se regroupent puis s'éparpillent à répétition afin de mieux attaquer l'ennemi. En dépit d'une présence croissante dans l'univers, on en sait encore peu concernant leur origine, leur nombre ou la nature réelle de leurs intentions, bien que certaines rumeurs les associent à Nividium.

Le comportement des vaisseaux kha'aks est intéressant à observer. Qui a déjà vu une volée d'oiseaux changer subitement de direction sait combien ce spectacle est incroyable. Les chasseurs kha'aks reproduisent ce comportement lorsqu'ils poursuivent un vaisseau de patrouille. Une fois leur cible anéantie, ils se regroupent à nouveau et s'attaquent à la victime suivante. Vous pourriez bien

assister à une telle scène un jour et votre réaction passera rapidement de la fascination à l'horreur en réalisant que le prochain sur la liste, c'est vous. Les Kha'aks transforment en débris spatial quiconque croise leur chemin et ne font pas de prisonniers. Leurs vaisseaux de forme pyramidale reproduisent la structure des cristaux.



LES PIRATES

Les pirates ne constituent pas une race en soi, mais forment des groupes de criminels de même engeance spécialisés dans toutes sortes d'activités illégales. Ils ont leurs propres bases, généralement cachées et bien sécurisées dont la majorité accueille de larges flottes de vaisseaux et envoie régulièrement des patrouilles d'attaque. Les flottes pirates sont réputées très agressives et pourront mettre le cap dans votre direction si elles vous repèrent dans leur secteur. Si vous rencontrez des pirates, vous pouvez signaler leur vaisseau pour contrebande après l'avoir scanné grâce à votre scanner soute. Note : vous ne pouvez pas voir ce que contient la soute sans avoir auparavant scanné le vaisseau et ce scan est illégal si vous ne possédez pas d'autorisation de la police locale.



VAISSEAUX PIRATES

Vous rencontrerez des vaisseaux pirates de tout type, car ces derniers utilisent les appareils des autres races après les avoir modifiés selon leurs besoins. Certains groupes de pirates plutôt riches ont même leurs propres modèles de vaisseaux customisés, souvent peints de couleurs non autorisées.

Ne confondez pas les pirates avec les contrebandiers, qui font preuve de bien plus d'intelligence en utilisant des vaisseaux normaux pour dissimuler leurs activités.

LES YAKIS

Les pirates yakis sont impitoyables et profitent de l'affaiblissement de la flotte argonne pour mener à bien des attaques contre leurs structures et bien d'autres secteurs de l'Univers X. Le poids de la force yaki devient de moins en moins négligeable.

Leurs activités n'ont pour but que de créer délibérément le chaos et la confusion afin de fragiliser l'ordre régnant au sein de l'univers. Ils sont bien connus pour leurs fréquentes attaques de transporteurs isolés, considérés comme des proies faciles car rarement escortés par des chasseurs.



Pour connaître tous les détails d'un objet que vous avez rencontré lors de vos voyages, consultez l'Encyclopédie. Elle se situe sur la Barre latérale | menu Personnel | menu Avancé. La plupart des sections parlent d'elles-mêmes. Elles sont divisées en catégories, comme indiqué ci-dessous:

ARMES

- :: Lasers
- :: Missiles
- :: Boucliers

MARCHANDISES

- :: Matériel vaisseaux
- :: Amélioration vaisseaux

OBJETS

- :: Docks
- :: Usines
- :: Objets spéciaux



Sur la droite s'affiche le nombre d'éléments que vous connaissez déjà.

Observons l'une de ces catégories de plus près. Ici, descendez jusqu'à Objets et sélectionnez Vaisseaux. La fenêtre suivante montre les différentes races que vous connaissez ; un [+] précède le nom, indiquant la possibilité de l'ouvrir en cliquant. Vous pouvez également utiliser la touche [flèche droite], qui ouvrira toutes les catégories en même temps. Cliquez sur Argons.

La fenêtre ouverte affiche une liste des catégories de vaisseaux. Cliquez sur le [+] de l'une d'entre elles (cliquez sur M4) pour voir tous les vaisseaux de cette catégorie que vous connaissez.

Maintenant, cliquez sur le nom d'un vaisseau, le Buster Argon, par exemple. Vous voyez apparaître une description détaillée du vaisseau, dont les particularités techniques, les systèmes d'armement, les missiles compatibles et la capacité maximum du bouclier.

Souvenez-vous bien que seuls les armes, marchandises et objets que vous connaissez déjà (que vous aurez donc vu sur votre Gravidar ou acheté) apparaîtront dans ces listes. Avec de l'expérience, ces listes s'allongeront encore et encore et encore...



Les Teladis n'introduisirent que récemment les différentes unités de temps décrites ci-dessous au sein de la fédération. C'est la période de rotation d'Ianamus Zura, la planète des Teladis, qui en est l'étalon. Les Terriens ne les ont pas adoptées et ont conservé les unités de temps issues du cadran solaire.

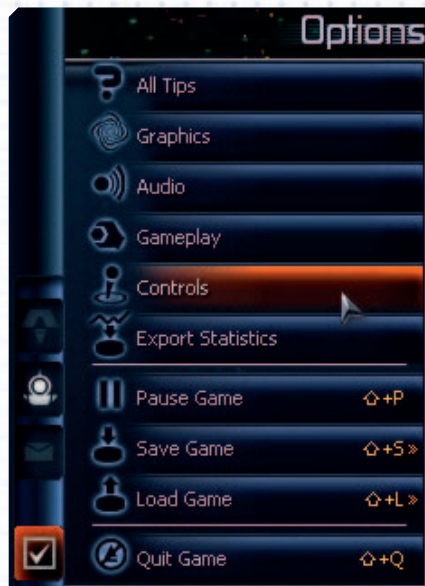
- Sezura:** Plus petite unité de temps – elle correspond approximativement à 1,7 seconde.
Mizura: 96 Sezuras (163,2 secondes = 2,72 minutes)
Stazura: 96 Mizuras (15667,2 secondes = 261,12 minutes = 4,352 heures)
Tazura: 7 Stazuras (109670,4 secondes = 1827,84 minutes = 30,464 heures = 1,27 jour)
Wozura: 7 Tazuras (= 8,89 jours)
Mazura: 7 Wozuras (= 62,23 jours)
Jazura: 8 Mazuras = 56 Wozuras = 392 Tazuras (= 497,84 jours = 1,36 année)
Quazura: 22 Mizuras, unité de temps utilisée seulement par les Teladis. (3590,4 secondes = 59,84 minutes)
Insura: 8 Mizuras, unité de temps utilisée seulement par les Teladis. (1305,6 secondes = 21,76 minutes)
Sonne: Identique à la Jazura et utilisée seulement par les Teladis.





CONFIGURATION DU PROFIL DE COMMANDES

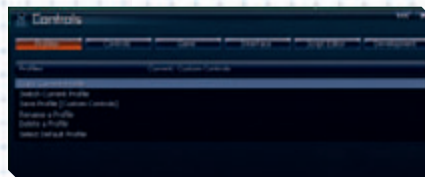
Il est possible de configurer les boutons et les touches attribués à certains types d'actions au cours du jeu. Ces mêmes touches sont réutilisables dans les autres modes combat, arrimage ou déplacement sur la carte. Vous pouvez créer différents profils et passer de l'un à l'autre suivant les types de parties. Ces profils peuvent être sauvegardés, renommés et/ou configurés par défaut. Les profils sont accessibles par la Barre Latérale en sélectionnant Options | Commandes.



Le Menu Options



Le Menu Options/Commandes



Le Menu Options/Commandes/Commandes

COPIER LE PROFIL ACTUEL

Cette option vous permet de copier votre profil actuel en lui attribuant un nom puis en éditant les tableaux Commandes, Jeu et Interface.

Ces commandes peuvent être configurées pour chaque action. Si vous désirez n'avoir qu'une commande par action, supprimez d'abord la commande initiale puis ajoutez-en une nouvelle. Si vous ajoutez une commande déjà attribuée, celle-ci ne contrôlera plus la tâche précédente. Il est de ce fait important de vérifier toutes les commandes avant de sauvegarder. Certaines commandes sont bloquées. Le bouton "appliquer" ne pourra être attribué à aucune touche ou commande du menu principal, qui ne peut être modifié.

Les paramètres de commandes modifiés peuvent être sauvegardés sous un nouveau profil. De plus, vous pouvez organiser vos profils en sélectionnant **Modifier le profil actuel, Sauver le profil, Renommer un Profil ou Sélectionner un Profil par défaut.**

COMMANDES DES VAISSEUX (JOYSTICK, SOURIS, MANETTE)

COMMANDES DU JOYSTICK

Vous pouvez piloter tous les vaisseaux selon la méthode que vous préférez. L'image suivante vous indique les paramètres de commandes par défaut du joystick. Celles-ci peuvent être plus avancées ou simplement adaptées suivant les modèles. Veuillez consulter le manuel du constructeur de votre joystick pour sa configuration. S'il existe sur votre modèle, le bouton hat permet de naviguer dans les menus.

Feu/Menu : OK

Zoomer

Sélection missile.
Maintenir pour lancer

Activer l'accélérateur de temps ATS

Sélection moniteur suivant

Sélection suivant

Cible précédente -
maintenir pour visée auto ennemi

Cible suivante -
maintenir pour visée auto



COMMANDES DE LA SOURIS

La souris est sans conteste le meilleur moyen de jouer à X3 : Conflit Terrien. Le curseur de la souris peut opérer de trois façons : pointeur normal, pilotage à la souris et le mode pilotage classique [Shift + N].

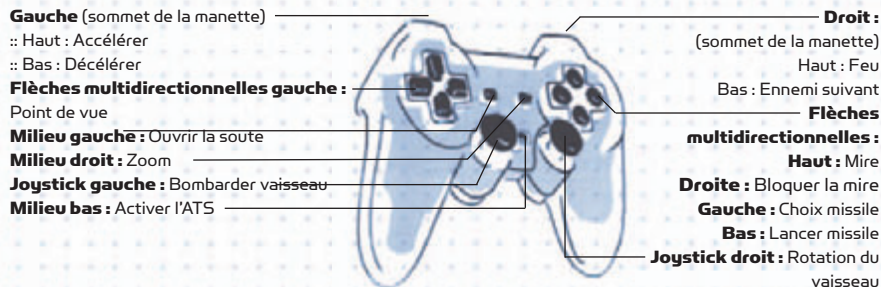
Le pilotage classique est le seul mode faisant disparaître le curseur de la souris et la barre latérale. Les deux autres modes permettent toujours la navigation dans la barre latérale et l'affichage HUD à l'aide du curseur. Appuyez sur [Espace] pour activer ou désactiver le pilotage à la souris ou cliquez gauche pour l'activer temporairement. Ce mode ne fonctionne que dans l'espace.

Utilisez le clic droit pour tirer au laser. Ceci vaut autant pour le mode de pilotage à la souris que pour les autres. Lorsqu'un objet peut être sélectionné, le curseur de la souris change et présente un petit réticule bleu en bas à droite. Pour sélectionner un objet comme cible, utilisez le clic gauche. Cliquez à nouveau pour ouvrir le sous-menu correspondant.

Utilisez la molette pour naviguer dans les menus et le bouton de gauche pour en sélectionner les éléments.

COMMANDES DE LA MANETTE

Utilisez le profil de commande pour modifier les commandes de la manette selon vos besoins.



"Peu importe qui a déclenché le conflit, je sais qui l'a remporté." BurnIt!

DEPANNAGE



AIDE TECHNIQUE

Ce produit a été soumis à des tests rigoureux et vous ne devriez rencontrer aucun problème. Cependant, il est impossible de tester toutes les configurations et si vous rencontrez des difficultés avec ce produit, merci de vous rendre à l'adresse <http://www.kochmedia.com> à la section support. Là vous pourrez naviguer dans notre Foire Aux Questions (FAQ) où les problèmes les plus fréquents sont traités.

Si vous ne trouvez pas ce que vous cherchez dans la section FAQ, alors contactez-nous aux numéros suivants :

HOTLINE AIDE TECHNIQUE

0906 732 9005
(Coût d'un appel £1.00 par minute)
Du Lundi au Vendredi 11h – 19h.
Week-ends et jours fériés 11h – 17h

CENTRE DE SUPPORT TECHNIQUE

email: support@kochmedia.co.uk

HOTLINE TRUCS & ASTUCES

0906 906 0015
(Coût d'un appel £1.50 par minute)
Du Lundi au Dimanche 9h – 12h

OPTIMISATION DES PERFORMANCES DE LA CONFIGURATION

1. Vérifiez votre configuration avec la configuration nécessaire donnée au-dessus.

- :: La configuration minimale est nécessaire pour jouer au jeu. Les performances peuvent varier, des ralentissements peuvent se manifester et elle ne garantit pas un nombre minimum d'images par seconde. En dessous de cette configuration le jeu peut ne pas se lancer.
- :: La configuration recommandée devrait permettre de jouer sans problèmes dans presque toutes les situations. Cependant, l'univers du jeu étant complexe et varié, il peut y avoir des situations dans lesquelles la configuration minimale atteint ses limites.

2. Assurez-vous que votre PC est configuré pour obtenir les meilleures performances possibles.

- :: La vitesse du processeur, la carte vidéo et la mémoire disponible sont des critères très importants.
- :: Mettez à jour les pilotes de la carte mère si nécessaire et en particulier tous les pilotes additionnels des éléments intégrés à la carte mère comme le son par exemple.
- :: Maintenez votre système d'exploitation et vos pilotes à jour, mais ne partez pas du principe que les dernières versions sont toujours meilleures ou plus rapides. Si vous pensez qu'une version d'un pilote est lente ou instable, enlevez-la et réinstallez la précédente.
- :: Ne lancez pas d'autres programmes en tâche de fond. Plus particulièrement, quittez les applications qui ont accès à Internet. Ces applications vérifient souvent l'état de la connexion, ce qui cause des ralentissements.
- :: Assurez-vous que votre PC n'est pas infecté par un virus ou un logiciel espion. Ils peuvent ralentir votre PC et également être la cause d'autres problèmes. Cependant, pour jouer il se peut que vous deviez quitter votre antivirus car lui aussi peut ralentir votre ordinateur.

3. Réglez les options du jeu d'après votre configuration.

- :: Pour diminuer la charge de travail de votre carte vidéo, le plus simple est de jouer avec une résolution plus basse. Mais dans quelques cas, certaines cartes vidéo fonctionnent mieux à des résolutions spécifiques. Essayez donc différentes résolutions afin de voir quel est le meilleur réglage pour vous.
- :: Le lissage ou Anti-Aliasing (AA) permet une meilleure définition des bords des objets pour éviter qu'ils n'apparaissent dentelés, avec un effet escalier. Mais le lissage demande beaucoup de ressources au processeur et ne devrait être utilisé qu'avec des cartes de milieu ou haut de gamme.

- :: Le Contrôle de Qualité Automatique (CQA) est un système interne qui essaie d'empêcher le nombre d'images par seconde de descendre trop bas. Nous conseillons de le laisser activé sur toutes les configurations sauf les plus grosses.
- :: Utilisez les réglages du jeu plutôt que les réglages des pilotes autant que possible. De nombreux pilotes permettent de forcer des options comme le lissage (AA) ou le vsync, mais cela aura des effets inverses sur les performances.
- :: Essayez d'activer ou de désactiver l'EAX (Environmental Audio Extensions). La plupart des systèmes l'ignorent s'ils ne le supportent pas ou l'utilisent s'ils sont compatibles.

4. Le jeu est livré avec des réglages graphiques que vous pouvez changer pour améliorer les performances.

A l'écran de démarrage :

- :: Résolution des textures : Haute, Moyenne et Basse (Haute par défaut)
- :: Filtre anisotropique : ON ou OFF (ON par défaut)
- :: Qualité du Shader : Haute, Moyenne ou Basse (Haute par défaut, non disponible pour les résolutions moyenne et basse si votre carte vidéo ne le supporte pas).

Dans le jeu :

- :: Post traitement (lumières) : ON ou OFF (ON par défaut)

PROBLÈMES SIMPLES

1. Problèmes graphiques

- :: Les causes les plus courantes des problèmes graphiques sont dues à des problèmes avec le pilote, qui peut avoir des erreurs ou bien tout simplement être corrompu.
- :: Des lignes en escalier, des triangles à travers l'écran ou des blocs aléatoires de couleurs sont des signes de surchauffe. Assurez-vous que les ventilateurs de votre carte vidéo ne sont pas entravés par de la poussière et qu'ils fonctionnent normalement.
- :: Si vous êtes sous Windows Vista et que vous utilisez la Sidebar, nous vous recommandons de quitter la Sidebar avant de lancer X3:Conflit Terrien. Ceci évitera d'agiter l'écran quand vous bougerez la souris sur la partie droite de l'écran.

2. Problèmes de son

- :: Les causes les plus courantes viennent des codecs audio. Essayez d'enlever, d'ajouter ou d'ajuster leurs priorités dans le panneau de contrôle de Windows.
- :: Les problèmes de son peuvent également provenir d'une mauvaise installation, plus particulièrement quand les mauvaises mises à jour ou les mauvais patches ont été installés.
- :: Il est recommandé d'avoir une carte son séparée (plutôt qu'intégrée à la carte mère) et des pilotes. Cela peut faire une grande différence. Une mauvaise carte son, des pilotes dépassés ou des codecs audio incorrects peuvent occasionner de nombreux problèmes.

PLANTAGES

1. Commencez par éliminer les problèmes de configuration.

- :: Il est tout à fait possible que les problèmes du jeu soient causés par la configuration du système sur lequel il est installé, même si ce même système peut lancer d'autres applications et d'autres jeux sans problème.
- :: Si vous rencontrez un problème pendant l'installation, assurez-vous d'avoir quitté toutes les applications d'émulation de lecteur qui pourraient causer des problèmes au système de protection contre la copie. Assurez-vous que le CD ou le DVD d'installation est propre. Faites une mise à jour des pilotes si nécessaire.
- :: Si une partie de votre système est overclocked ramenez-le à une vitesse normale.
- :: Vérifiez le reste de votre matériel. Les problèmes de composants comme les cartes vidéo peuvent apparaître dans un jeu et fonctionner normalement dans d'autres circonstances.
- :: Vérifiez que vous n'avez pas de virus ou de programmes qui pourraient interférer avec le jeu. De nombreux programmes peuvent interférer avec le jeu : les antivirus, les utilitaires d'émulation de lecteur, des applications de messageries instantanées et des utilitaires de partage de fichiers.

- :: Faites une mise à jour de vos pilotes. S'ils sont déjà à jour, alors essayez des versions plus anciennes. Si vous avez des problèmes avec des lecteurs de tierce partie alors utilisez le lecteur d'origine fourni avec votre matériel.
- :: Essayez de réinstaller les codecs par défaut de Microsoft®. Une des causes les plus communes de plantage du jeu est l'installation de packs de codecs de tierce partie.

2. Une fois les problèmes du système éliminés, vérifiez le jeu lui-même.

- :: Assurez-vous d'avoir téléchargé et installé les dernières mises à jour et les derniers patches. Vérifiez que vous avez installé la bonne version de votre copie du jeu et qu'elle est installée au bon endroit.
- :: Il est possible que les parties sauvegardées se corrompent soit à cause d'un facteur externe soit à cause de problèmes du jeu. Essayez de commencer une nouvelle partie pour voir si le problème persiste. Sauvegardez régulièrement et utilisez différents emplacements.
- :: Essayez de désinstaller et de réinstaller le jeu. L'installation s'est peut-être corrompue à cause d'une erreur de disque ou un fichier important peut avoir été effacé. Après la réinstallation, essayez d'abord de commencer une nouvelle partie avant de charger une partie sauvegardée.
- :: Une cause fréquente de problèmes pendant le jeu est l'installation de scripts de tierce partie ou de Mods. Si vous réinstallez le jeu sans réinstaller les scripts et les Mods et que le jeu fonctionne, il y a alors de grandes chances qu'ils soient la source du problème.

Si vous soumettez une erreur à notre centre de support, veuillez à inclure les informations suivantes :

- :: Le message exact de l'erreur, si vous en avez un.
- :: Les actions à faire pour reproduire l'erreur.
- :: Le détail des programmes utilisés au moment de l'erreur en incluant l'antivirus et les applications de pare-feu.
- :: Et le plus important, joignez un fichier de rapport DXDiag. Suivez les instructions suivantes :



Cliquez sur le bouton « démarrer » dans votre barre des tâches Windows. Cliquez sur « Exécuter... » et tapez « dxdiag » dans la boîte de dialogue qui vient de s'ouvrir. Si vous utilisez Windows® Vista™, cliquez sur l'icône ronde en bas à gauche de l'écran, et tapez « dxdiag » dans la boîte de dialogue « Start Search ». L'outil de diagnostic DirectX devrait se lancer automatiquement. Cet outil passe en revue tout le système. Les détails peuvent être sauvegardés dans un fichier log en cliquant sur le bouton « Save all information » en bas de l'écran. Ceci sauvera un fichier texte appelé « DxDiag » que vous pouvez attacher à un mail. Ce rapport sera d'une grande aide dans la résolution rapide de votre problème.

Vous pouvez obtenir plus d'aide sur le site officiel d'Egosoft X3:Conflit Terrien :

www.egosoft.com/games/x3_tc/info_en.php

Vous pouvez également y trouver les forums officiels et lire les questions envoyées par d'autres joueurs de X3:Conflit Terrien. Vous pourrez également y trouver une multitude de trucs et astuces pour améliorer votre plaisir de jouer en plus de nombreux autres sujets divers et variés. Veuillez lire le fichier « Readme » sur le CD ou le DVD pour plus d'information.



Si vous désirez approfondir vos connaissances de l'Univers X, certains fans ont écrit des romans disponibles dans la boutique en ligne d'Egosoft. On dit que chaque nouveau jeu de la série X est un chapitre supplémentaire à l'histoire complexe de l'univers, et c'est tout à fait vrai. Farnham's Legend est sans aucun doute le "Livre de la Vérité" de tous les X-fans. Il contient le premier et le second chapitre de la saga X, née avec X - Beyond the Frontier et X-tension. Cet ouvrage réussit à sonder en profondeur la genèse de l'Univers X, tout en fournissant un maximum de faits historiques ayant mené à X2: The Threat et X3: Reunion, les troisième et quatrième chapitres de cette saga épique dans l'Univers X. La lecture de ce livre poussera les vétérans de X-BTF et X-T à ressortir leur vieille copie du jeu. Si vous souhaitez appréhender dans sa globalité l'« histoire » de l'Univers X, il n'existe rien de mieux que 'Farnham's Legend' ... disponible dans la boutique en ligne d'Egosoft.



Ayse continuait d'étudier l'objet, sentant confusément que quelque chose ne tournait pas rond, sans pouvoir dire précisément quoi. Un vaisseau d'un genre habituellement réservé au transport orbital, découvert dans l'espace intersidéral, voyageant quasiment à la vitesse de la lumière ? Un court instant, l'image de la Terre vue depuis l'espace emplissait ses souvenirs. Elle avait contemplé le spectacle envoûtant de la planète bleue au moins une centaine de fois, lors de ses trajets en navette. Elle s'en émerveillait toujours, comme si elle la découvrait pour la première fois. « John... », sa bouche lui parut soudain très sèche. « John, il n'y a aucun hublot, aucune ouverture, pas même un cockpit ! »

Friedman fronça les sourcils tout en haussant les épaules. « C'est vrai, mais ça ne veut pas nécessairement dire que... Atsui ! »

Ayse tressaillait en réalisant pourquoi John avait lancé ce cri de surprise. Elle se recroquevilla dans son fauteuil, submergée par une vague de terreur, lorsqu'ils aperçurent le ventre du vaisseau étranger, révélant un large symbole gravé dans l'alliage mat. Un dessin simple, quelques lignes pures. Presque un dessin d'enfant. John et Ayse le reconnurent instantanément.

Le blason de la Flotte des Terraformeurs.

AUTRES ROMANS DE L'UNIVERS X



Il existe bon nombre de courts romans mis en ligne, disponibles dans la section Creative Universe du forum en anglais et quelques romans en format PDF à télécharger depuis le site d'Egosoft.

Dominion (Anglais) de Darren Astles (30188_49)

X-universe: v. 1 (Anglais) de Darren Astles (ISBN: 1412019559)

Traders Tale (Anglais) de Stephen Haworth

NOPILEOS (Allemand) de Helge T Kautz (ISBN: 3833210419)

Farnham's Legend (Allemand/Traduction française sur le forum) de Helge T Kautz (ISBN: 3833212047)



EGOSOFT AND DevNet

Director
Bernd Lehahn

Lead Designers
Markus Pohl
Christian Vogel

Fictional Background and Story
Helge Kautz

Project Leader
Chris BurtJones

Lead Programmer
Martin Brenner

Shader Programming
Andreas Itze

Engine Programming
Chris BurtJones

Interface Programming
Michael "BurnIt!" Baumgardt
Klaus Meyer

Universe Programming
David "voxol" Feltell
Matt "Cycrow" Gravestock
Tim "ticaki" Kiemen
Mike "Apoch" Lewis
Thomas "Bala Gi" Maier
Richard "moggy2" Morgan

Mission Programming
Owen Lake
Al Main
Christian "XGamer" Funke
Lukas Stefanski
Daniel "AalaarDB" Winsor

MSCI Programming
Matt "Cycrow" Gravestock
Richard "moggy2" Morgan
Simon "SymTec" Schütz

Tools
"doubleshadow"

Map Design
Dirk Groben
Sascha Meuser
Bobby "Syklon" Wilkinson

Economy Design and Game Balancing
Dirk Groben
Bobby "Syklon" Wilkinson

3D Artwork
Markus Pohl
Alexander Preuss
BYZANTOS Marc "Mox"
Spaans
Bobby "Syklon" Wilkinson
Christian Hercher
Don "Jakesnake5" Jacobs
Stéphane Chasseloup

2D Artwork
Christian Vogel
Martijn "Mishra" Kerkhoff
Matt "Mokonzi" Sealey

Video
Alexander Preuss
Robin "Aragon Speed" Porter

Music
Daniel "Woffin" Finney
Thomas Egeskov Petersen
Edgar "Player" Stiris
Alexei Zakharov
with voice by Natalia Yakovleva

Sound Effects
Martin Hensler
Alexander Koch

Authors/Scriptwriters
Ivan Tefalco
Mark "Toastie" Wilson
Manual
Fred Hirschfelder

Localisation German
Dorian Krause
Carsten "Cmdr." Baumfalk
Lukas "enenra" Blumer
Thomas "Barron" Hangl
Arvid "Ogerboss" Ihrig
Olaf "Stormsong" Schweppe
Lukas Stefanski
Silvio "Belisarius" Walther
Vincent "Alex Vanderbilt"
Wiener
Georg "PIC" Armbruster

Localisation French
Benoît "PrizzZ" Balliguet
Nicolas "Nalin" Brax
Marc "Bugsman" Huhardeaux
Adrien "Photon" Siebert
Thomas "Thoto" Szapiro
André "The Fly" Gaulé

Localisation Italian
Federico "Confucio" Persano
Daniele "DannyD" Coralluzzo
Christian "GargaPotter"
Deligant
Cristiano "Hugoz" Trombin
Test Coordinators
Graham "Graphil" Pursey
Olaf "Stormsong" Schweppe

Test Team Leaders/Deputies
Christopher "Shadow_Knight"
Cowell
"Euclid"
Marios "fchopin" Georgiou
Chris "IM!" Harrod
Jeffrey "rabiddeity" Hiner
Arvid "Ogerboss" Ihrig
Remco "Merroc" Jackmans
Axel "Sheva" Monien
Roger Powell
Andres "Arsaneus"
Schaffhauser
Thomas "lifrirt" Schmidt
Naima "Differix" Siddique
Filipe "Ketraar" Teixeira
Daniel "AalaarDB" Winsor

Testers

Christian "Black@Hawk"
Assoni
Daniel Augustini
Carsten "Cmdr." Baumfalk
Lukas "enenra" Blumer
Phil "darkest_majick" Brent
Jurgen "Da_Imp" Buisman
Marc "Trickmov" Clahsen
Daniele "DannyD" Coralluzzo
Samuel Vincent Creshal
KarlFriedrich "UniTrader"
Eisermann
Richard "Submarine" Ensor
Simon "Granjou" Eugster
David "Dwarden" Foltyn
Daniel "Fanchen" von der Haar
Luis "subaluigi" Haase
Jeff "DeadlyDa" Hatch
Mike "Cpt. Dylan Hunt"
Hiebert
Fred Hirschfelder
Reverend Paul "LV"

Hutchinson
Dave "Warchild" Ingram
Don "Jakesnake5" Jacobs
Kurt "Lazerath" Johnsen
Paul Knibbs
Stewart "Maahes" Lear
Philippe "Phlt" Lefort
Florian "CoreSniper"
Lütkebohmert
Dirk "bogatzky" Lützen
Ted "Kailric" McBride
Michael "Lucike" Mittmann
Niels Christian "ncmohr" Mohr
Richard "moggy2" Morgan
Dave "Seawolfe" Musser
Ronald D. "beastmaster"
Nichols
Markus Riedel
Gary Sanger
Christian "EoD" Schmidbauer
Daniel "st@n!" Schnitzer
Simon "myrrdyn" Shak
Danijel "Drou" Simic
Andreas "laux" Strebelow
Christopher "fireblade"
Tyerman
Rob "RVJ" Vernon
Silvio "Belisarius" Walther
Richard "softweir" Weir
Vincent "Alex Vanderbilt"
Wiener
Andreas "uziel666" Zippel

Website Administrators

Michael "BurnIt!" Baumgardt
Olaf "Stormsong" Schweppe
Greg "The_Abyss" Kingston

EGOSOFT Office

Hannelore Lehahn
ChiaChen Lehahn


PUBLISHERS
KOCH MEDIA

Director of Production
Christian Moriz

Producer
Reichert Sebastian

Product Manager
Christoph Ebenschwaiger

QA Lead
Roman Grow

Localization
Daniel Langer

International PR
Martin Metzler

PR Germany
Michael Zolna

PR UK
Paul Bartholemeu

PR France
Barbara Allart
Anne Chantreau

PR Italy
Tania Rossi

International Marketing
Georg Larch
Marion Lindmayr
Henning Schmid
Jörg Spormann
Antoine Madre

German Marketing
Mario Gerhold
Stefan Eder

Marketing UK
Amy Curtin

Marketing France
Emmanuel Melero

Marketing Italy
Daniele Falcone

НОВЫЙ ДИСК

Руководитель отдела
локализации
Марина Юнчарова

Менеджер локализации
Максим Анчугов

Перевод текста
Олег Вернер

Локализация
Ольга Цыкалова
Наталья Дубровская
Вячеслав Беляев
Константин Долинов

Технический контроль
Леонид Салаватов
Константин Ананьев

PR и маркетинг
Роман Горчаков
Виктория Трикоз
Жанна Горанская

Полиграфия
Юлан СяюШан
Татьяна Лаптева

Редактор
Татьяна Бессонова

Роли озвучивали
Елена Кищик
Влад Копп
Вадим Максимов
Денис Некрасов
Никита Прозоровский
Валерий Сторожик
Елена Чебатуркина
Ольга Шумова

IGS
Paul Lombardi

Recordings
Recording Director
Christian Zeevaert

Voice Actors English
Lorenz Böhme
Gary Evans
Mark Humphries
Owen Lake
Jeanette McGrath
Jan Vrethen
Ellen Wagner
Elisabeth Wessalink

Voice Actors German

Kirsten Anders
Lorenz Böhme
Chiara Ferrau
Gregor Höppner
Helge Sidow
Karl Walter Sprungala
Jan Vrethen
Christian Zeevaert

Voice Actors – French

David Berthier
Marion Billy
Mark Bouvet
Etienne Gillig
Jean Yves de Groote
Jacques Herlin
Eric LeBlanc
Marie L' Hermite
Samira Mamèche
Sophie Ostria
Patrick Pouly
Emmanuel Rausenberger
Yves VatinPerrignon
Rémy Wibaut
Jérémy Zylberberg
Viginie Jeanroy
Andreas Geiss

EXTERNAL ARTISTS
Black and White Fish Digital

General Manager
Wang Ranyan
Lead Artist
Wang Yuedong
Model Artist
Shang Xiaolei
Model Artist
Wang Guangdong
Texture Artist
Zhang Fengqi
Concept Artist
Ruan Liang

Devil on a Donkey
Ivelin G. 'ChieFFF' Ivanov
Krikor 'Koko' Sarkisian
Kosta 'Concrete Donkey'
Milev
Antonio 'Tony' Slavkov
Angel 'Galileo' Shumanov
Vasil S. 'VSV' Vasilev
Konstantin 'Code' Nikolov

The Light Works

Tobias Richter
Oliver Nikelowski
Arne Langenbach
Iring Freytag
Oliver Stark
Jennifer Marx
Maximilian Laska

Streamline Studios

Hector Fernandez
Stefan Baier
Renier Banninga
Gilles Ketting
Henrik Bolle
Jeroen Leurs
Steven Chagnon
Lucas Bramlage
Wanja Svasek
Andre Stiegler

Nikitova
Olga Petrus
Maksim Dembick
Sergei Ilushin
Miroslav Baranenko
Vadim Derkach
Vitaliy Smyk
Alexander Barsukov
Anton Evdokimov
Artem Fanaylov
Evgeniy Kuklev
Denis Beregech
Denis Torgovenko
Dmitriy Borodavko
Ilya Gulayev
Maksim Domnin
Oleg Gamov
Roman Androshchuk
Sergei Voluzhin
Vadim Popenko
Alexander Kaplun
Anatoliy Chechel
Maksim Popov
Andrei Pozolotin
Olga Nikitova

Liquid Development



KOCH MEDIA LTD END USER LICENSE AGREEMENT (EULA)



Merci de lire attentivement cette Licence avant d'installer le jeu (« Produit Multimédia »).

Cette Licence est un accord entre vous, l'« Utilisateur », et Koch Media et/ou ses concédants et/ou ses ayants-droits (« Koch Media »), qui confère à l'Utilisateur un droit non-exclusif et non-cessible d'utilisation du Produit Multimédia.

En installant le Produit Multimédia, l'Utilisateur s'engage à respecter les termes et conditions de la Licence.

LA LICENCE

Koch Media confère à l'Utilisateur une Licence non-exclusive et non-cessible d'utilisation du Produit Multimédia, mais reste propriétaire de tous les droits y afférents.

Les droits non spécifiquement transférés par cette Licence restent la propriété de Koch Media.

Le Produit Multimédia est licencié à l'utilisateur et non vendu, pour un usage privatif.

La Licence ne confère aucun droit ou titre sur le Produit Multimédia et ne saurait être comprise comme un transfert des droits de propriété intellectuelle sur le Produit Multimédia.

PROPRIÉTÉ DU PRODUIT MULTIMÉDIA

L'Utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs au Produit Multimédia et à ses éléments (notamment aux titres, codes informatiques, thèmes, personnages, noms des personnages, intrigues, histoires, dialogues, lieux, concepts, images, photographies, animations, vidéos, musiques et textes incorporés dans le Produit Multimédia), ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights sont la propriété de Koch Media et sont protégés par la Réglementation française ou autres Lois, Traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle.

UTILISATION DU PRODUIT MULTIMÉDIA

L'Utilisateur est autorisé à utiliser le Produit Multimédia en conformité aux instructions fournies dans le manuel ou sur l'emballage du Produit Multimédia.

La Licence est accordée dans le cadre d'une utilisation personnelle uniquement.

Sont interdits :

L'exploitation commerciale du Produit Multimédia

Un usage contraire aux bonnes mœurs ou aux lois en vigueur

La modification du Produit Multimédia ou la création de tout travail dérivé

La transmission du Produit Multimédia via un réseau téléphonique ou tout autre moyen électronique, sauf au cours de parties multi-joueurs sur réseaux autorisés

La création ou la distribution de niveaux et/ou de scénarios non autorisés

La décompilation, le reverse engineering ou le désassemblage du Produit Multimédia.

L'Utilisateur ne peut vendre, sous-licencier, louer le Produit Multimédia à un tiers. Dans la limite autorisée par la loi applicable dans votre pays, vous pouvez effectuer des copies de sauvegarde.

L'Utilisateur ne peut transférer le Produit Multimédia que si le destinataire accepte les termes et conditions de la Licence. Dans ce cas, l'Utilisateur s'engage à transférer tous les composants et documentations relatifs au Produit Multimédia. Il s'engage aussi à effacer toute copie du Produit Multimédia de son ordinateur. Dans ce cas, cette Licence est automatiquement et immédiatement résiliée.

RÉSILIATION DE LA LICENCE

La Licence entre en vigueur à compter du premier usage du Produit Multimédia. Elle est résiliée automatiquement par Koch Media sans notification dans le cas du non-respect des termes et conditions de la Licence par l'Utilisateur.

GARANTIE

Koch Media a apporté à ce Produit Multimédia tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour garantir à l'Utilisateur une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement. Si toutefois, dans les quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date d'achat du Produit Multimédia ou tout autre délai de garantie plus long prévu par la législation applicable, celui-ci s'avérerait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Koch Media s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après. Passé ce délai, Koch Media accepte d'échanger le Produit Multimédia défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15,24 Euros par Produit Multimédia.

Pour que le Produit Multimédia défectueux puisse être échangé :

- 1) Prendre contact avec le support technique de Koch Media. Après avoir brièvement décrit le défaut dont le Produit Multimédia fait l'objet, un numéro d'accord de retour sera attribué à l'Utilisateur.
- 2) Retourner ce Produit Multimédia dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré et des coordonnées complètes de l'Utilisateur. Si la période de garantie est dépassée, joindre au pli un chèque ou un mandat postal de 15,24 Euros par Produit Multimédia, libellé à l'ordre de Koch Media. Important :

Il est conseillé de procéder à cet envoi par "Colissimo suivi" ou par lettre recommandée avec accusé de réception.

Aucun Produit Multimédia ne sera échangé s'il n'est pas accompagné de son numéro d'accord de retour et de sa preuve d'achat.

LIMITATION DE GARANTIE

L'Utilisateur reconnaît expressément que l'Utilisation du Produit Multimédia est à ses propres risques.

Le Produit Multimédia est fourni en l'état et sans garantie autre que celle prévue à l'Article 5 de la Licence. L'Utilisateur assume tous les frais de réparation et/ou correction du Produit Multimédia.

Dans les limites imposées par la Loi, Koch Media rejette toute garantie relative à la valeur marchande du Produit Multimédia, la satisfaction de l'Utilisateur ou son aptitude à répondre à une utilisation particulière.

L'Utilisateur assume tous risques liés à une perte de profits, perte de données, erreurs, perte d'informations commerciales ou autre résultant de la possession du Produit Multimédia ou de son utilisation.

Certaines législations ne permettant pas la limitation de Garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'Utilisateur.

RESPONSABILITÉ

En aucun cas Koch Media ne saurait être tenu responsable de tout préjudice direct, indirect, accidentel, spécial, accessoires ou autre né à l'occasion de l'utilisation ou de l'impossibilité d'utilisation, ainsi que de la possession ou du mauvais fonctionnement du Produit Multimédia et ce même si Koch Media a été averti de l'éventualité d'un tel préjudice.

Koch Media décline notamment toute responsabilité quant à l'utilisation du Produit Multimédia faite contrairement aux précautions d'emploi visées par le manuel et l'emballage.

Certaines législations ne permettant pas l'exonération de responsabilité dans le cas de dommages directs ou accessoires, il est possible que l'exclusion ci-dessus mentionnée ne s'applique pas à l'Utilisateur.

Cette Licence d'utilisation de Produit Multimédia octroie des droits spécifiques à l'Utilisateur et celui-ci est susceptible d'avoir d'autres droits en fonction des lois de son Etat.

Si vous avez des questions sur le jeu ou si vous rencontrez des problèmes techniques, vous pouvez bien sûr appeler notre Hotline pour tout conseil.

Merci d'avoir à disposition les informations suivantes lorsque vous contactez notre assistance technique, et de décrire le problème de la manière la plus précise possible.

- Constructeur de l'ordinateur
- Constructeur du processeur et vitesse
- Quantité de RAM
- Système d'exploitation
- Constructeur et modèle des cartes graphiques et des cartes accélératrices 3D
- Constructeur et modèle de la carte son
- Constructeur et modèle des lecteurs de CD-ROM et de DVD-ROM
- Constructeur et modèle du modem



**"J'ai vu ce que l'on ne pourrait imaginer, hmmm.
... des vaisseaux brûlant sur l'épaule d'Orion.
leurs carcasses luisant dans la pénombre du portail de Tannhauser.
Tous ces moments, se perdront dans les âges comme des larmes sous la pluie..."**

De l'album "Blade Runner" - Vangelis - Tears In Rain

