



R E U N I O N

M A N U E L



R E U N I O N

“Le choc de la dernière explosion secouait encore le vaisseau. La bataille était terminée. Les mains sur les commandes, il fit décrire une courbe au vaisseau pour éviter l'épave et mit le cap sur le soleil. Il coupa les gaz et contempla l'espace qui s'étendait devant lui, magnifique.

Il se remémora tout le temps et les efforts qu'il avait déployés. Les crédits, l'empire et la flotte qu'il avait créés uniquement pour parvenir à cet instant. Son cœur s'emballa sous l'émotion. Il réalisait soudain qu'en dépit de tout ce qu'il avait traversé, rien n'était comparable à cette récompense ultime.”

“Ce n'est pas la fin. Ce n'est même pas le début de la fin. Mais c'est peut-être la fin du début.”

Winston Churchill



SOMMAIRE

Configuration	2
Installation	3
Pourquoi enregistrer mon jeu Egosoft en ligne ?	3
En cas de problème	4
Lancer le jeu pour la première fois	6
Touches du menu rapide	8
Les touches du Clavier, Joystick, souris et joypad.	9
Profiles de commande multiples	13
Contrôle du vaisseau (Joystick/Souris/GamePad)	13
Le menu Options	15
Menu Principal	17
Manuel pour les pilotes TerraCorp	19
Introduction	19
Commercer, Combattre, Construire, Réfléchir	20
L'interface de votre vaisseau	21
Vol à travers les systèmes / Navigation	26
Console de Commande	27
Commercer	29
Construire	33
Le Troc	40
Combattre	46
Améliorations/Equipement	57
Armes	61
Marchandises & commodités	67
l'Univers X	74
Rangs de combat, de commerce et de Réputation	74
Les habitants de l'Univers X	75
Credits	82
Livres basés sur l'Univers X	84



REUNION

CONFIGURATION

Minimale

Microsoft® Windows® 98 SE, ME, 2000, XP
Pentium® IV (ou AMD® équivalent) 1,7 GHz
512 Mo de RAM
Carte graphique 3D 128 Mo compatible DirectX 9 avec support Pixel shader 1.3
Carte son
4.3 Go d'espace libre sur le disque dur
Lecteur DVD ROM
Souris + clavier ou manette de jeu (compatible retour de force optionnel)

Recommandée

Microsoft® Windows® 98 SE, ME, 2000, XP
Pentium® IV (ou AMD® équivalent) 2,4 GHz
1 Go de RAM
Carte graphique 3D 256 Mo compatible DirectX 9 avec support Pixel shader 2.0
Carte son (compatible Surround recommandé)
4.3 Go d'espace libre sur le disque dur
Lecteur DVD ROM
Souris + clavier ou manette de jeu (compatible retour de force optionnel)

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Si vous présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO:

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le cordon de raccordement le permette. Utilisez de préférences les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



INSTALLATION

INSTALLER X³: RÉUNION

IMPORTANT: X³: Réunion nécessite Microsoft® Windows® 98 SE, Windows® Millennium Edition, Windows® 2000 ou Windows® XP.

1. Quittez toutes les applications et insérez le DVD ROM de X³: Réunion dans votre lecteur de DVD ROM
2. Si la fonction d'exécution automatique de Windows est activée, l'installation de X³: Réunion débute automatiquement. Si après quelques secondes le processus d'installation ne commence pas, passez à l'étape 3
3. Sur le Bureau de Windows, double-cliquez sur l'icône Poste de Travail
4. Dans le Poste de Travail, double-cliquez sur l'icône de votre lecteur de DVD ROM
5. Double-cliquez sur l'icône du programme setup. Suivez ensuite les instructions affichées à l'écran

Parties sauvegardées: Vos fichiers de sauvegarde se trouvent dans le dossier "Mes Documents\Egosoft\X3\Saves" et sont nommés X00.sav à X25.sav. Vous pouvez les copier dans un autre dossier si vous voulez les conserver.

CODE DE PROTECTION ANTICOPIE: X³: Réunion utilise un système de protection sophistiqué, le système Starforce Keyless. Après la première exécution du jeu, il vous sera demandé de redémarrer votre ordinateur.

Certains logiciels de copie ou de gravure de CD ou de DVD peuvent interférer avec le système de protection anticopie. Dans ce cas, assurez-vous que les différents programmes de ce type et que vos pilotes de périphériques sont à jour.

POURQUOI ENREGISTRER MON JEU EGOSOFT EN LIGNE ?

CLE D'ENREGISTREMENT EN LIGNE

Votre numéro d'enregistrement en ligne est imprimé au dos du manuel. Utilisez ce code pour enregistrer votre jeu sur le site Internet officiel d'Egosoft: www.egosoft.com/x3/register/
Vous pourrez ainsi accéder aux différentes fonctions du site Internet officiel de X³, bénéficier du support technique et de toutes les mises à jour ou correctifs qui seraient développés.

L'enregistrement en ligne vous permet d'accéder:

- Aux forums de support technique
- Aux forums de Script et de Modding
- A la zone de téléchargement des bonus
- Aux mises à jour et aux correctifs

Vous pouvez également demander à recevoir la lettre d'information de l'Univers X qui contient les dernières nouvelles concernant le jeu.

Pour pouvoir vous enregistrer en ligne, vous devez au préalable créer un compte sur le site. Cette opération est simple et ne requiert qu'une adresse email valide. Une fois que vous aurez créé votre compte, vous pourrez



saisir votre code d'enregistrement en ligne dans votre profil de forum. Notez bien que la clé d'enregistrement en ligne est différente de la clé DVD qui vous sera demandée durant l'installation de certaines versions du jeu. En cas de problème d'enregistrement, envoyez un email à registerx3@egosoft.com.

NOTE: Aucune information personnelle ne sera demandée lors de l'enregistrement.

Vous pourrez alors consulter la section FAQ, où la plupart des problèmes sont identifiés, et alors nous contacter directement depuis le site.

EN CAS DE PROBLEME

SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez un problème en installant le jeu, nos support technique en ligne se tient à votre disposition à l'adresse suivante :

savsg@loisir.net

Problèmes de performances générales::

1. Vérifiez que votre système possède la configuration minimale détaillée plus haut.

- La configuration minimale représente le minimum pour pouvoir jouer. Avec cette configuration, les performances peuvent devenir assez mauvaises par moment et il n'est pas garanti que le nombre d'images affichées par seconde atteindra un niveau donné. En dessous de cette configuration, le jeu peut ne pas fonctionner.
- La configuration recommandée devrait vous permettre de jouer de manière fluide dans presque toutes les situations. Cependant, l'univers du jeu étant complexe et varié, il se peut que la qualité se dégrade occasionnellement.

2. Vérifiez que votre ordinateur est configuré de manière optimale.

- La cadence du processeur, la carte graphique et la mémoire disponible sont des facteurs importants.
- Mettez à jour les pilotes de votre carte mère et de vos éventuels périphériques embarqués (carte son, par exemple).
- Maintenez votre système d'exploitation et vos pilotes à jour. Toutefois, le tout dernier pilote n'est pas toujours le meilleur et le plus rapide. Si vous constatez qu'un pilote est lent ou instable, désinstallez-le et réinstallez un pilote antérieur que vous savez être fonctionnel. Utilisez un logiciel de désinstallation de pilote avant d'installer un nouveau pilote.
- Fermez tous les programmes tournant en tâche de fond. En particulier, fermez les applications qui sont susceptibles d'accéder à Internet. En effet, ces programmes testent souvent la présence de la connexion au réseau, ce qui cause des ralentissements.
- Assurez-vous que votre ordinateur ne contient pas de virus ou de spyware. Ces programmes peuvent ralentir votre ordinateur et causer de nombreux autres problèmes. Toutefois, lorsque vous jouez, vous pourriez vouloir éteindre votre logiciel antivirus, ce dernier pouvant également ralentir l'ordinateur.

3. Choisissez les réglages du jeu en accord avec votre configuration.

- Faire fonctionner le jeu à une résolution plus basse est la méthode la plus simple pour diminuer la charge de travail de votre carte graphique. Cependant, certaines cartes graphiques semblent fonctionner plus rapidement à certaines résolutions. Essayez différents réglages et choisissez celui qui fonctionne le mieux dans votre cas.



- L'anti-crênelage (Antialiasing, AA) adouci les angles des objets 3D. Toutefois, l'anticrênelage utilise une grande quantité de ressources et ne devrait être utilisé qu'avec des cartes graphiques de milieu de gamme ou haut de gamme.
- Le Contrôle de Qualité Automatique (AQC: Automatic Quality Control) est un système qui cherche à conserver le nombre d'images affichées par secondes au-dessus d'un certain niveau. Il devrait être activé systématiquement, sauf pour les configurations de très haut niveau.
- Utilisez les réglages de paramètres dans le jeu plutôt que les réglages de paramètres au niveau des pilotes de périphérique. La plupart des pilotes vous permettent de forcer les réglages de l'AA ou de la synchronisation verticale, mais cela réduira les performances, la plupart du temps.
- Essayez d'activer ou de désactiver l'EAX. La plupart des systèmes ignorent cette fonction si elle n'est pas supportée et l'utilisent s'ils le peuvent.

4. Le jeu comporte un certain nombre de réglages du graphisme que vous pouvez tester pour améliorer les performances.

- Dans l'écran de démarrage : - Résolution des textures : HAUTE, MOYENNE et BASSE (HAUTE par défaut)
- Filtre anisotropique : ON ou OFF (ON par défaut)
- Qualité des ombres : HAUTE, MOYENNE et BASSE (HAUTE par défaut)
- Durant le jeu : Rendu supplémentaire (reflets) : ON ou OFF (ON par défaut)

Erreurs fréquentes:

1. Problèmes graphiques.

- Les problèmes graphiques sont le plus souvent dus à un pilote défilant ou corrompu.

2. Problèmes sonores.

- Les problèmes sonores sont le plus souvent dus aux codecs audio. Vous pouvez en ajouter, en supprimer et modifier leurs propriétés dans le panneau de configuration.
- Des problèmes sonores peuvent aussi être liés à une installation corrompue du jeu, en particulier lorsqu'une mauvaise mise à jour ou un mauvais correctif ont été installés par erreur.
- Nous vous recommandons d'utiliser une carte son séparée (c'est à dire non embarquée sur la carte mère), et utiliser les pilotes les plus à jour peut vraiment tout changer. Les problèmes surviennent souvent à cause d'une carte de bas de gamme, de pilotes dépassés ou de codecs incorrects.

Lorsque vous rapportez un problème au support technique, précisez les points suivants:

- Message d'erreur exact, le cas échéant.
- Les opérations à effectuer pour reproduire l'erreur.
- Le détail des programmes en usage lors de l'erreur, y compris les anti-virus et les pare-feu.
- Le plus important, incluez un rapport de diagnostic DirectX à votre message. Vous pouvez obtenir ce rapport en procédant ainsi:

Ouvrez le menu Démarrer de Windows, et cliquez sur Exécuter. Tapez "dxdiag" (sans guillemets) dans la boîte qui s'ouvre alors. Cliquez sur OK. L'outil de diagnostic de DirectX se lance alors. Cet outil analyse en détail votre système et les résultats de cette analyse peuvent être consignés dans un fichier texte en cliquant sur le bouton "Enregistrer toutes les informations" situé tout en bas. Un fichier appelé "DxDiag" sera créé et vous pourrez le joindre à vos messages. Ces informations nous seront d'une grande aide pour résoudre votre problème le plus rapidement possible.

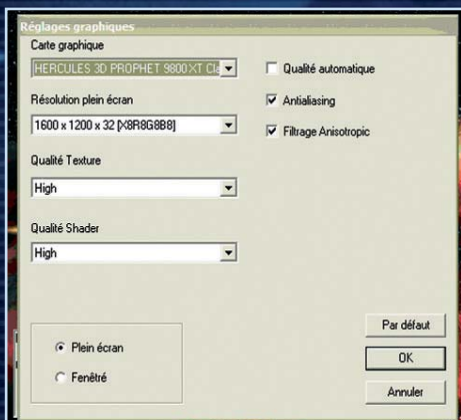
Vous pouvez obtenir de l'aide supplémentaire sur le site officiel de X³ : www.x3reunion.com. Vous pouvez également parcourir les forums officiels et consulter les questions posées par les autres joueurs. Vous y trouverez également une multitude de trucs et astuces pour améliorer votre expérience dans le jeu. Consultez également le fichier Lisez Moi sur le DVD ROM du jeu pour obtenir les toutes dernières informations.



REUNION

LANCER LE JEU POUR LA PREMIERE FOIS

Lancer X³: Réunion



1. Dans le menu Démarrer, cliquez sur Programmes, puis sur Egosoft, et enfin sur X³: Réunion.
2. Dans l'utilitaire de lancement, vous pouvez modifier certaines options, notamment la résolution à utiliser dans le jeu et d'autres réglages graphiques. Il est préférable de modifier certaines options, comme l'anti-crénelage, dans l'utilitaire de lancement plutôt que via les pilotes de votre carte graphique. Il vous est également possible de modifier certaines de ces options directement dans le jeu.





EAX - signifie Environmental Audio Extensions, c'est à dire Extensions d'Environnement Audio. Cette technologie Creative Labs améliore l'environnement sonore en ajoutant des effets spéciaux tels que "l'occlusion". Vous pouvez en apprendre plus à ce sujet sur Internet : <http://eax.creative.com>

"Utiliser les réglages par défaut" est une option qui remet toutes les options de démarrage du jeu aux réglages par défaut. Utilisez-là si vous rencontrez des problèmes au démarrage, en particulier après une mise à jour.

"Lancer en mode Benchmark" vous permettra de connaître le nombre d'images par secondes affichées dans le jeu.

3. Cliquez sur Jouer à X³. Vous pouvez passer la cinématique d'introduction en appuyant sur la touche [ESC] si vous le souhaitez.

Note: Le numéro de version du jeu est affiché sous le nom du programme dans la fenêtre de l'utilitaire de lancement. Cette information vous sera utile pour savoir si des mises à jour sont disponibles.

Pour commencer

Bienvenue dans X³: Réunion

Dites adieu à votre vie sociale et/ou à votre lit !

Nous vous recommandons de commencer par le premier apprentissage, que vous soyez novice dans l'Univers X ou non, avant de commencer la partie proprement dite.

Cliquez sur le bouton **JOUER** pour lancer une nouvelle partie. Si vous avez déjà sauvegardé une partie et que vous souhaitez la continuer, cliquez sur **CHARGER** au lieu de **JOUER**.

Le scénario de X³: Réunion commence alors. Vous allez rencontrer un des personnages principaux qui vous aidera à faire vos premiers pas dans le jeu. Une fois que vous aurez terminé l'introduction de l'histoire, vous prendrez très rapidement les commandes de votre nouveau vaisseau.

A compter de cet instant, c'est à vous de jouer. Vous pouvez suivre le scénario ou vivre vos propres aventures. Vous pouvez entrer et sortir du scénario à votre guise car vous n'êtes pas obligé de répondre immédiatement aux instructions données. Procéder ainsi vous permettra de commencer à construire votre empire en commerçant, en construisant, en combattant et en explorant l'univers. Sachez que certains événements du scénario vous demanderont considérablement plus de ressources que ce que vous possédez au début. Un petit conseil: vous pouvez faire attendre vos amis ou repousser vos missions à plus tard, les événements vous attendront. Au cas où vous les oublieriez, vous recevrez un message pour vous rafraîchir la mémoire de temps à autres.

Les sections suivantes détaillent le fonctionnement des touches, des profiles de commande et des menus. Vous pouvez également accéder directement au menu principal si vous êtes habitué à l'Univers X. Toutefois, même dans ce cas, nous vous conseillons de vous familiariser avec les profiles de commande qui sont une nouveauté dans X³.

L'Univers X est si vaste et si riche que de nombreux joueurs ont rejoint la communauté en ligne sur les forums d'Egosoft. En partageant leur expérience, en s'aidant les uns les autres et en lançant des discussions sur des sujets extrêmement variés, ils ont poussé leur plaisir de jouer encore plus loin. Rejoignez les dans l'Univers X sur <http://www.egosoft.com/>

"Parfois, je pense que nous sommes seuls dans l'univers, et parfois je pense que nous ne le sommes pas. Dans un cas comme dans l'autre, l'idée est assez déstabilisante."

Arthur C. Clarke



REUNION

TOUCHES DU MENU RAPIDE

Le menu rapide vous donne un accès rapide et aisé à toutes les commandes dont vous avez besoin. Vous pouvez atteindre tous les autres menus, à l'aide de la souris ou du clavier.

En appuyant <ECHAP> sur l'interface vous retournez au menu précédent, appuyez encore une fois et la même chose se produira jusqu'à ce que vous vous trouviez sur le menu principal.

Vous pouvez aussi utiliser la flèche vers le bas pour retourner au menu précédent, cette touche sert d'alternative à la touche <ECHAP>. Vous pouvez utiliser toutes les touches de direction pour naviguer rapidement.

Pour accéder au menu principal appuyez sur <ENTRER> sur le clavier de votre vaisseau. Vous verrez alors, un panneau d'information nommé Menu Principal.



Après avoir choisis <PILOTE> et <STATISTIQUES> vous le verrez clignoter. Ceci indique que vous avez choisi l'option statistique.



Appuyez <Echap> pour retourner au menu principal. Choisissez <Vaisseau> pour aller au menu de vaisseau.



Appuyez de nouveau sur <Echap> pour retourner au Menu Principal et choisissez les options du jeu. Ceci vous permet de changer la configuration de votre clavier.



8

Comme vous le verrez, le Menu Principal change lorsque vous êtes dans une station, les options dépendent de ce que vous pouvez faire.



En choisissant commerce, par exemple, vous pouvez accéder au service des petites annonces pour rechercher une mission ou bien utiliser le service de troc pour échanger ce que vous avez dans votre soute contre d'autres articles.





LES TOUCHES DU CLAVIER, JOYSTICK, SOURIS ET JOYPAD.

Les touches mentionnées ci-dessous sont les touches par défaut. Si vous choisissez une autre configuration ou que vous changez l'attribution des touches, la liste ci-dessous ne sera plus exacte. (NA = Non assignée)

Interface de contrôle du vaisseau

[JOYSTICK]	Diriger le vaisseau ou la tourelle
[SOURIS]	Steer ship or turret
[JOYSTICK AXE Z]	Roulement du vaisseau
[MANETTE DES GAZ]	Ship speed control

Contrôle de vol

[TOUCHES DU CURSEUR]	Diriger le vaisseau ou la tourelle
[A] / [E]	Roulis vaisseau à droite ou à gauche
[W] / [X]	Contrôle de la vitesse du vaisseau
[TAB]	Active la postcombustion jusqu'à la vitesse max.
[RETOUR]	Réduit la vitesse à zéro
[U]	Active/Désactive l'autopilote
	Autopilote dans l'écran principal, atterri sur la station,
	Traverse le portail, Suis la cible
[SHIFT D]	Donne l'ordre au vaisseau de s'arrimer à la cible ou de traverser un portail
[SHIFT M]	Change le mode gravitar (distance)
[SHIFT E]	Ejecter ou entrer dans un vaisseau (distance moins de 50m de la cible)
[Z,Q,S,D]	Correction de trajectoire du vaisseau
[E]	Console de commande du vaisseau ciblé

• Contrôle des armes

[CTRL GAUCHE]	Faire feu avec les lasers installés
[K]	Change mode de ciblage laser
[,]	Choisir / Changer missile
[1,2,3,4]	Choisir une configuration laser, baie 1 à 4
[L]	Tirer un missile
[G]	Menu des armes
[SOURIS B GAUCHE]	Faire feu avec les lasers installés
[JOYSTICK B 1]	Faire feu avec les lasers installés

• Ciblage

[T]	Cibler l'objet proche du curseur
[MAJ T]	Mode ennemi: Cibler l'ennemi le plus proche
[PAGE PRÉC./PAGE SUIV.]	Cibler l'objet précédent/suivant
[INSER./SUPPR]	Cibler le vaisseau du joueur précédent/suivant
[DÉBUT/FIN]	Cibler l'ennemi précédent/suivant



REUNION

• Menu d'information de la cible

[I]	Menu d'information de la cible
[U]	Voir les détails de la cible
[S]	Informations du vaisseau
[P]	Informations du pilote
[:]	Carte du secteur
[;]	Carte de l'univers
[G]	Voir la sélection de la carte de l'univers
[R]	Vos possessions
[L]	Journal de bord

• Commandes et gestion

[SHIFT C]	Console de commande du vaisseau
[.]	Renommer un objet
[SHIFT 6]	Commande Ailier: Attaque ma cible
[SHIFT 7]	Commande Ailier: Protège-moi
[SHIFT 8]	Commande drones: Attaque ma cible
[SHIFT 9]	Commande drones: Protège-moi

• Vaisseau & Stations

- Uniquement Menu rapide

• Chargement

[F]	Menu des marchandises
[O]	Ouvrir/Fermer la baie cargo
[NA]	Echange de marchandise

• Améliorations

[J]	Utiliser l'accélérateur MATS
[MAJ J]	Active le moteur de saut (appuyez une nouvelle fois pour annuler)
[NA]	Ordinateur d'amarrage
[ALT GAUCHE, MMB]	Lunettes d'optimisation vidéo
[5]	Analyseur de prix de vente
[6]	Analyseur de prix d'achat
[G]	Projecteur d'écliptique

Interface - Générale

[ENTRER PAV.NUM.]	Menu Principal
[ENTRER]	Afficher le menu Rapide ou afficher l'option choisie
[SHIFT O]	Menu des options
[SHIFT L]	Charger une partie
[SHIFT A]	Quitter le jeu
[SHIFT S]	Sauver une partie à l'aide de l'assurance recouvrement
[SOURIS B. DROIT]	Changer le mode souris



• Contrôles des vues

[F1]	Changer la vue du moniteur
[F1 MAINTENUE]	Retourner à la vue normale
[F2]	Mettre le moniteur en vue extérieure
[F3]	Montrer la cible ou agrandir le mini moniteur
[SHIFT H]	Afficher les instruments de vol
[F4]	Passer au moniteur suivant
[F4 MAINTENUE]	Switch back to main monitor
[F5]	Afficher/Effacer tous les mini moniteurs
[SHIFT 1-5]	Assigne un moniteur à la cible
[NUM +/-]	Distance de la caméra en vue extérieure
[NUM 0]	Change le mode caméra: relatif, absolu, cinématique
[NUM 5]	Vue par défaut
[NUM 1-9]	Regarder autour de soi (interface/vue extérieure)
[CHAPEAU CHINOIS]	Regarder autour de soi (interface/vue extérieure)

• Menu

[ECHAP]	Couper les scènes de transition, scène d'amarrage et décollage
[ENTRER]	Choisir une option
[HAUT]	Défiler vers le haut
[BAS]	Défiler vers le bas
[GAUCHE]	Défiler vers la gauche
[DROIT]	Défiler vers la droite
[PAGE PRÉC.]	Défiler vers le haut de page
[PAGE SUIV.]	Défiler vers le bas de page
[HOME]	Vider la sélection
[FIN]	Remplir la sélection
[SUPPR]	Fermer tous les menus
[ROULETTE DE LA SOURIS]	Contrôle des menus
[SHIFT SOURIS]	Contrôle des Menus
[CHAPEAU CHINOIS]	Contrôle des Menus

• Editer

[EFFACER]	Effacer un caractère
[RETOUR ARR.]	Espace
[DÉBUT]	Retour

• Archival

[F9/IMPR. ÉCRAN]	Sauvegarder une image du jeu, ces images sont sauvegardées dans le répertoire [Mes Documents\Egosoft\X3\Screenshots] en format tga.
------------------	---



• Mans

[NUM 4]	Déplacer le curseur vers la gauche
[NUM 6]	Déplacer le curseur vers la droite
[NUM 8]	Déplacer le curseur vers le haut
[NUM 2]	Déplacer le curseur vers le bas
[NUM 7]	Déplacer le curseur vers en haut à gauche
[NUM 9]	Déplacer le curseur vers en haut à droite
[NUM 1]	Déplacer le curseur vers en bas à gauche
[NUM 3]	Déplacer le curseur vers en bas à droite
[INSER]	Changer l'axe de la carte
[Début]	Zoomer dans la carte
[FIN]	Dézoomer dans la carte

• Extensions

[NA]	Injecteur à Fusion Mk1
------	------------------------

• Positionnement des usines

[INSER]	Changer en axe Z
[INSER,2,8]	Après avoir appuyé sur <inser> utilisez 2 & 8 pour changer l'élévation
[1,3,7,9]	Change l'orientation de la station
[2,4,6,8]	Position de la station sur la grille
[Début/Fin]	Dé/Zoomer sur la station

• Touches additionnelles

[MAJ P]	Pause le jeu
[A-Z]	Choisir un secteur dans la carte de l'univers à l'aide de sa première lettre
[1-9,0]	Choisir un montant lors du commerce
[H]	Montre l'assignation des touches

Contrôle avec la souris

Pour passer d'un menu à l'autre vous pouvez utiliser la souris ou le clavier. Vous pouvez aussi choisir des cibles et des menus à l'aide de la souris. Pour passer en mode souris, faites un clic droit et choisissez votre option avec un clic gauche. Cliquez droit une nouvelle fois pour revenir au mode normal.



PROFILES DE COMMANDE MULTIPLES

Dans le jeu il est maintenant possible d'assigner les touches du clavier et des autres périphériques à des actions. Ces mêmes touches peuvent être différentes suivant que vous êtes en vol, amarré ou sur la carte.

Vous pouvez créer différents profils et en changer en fonction de votre style de jeu. Les profils peuvent être renommés et désignés comme profil par défaut lorsque le jeu démarre. Ils sont accessibles depuis le menu rapide [Option] [Contrôle]

Créer un nouveau profil

Cette option vous permet de créer un profil en lui donnant un nom puis en éditant les menus **contrôles**, **jeu** et **interface**.

Dans ces menus, les touches peuvent être configurées pour chaque action. Si vous voulez seulement une touche assignée à une action, supprimez la touche originale en premier puis choisissez la nouvelle. Si vous choisissez une touche qui est déjà affectée à une autre fonction, cette affectation précédente sera supprimée. Il est donc important de révéifier toutes les assignations de touches avant de sauvegarder votre nouveau profil. Certaines touches sont verrouillées et ne peuvent être choisies. Le bouton « Appliquer » sera désactivé pour les touches du menu principal qui ne peuvent être modifiées.

Une fois que vous avez assigné les touches aux fonctions de votre choix, vous pouvez sauvegarder le profil. Les profils peuvent être organisés en utilisant **changer le profil actuel**, **sauvegarder le profil**, **renommer un profil** et **sélectionner le profil par défaut**. Les trois profils principaux sont les profils "classique", "WASD" et "avancé". Le profil "avancé" est le même que le profil "classique", mais optimisé pour fonctionner avec X³.

CONTROLE DU VAISSEAU (JOYSTICK/SOURIS/DJANEPAD)

Vous êtes libre de choisir la combinaison de moyens de contrôle qui correspond le plus à votre style de jeu. Les diagrammes suivants indiquent les réglages par défauts. Veuillez consulter la documentation du fabricant de votre périphérique d'entrée pour en savoir plus sur la manière de les configurer. Notez que le "chapeau chinois" peut être utilisé pour naviguer dans les menus.

Contrôle au Joystick

- 1: Feu
- 2: Sélectionner Missile
Maintenir pour tirer
- 3: Zoom pour centrer
- 4: Activer l'accélération SETA
- 5: Sélectionner le moniteur suivant
- 6: Sélectionner le suivant
- 7: Cible précédente
Maintenir pour cibler automatiquement un ennemi
- 8: Cible suivante
Maintenir pour cibler automatiquement





Contrôle à la souris

La souris est de loin l'outil le plus puissant pour jouer à X³: Réunion. La souris opère dans deux modes, semi-automatique et manuel. Vous pouvez choisir entre ces modes en cliquant avec le BDS (Bouton Droit Souris). Utilisez la roulette pour naviguer dans les menus et le BGS (Bouton Gauche Souris) pour sélectionner.

Appuyez à nouveau le BDS pour quitter le menu actuel et retourner au menu précédent ou, si vous souhaitez fermer tous les menus, maintenez appuyé le BDS.

X³ permet d'utiliser deux méthodes de pilotage à la souris : le contrôle manuel du vaisseau et le mode pointeur (alias mode semi-automatique)

Vous pouvez choisir entre ces deux modes en appuyant le bouton droit de la souris par défaut (Profil WASD, mais ce bouton peut être remplacé par n'importe quelle touche).

En contrôle manuel, le bouton gauche de la souris tire avec les lasers sélectionnés, alors que la roulette de la souris peut être utilisée pour changer de cible. En mode semi-automatique vous contrôlez un pointeur que vous pouvez utiliser pour interagir avec tous les éléments du jeu :

- Menus rapides
- Menus Contextuels
- Configuration des Lasers
- Activation et configuration de Mini Moniteur
- ...et bien d'autres choses

Contrôles avec une manette

Gâchettes Gauche

- Haut : Accélérer
- Bas : Ralentir

Croix Directionnelle Gauche

Milieu Gauche : Ouvrir la soute

Milieu Droite : Zoom

Stick Analogique Gauche : Strafe

Bouton central : Activer SETA

Gâchette Droite

- Haut : Tirer
- Bas : Ennemi Suivant

Croix directionnelle droite :

- Haut : cibler
- Droite : Arimer une cible
- Gauche : Sélectionner un missile
- BAs: Tirer le missile

Stick analogique droite :
Tourner le vaisseau

Encore une fois, vous pouvez réassigner toutes les fonctions à votre guise en utilisant le contrôleur de profils.



LE MENU OPTIONS

Vous pouvez accéder au menu «Options» via le menu rapide, en pressant <Entrer> [Options]. Vous pouvez y modifier certains réglages concernant les Graphismes, l'Audio, les Contrôles, le Gameplay et les Moniteurs.

Graphiques

Contrôle de menu rapide

Le contrôle de menu rapide change comportement de répétition d'une touche. En pratique, activer cette option réduit le délai entre votre première pression d'une touche et le début de la répétition, et augmente la fréquence à laquelle surviennent les répétitions.

Gamma

Change le niveau de luminosité du jeu.

3D: texte

Si vous voulez donner une apparence 3 dimensions au texte, activez cette option.

Champ de vision

Change le champ de vision

Utiliser le filtre de rendu supplémentaire

Cette option permet d'activer ou de désactiver le filtre de rendu supplémentaire. Si vous rencontrez des problèmes de performance graphique, en particulier si votre carte graphique est ancienne, désactivez cette option.

3D: Qualité Auto

Si vous activez cette option, le jeu va essayer de maintenir le nombre d'images affichées par seconde à un certain niveau, en réduisant progressivement la qualité visuelle.

Audio

Volume: Effets

Change le volume des effets sonores du jeu.

Volume: Musique

Change le volume de la musique du jeu.

Volume: Voix

Change le volume des voix du jeu.

Montrer les sous-titres

Active/Désactive les sous-titres pour les annonces ou dialogues du jeu.

Ordinateur de bord bavard

Active/Désactive la voix de l'ordinateur de bord.



Facteur MATS permet d'augmenter ou de diminuer l'accélération du temps dans le jeu par le MATS. Le réglage par défaut est 6x. Pour les joueurs possédant une configuration proche du minimum requis, si le jeu ralenti alors que le MATS est engagé, essayez de réduire cette valeur. Des valeurs supérieures à 10x ne sont normalement pas utilisables.



Portée Gravidar change l'échelle du gravidar dans l'interface. Le réglage par défaut - auto - va ajuster la portée en fonction de la proximité des objets par rapport à vous. Les joueurs gérant une grande flotte dans un même secteur ou les joueurs coincés dans un combat rapproché préféreront assigner une valeur fixe à ce paramètre.

Sauvegarde auto dans les stations

Lorsque vous vous amarez à une station, le jeu peut sauvegarder automatiquement la partie. Cela vous permet de bénéficier de trois sauvegardes automatiques en plus de vos sauvegardes manuelles.

Confirmer éjection

Active/Désactive l'avertissement de confirmation qui s'affiche lorsque vous vous éjectez de votre vaisseau.

Moniteurs

Il y a deux moniteurs disponibles, un dans le coin supérieur gauche et un autre dans le coin supérieur droit. Celui de gauche est toujours configuré sur "ciblage auto.", celui de droite est assignable.

Le **mode fenêtre des moniteurs** vous permettra de positionner vos moniteurs sur votre écran.

Montrer les Moniteurs F5

En appuyant sur la touche F5 vous pouvez afficher/masquer les moniteurs.

Moniteur Actif F4

Ici vous pouvez choisir quel est le moniteur actif.

Le **mode vue extérieure par défaut** vous permet de choisir entre auto et manuel. Le réglage manuel vous permettra de tourner la vue autour de votre vaisseau en utilisant le pavé numérique.

Le **mapping du moniteur** vous permet de choisir exactement ce qui doit apparaître dans vos moniteurs lorsque vous les affichez.



"Je ne suis peut-être pas allé là où je voulais aller, mais je pense que je suis arrivé là où je voulais être."

Douglas Adams (1952 - 2001)



REUNION

MAIN MENU



Nouvelle partie

Les trois premières parties proposées vous permettent de démarrer l'histoire avec le scénario principal, en jouant le rôle de Julian Brennan, le personnage principal. Vous pouvez suivre le scénario lorsque vous le désirez, ou prendre un peu de temps pour réfléchir à votre stratégie de jeu et à la façon dont vous souhaitez faire progresser vos classements de combat et de commerce.

Le niveau de difficulté affecte la somme d'argent dont vous disposez au départ ainsi que les équipements et améliorations installées dans vos vaisseaux. Le reste du jeu ne sera pas modifié. Si votre objectif est de parvenir au rang maximum d'X-treme (concernant les combats, le commerce et les relations avec les autres races), vous pourriez choisir le niveau de difficulté X-Treme et voir si vous êtes capable de relever cet ultime défi.

Julian Brennan**Normal** -- Difficulté : Normale.

Entrez directement dans l'action et découvrez les événements passionnants se déroulant dans l'univers X. Tracez votre route vers la fortune, combattez des ennemis impitoyables, et construisez un empire durable..

Quick Start - Difficulté : Facile.

Maniez le pouvoir grandissant de votre toute nouvelle flotte et affrontez l'univers X la tête haute. Vous êtes bien équipé pour votre voyage, mais il peut y avoir des avantages à le faire à la manière dure...

X-treme - Difficulté : Difficile.

Affrontez un univers âpre et impitoyable grâce à la seule force de votre volonté. Des luttes se présenteront à vous d'elles-mêmes à chaque tournant. Même vos ennemis vous détestent avec une intensité peu commune.



RÉUNION

Vous pouvez également choisir un scénario alternatif et endosser le rôle de différents personnages. Mais dans ces modes de jeu, le scénario principal sera désactivé. Chaque profil vous placera dans une situation de départ spécifique. Chaque personnage affrontera ses propres difficultés et obtiendra ses propres récompenses.

**Aspirant Explorateur** - Difficulté : normale.

Espèce : Argon. Argon Prime, 12 000 crédits, M5 Discoverer. Vous avez les outils et la volonté pour découvrir la richesse de la myriade de mondes autour de vous. Suivez vos rêves d'enfants et découvrez les mystères de l'univers X.

**Humble Marchand** - Difficulté : pas si difficile.

Espèce : Argon, Argon Prime, 9 500 crédits, TS Mercure + M5 Discoverer. Accroissez vos talents commerciaux au rang de maître et dominez les voies commerciales. Amoncelez une énorme fortune et imposez l'influence de votre empire jusqu'aux confins des étoiles.

**Difficulté : Certainement Difficile.**

Espèce : Argon, Famille Pride, 0 crédit, M3 Split Mamba. Vos talents de combattant sont redoutables, contrairement à votre compte en banque. Votre aptitude à la destruction est votre seul outil pour élever votre destinée au-dessus du reste de la racaille de ce monde.

Partie Personnalisée - Démarrez votre propre univers sans utiliser l'un des styles de jeu définis ci dessus. Cette partie n'aura pas de scénario. Vous créerez votre propre histoire dans l'univers X.

Editeur de Galaxie - Cet outil permet aux fans de créer leur univers personnalisé.

Continuer - Lorsque vous voulez continuer une partie sauvegardée, cette option affiche la liste de vos parties. Ces fichiers se trouvent dans le répertoire [Mes Documents\Egosoft\X3\Save]

Simulateur - La section Simulateur / Apprentissage est constituée d'un mini univers où vous pouvez tester des idées sans qu'il n'y ait de quelconques conséquences sur votre partie principale. De même, le Test de Combat est un niveau d'action rapide où vous pouvez tester votre maîtrise de l'art du combat.

Options

NOTE IMPORTANTE : La résolution de l'écran ne peut être modifiée depuis le jeu. Si vous voulez changer la résolution, vous devez le faire depuis l'utilitaire de lancement de X³: Réunion comme décrit dans la section «Démarrer le jeu pour la première fois».

Vous pourrez ajuster certains paramètres dans le jeu. Vidéo vous permet de changer quelques-uns des réglages graphiques. Sons permet de modifier les options de son stéréo et surround. Contrôles ouvre la configuration des différents périphériques d'entrée.

Séquences - Joue la cinématique d'introduction. Vous pouvez également revoir les séquences projetées plus tard..

Quitter - Vous permet de quitter le jeu. Mais êtes-vous sûr de vraiment vouloir faire ça ?

"Il est dans la nature humaine d'avancer, de voir, de comprendre. L'exploration n'est pas un choix; en réalité, c'est une nécessité."

Michael Collins



Manuel pour les pilotes TerraCorp

INTRODUCTION

Bienvenue chez TerraCorp. Vous êtes maintenant membre de la plus grande flotte spatiale des territoires Argons.

Vous trouverez dans ces pages les commandes de vol de votre vaisseau, basées sur le système de "contrôle de vol unifié" de TerraCorp. Ce système permet aux pilotes de passer facilement d'un type de vaisseau à un autre, sans être désorienté par des systèmes de contrôle différents.

Nous vous conseillons de bien lire et retenir ces sections, car la connaissance de l'univers est d'une importance primordiale, particulièrement si vos voyages vous entraînent hors de l'espace contrôlé par les Argons.

Que votre voyage soit fructueux, et comme le dit notre fondateur: "Ne voyagez jamais à vide. Un voyage sans bénéfices est un voyage inutile".

Terracorp - "The History"

En 2912, le Capitaine Kyle William Brennan arrive dans l'univers X par accident. Un dysfonctionnement dans son vaisseau expérimental, capable d'effectuer un saut sans portail, le projette ainsi loin de son monde natal, la Terre. Kyle joue un rôle clé lors de l'attaque contre le vaisseau mère Xénon, menant presque la race Xénon à l'extinction. Le secteur est nommé "Triomphe de Brennan" en l'honneur de son acte héroïque.

En 2913, grâce à ses crédits durement gagnés, Kyle fonde TerraCorp dans le but de financer ses recherches concernant un moyen de retourner sur Terre. En 2934, alors qu'il est personnellement très impliqué dans la recherche de l'AP Gunner, Kyle apprend qu'il a un fils, connu sous le nom de Julian Gardna. Leurs existences sont alors intimement mêlées aux événements connus comme "La menace Kha'ak". C'est à la fin de cette période que Kyle sombre dans un profond coma et que Julian réalise que son action engagée pour stopper la menace Kha'ak a entraîné le sacrifice héroïque de son meilleur ami, Bret Serra.

Au cours des deux dernières Jazuras, en réponse aux attaques incessantes des Kha'aks, toutes les races de l'univers ont énormément investi dans la recherche de nouvelles technologies, tout en remplaçant leurs vaisseaux et en reconstruisant leurs stations. Un nouvel esprit de coopération s'est développé entre les savants de plusieurs races, permettant des évolutions impressionnantes dans le domaine des armes et des boucliers. La plupart des producteurs de vaisseaux, soumis à une pression qu'ils n'avaient jamais connue depuis la guerre Xénon, ont émergé de leur immobilisme pour produire de nouveaux types de vaisseaux fantastiques.

Alors que l'univers s'apprête à tourner la page de l'année 2935, Julian, dont toutes les usines et la plupart des vaisseaux ont été réduits en pièce par les Kha'aks, se tourne à nouveau vers Ban Danna pour lui demander son aide. De nombreux mystères refont surface lorsqu'un rendez-vous avec un vieil ami entraîne Julian dans un voyage empli de découvertes, où se croisent un mystérieux vaisseau capable de disparaître, les impitoyables pirates Yakis, et une étrange machine abandonnée par une ancienne race. C'est le destin de bien plus que l'univers connu qui dépend à présent de la capacité de Julian à découvrir la vérité, et il aura besoin de tout son talent de pilote et de toutes les ressources stratégiques qu'il pourra commander.



Commercer

Arrimé aux usines ou aux stations commerciales, vous découvrirez de nombreuses possibilités pour interagir avec les autres races grâce aux missions des petites annonces, aux bulletins d'informations concernant les événements dans l'univers, aux opportunités commerciales lucratives et même aux opportunités diverses de loisirs. Ainsi, vous aurez l'opportunité de tirer parti du système d'économie dynamique en réagissant aux informations. Vous pourrez augmenter vos chances de trouver de bonnes affaires, de remplir des missions ou d'amasser des ressources ou des produits pour d'autres commerçants.

De temps à autres, vous pourriez même lire des choses intéressantes, des rumeurs concernant des sources de profits inhabituels. Mais vous devrez réagir rapidement pour avoir une chance de rafler le pactole! Les opportunistes, s'ils n'ont pas peur de prendre des risques, pourront même aller récupérer ce que d'autres auront abandonné ou considéré sans valeur. En dépit des risques encourus, vous pourriez aussi tirer bénéfice de relations avec des personnages peu recommandables, qui pourraient vous offrir de nouvelles possibilités d'enrichissement ou de reconnaissance.

Combattre

Que vous soyez pirate, assassin, guerrier ou commerçant, même si vous ne vous occupez que de vos affaires, vous aurez à vous battre. Vous battre pour y gagner quelque chose, peut-être simplement le droit d'exister. L'univers est un endroit dangereux où il est difficile de survivre, et plus encore de grandir et de prospérer. A vous d'expliquer aux autres que vous êtes venu ici pour y rester !

Les pirates vous prendront comme gibier, les Xénons voudront vous remplacer, quant aux Kha'aks, ils essaieront simplement de vous rayer de la carte. Si vous faites preuve de valeur au combat, vous gagnerez le respect de tous, et vous pourrez monnayer vos services pour effectuer le sale boulot.

Plus vos talents progresseront et plus de nouvelles opportunités s'offriront à vous. Vous pourriez même devenir un des rares combattants extrêmes capables de construire et de mener au combat une force suffisamment puissante pour vaincre n'importe quel ennemi.

Construire

Entre deux aventures, il serait sage de développer votre empire en construisant des usines et des complexes de production, de manière à assurer votre indépendance financière. Vous aurez intérêt à explorer chaque recoin de l'univers pour débusquer les marchés les plus intéressants et augmenter votre capital.

Construire et commercer dans les secteurs de toutes les différentes races vous permettra d'accéder à de nombreuses technologies que seule certaines savent produire, les Paranides par exemple. Dans le même temps, vos relations et votre réputation envers ces races s'amélioreront. Etendre votre empire commercial au travers de tout l'univers favorisera non seulement vos relations avec tous ses habitants, mais garantira également votre survie, quels que soient les périls auquel l'univers aurait à faire face.

Votre capacité à générer des crédits se développera avec le temps, vous passerez de votre première usine à un empire s'étendant sur plusieurs secteurs. Et plus vous découvrirez de nouvelles manières d'augmenter vos profits, plus votre ambition se rapprochera des extrêmes.



Réfléchir

L'exploration des différents secteurs vous permettra de découvrir beaucoup de choses, des mystères cachés, des trésors oubliés par les moins observateurs. Les limites poussiéreuses de nébuleuses étranges et inhabituelles vous donneront la possibilité de trouver des choses inédites qui pourraient enrichir vos voyages et même votre compte en banque.

Au cours de vos voyages, vous trouverez des endroits ou des informations qui vous aideront à choisir le meilleur endroit pour dresser votre quartier général. Même lorsque vous aurez traversé de nombreux événements de grande ampleur, vous trouverez toujours de nouvelles aventures, de nouveaux défis pour enrichir votre expérience.

Vos voyages et vos actions dans l'univers affecteront tout ce qui y existe. Des milliers aux millions de crédit, de la gestion d'entreprise aux combats héroïques, vos victoires, vos compétences et votre talent transformeront l'univers à votre image. L'univers est fait pour vous. Votre défi est de vous l'approprier.

"Qui suis-je ? Je ne suis que la somme de mes expériences; et aujourd'hui, je suis bien plus que ce que j'étais hier."

Terrabyte

L'INTERFACE DE VOTRE VAISSEAU

Bien que les instruments de contrôle de chaque vaisseau soient positionnés de manière différente pour s'adapter au vaisseau, vous verrez que les instruments et les écrans sont tous semblables. Ceci ne sera pas toujours le cas pour les vaisseaux que vous rencontrerez dans vos voyages. L'interface et le briefing ci-dessous est basé sur l'Argon Buster de classe M4.

Le système d'assistance interactif.

Cette fonction de votre ordinateur de bord vous donne des informations sur les actions que vous entreprenez. Il s'active suivant ce que vous faites et où vous vous trouvez. Des informations apparaîtront si vous rencontrez des races ou des objets requérant plus d'information pour survivre. Si vous désirez désactiver ce système, vous pouvez le faire à tout moment dans votre menu d'option. La première fois qu'il apparaîtra vous pourrez choisir si il doit rester activé ou non.

Menu principal du vaisseau

L'image ci-dessus est une vue de l'interface complète. Dans la section suivante vous verrez les différentes parties expliquées en détail. Il y a beaucoup d'informations sur les écrans qui vous donnent des renseignements importants. Ceux-ci sont rassemblés dans le moniteur pour être lus rapidement.





Le Moniteur apparaîtra à l'écran sur toutes les vues extérieures aussi bien qu'avec l'interface. Il peut être désactivé dans le menu d'option. On peut distinguer trois parties distinctes dans le moniteur :

1. Il y a deux demie éclipse autour du vaisseau dirigé vers le Nord. Le vert vous montre l'état de la coque et chaque éclipse vous montre l'état des boucliers. Ceux-ci clignoteront lorsque votre vaisseau sera touché vous indiquant leur puissance par contraste. Les Paranides sont en train de développer de nouveaux capteurs indiquant précisément où le vaisseau est touché et quel système est défectueux.



2. La barre centrale est un indicateur de vitesse digital, la flèche à droite indique si le vaisseau avance ou recule. La barre indique la vitesse et si le MATS est activé. Vous pouvez changer la vitesse à l'aide des touches ou en cliquant sur la barre de vitesse.



3. Sur la droite se trouve l'écran du gravitar 3D. La portée du gravitar est réglable. En cliquant sur l'icône à côté du gravitar, vous obtenez les icônes d'accès rapide. Le gravitar, la carte du secteur et la carte de l'univers utilisent tous les mêmes icônes.



Sur le côté droit du gravitar se trouve un mini menu. Double cliquez dessus pour ouvrir le mini menu et afficher les icônes permettant d'accéder aux menus et informations différentes.



Menus Contextuels

Lorsque vous faites un double-clic sur un objet, soit sur le gravitar soit dans l'espace, le premier item du menu contextuel sera exécuté. L'action en question est toujours l'action par défaut pour l'objet sur lequel vous cliquez. Par exemple, si c'est un vaisseau, le double-clic vous fera suivre le vaisseau, si c'est un vaisseau ennemi, vous l'attaquerez, si c'est une station, vous vous y amarrerez. Autres exemples

Contexte	Action par défaut
Tous	Vole vers (défaut pour les vaisseaux)
	Arrime-toi (défaut pour les stations)
	Assigner au moniteur
	Attaquer (icône rouge)
Ennemis	Attaquer (défaut)
	Vole vers
Vos vaisseaux	Suis-moi
	Protège-moi
	Tue tous les ennemis
	Assigne au moniteur
Station	Arrime-toi (défaut)





Symboles du gravidar

Dans l'interface vous verrez de multiples symboles gravidar. Les gris sont des vaisseau du secteur. Les rouges des ennemis. Les vert sont vos vaisseaux et missiles. Les points bleus sur le côté indiquent l'état du vaisseau. La cible actuelle est montrée à l'aide d'une flèche, comme sur le graphique de droite. Elle indique ainsi la position du vaisseau. En utilisant les touches <haut> et <bas> vous pouvez changer la cible actuelle.

Vous pouvez aussi cibler un objet en utilisant la souris. Pour ce faire, faites un clic droit pour activer le mode souris. Faites ensuite un clic gauche sur l'objet à cibler, puis un clic droit pour revenir au mode normal.

Ces symboles indiquent la classe des vaisseaux et des stations.



Station Commerciale Nourriture Ferme Techno Solaire

La flèche pointe vers l'endroit où se situe l'objet.



Tout Laser - Sat - Sat perfec - Miss. - Astro - Mine - Station - Drone. - M1 - M2 - TL - M6 - TS - M3 - M4 - M5

Voler

En mode souris, si vous cliquez quelque part sur l'écran (sauf sur une icône) vous désactiverez l'autopilote s'il était engagé, et le vaisseau poursuivra sa course dans la direction de l'endroit où vous avez cliqué. Vous pouvez ainsi faire virer votre vaisseau relativement vite de 45 degrés.

La souris est le système le plus efficace pour utiliser l'interface du vaisseau. En plus de donner des ordres de vol par un double-clic, vous avez accès à tout les systèmes du vaisseau et à ses armes.

Le menu contextuel permet d'utiliser la plupart des action comme: Communications, Assigner sur le moniteur (seulement celui de droite), Stopper le vaisseau du joueur (qui exécutait une commande), Protège-moi (vos vaisseaux), Entrer (dans un de vos vaisseaux en scaphandre ou à l'aide du téléporteur), et bien d'autres actions.

ATH

L'affichage tête haute, est situé au centre de votre écran et possède plusieurs fonctions pour vous aider lors de la navigation et du combat. Les deux nombres de chaque côté de l'ATH indiquent la vitesse de votre vaisseau et celle de votre cible.

Ceci est l'image d'un ATH actif.

L'ATH est "actif" lorsque un objet est ciblé. En haut à droite vous voyez la vitesse de la cible et en bas la distance qui vous en sépare.

Image lors du dockage à vitesse réduite:

Lorsqu'un ennemi est ciblé, les mêmes informations sont présentée, mais cette fois-ci en rouge. Notez aussi que des marqueurs de direction indiquent la position du



vaisseau ennemi afin d'aider à le viser. La cible est entourée par le système de visée laser (deux cercles rouges), qui calculent l'endroit où vous devez tirer pour toucher la cible.

Cette fonction s'appelle système d'acquisition de cible. Si vous tirez là où se trouve le vaisseau ennemi vous le manquerez car le vaisseau se sera déplacé pendant que vos tirs parcourent la distance jusqu'à cette position. C'est exactement ce délai que calcule le système d'acquisition de cible. Vous pouvez le désactiver dans le menu d'option comme la plus part des améliorations du vaisseau. Tout les ennemis sont marqués en rouge sur le gravitar.

Ci-dessous un ATH actif en acquisition



A = Votre Vitesse

B = Vitesse de la cible

C = Distance de la cible

Un simple clic sur un symbole du système de visée ou un objet marqué activera le menu contextuel le concernant. Un double-clic activer l'action par défaut du menu contextuel.

1



2



3



4



5



Les images de 1 à 5 montrent différentes versions des barres d'information pour l'objet ciblé:

- 1 - L'icône d'un vaisseau dans le viseur. Uniquement une petite barre montrant l'état des bouclier.
- 2 - L'icône de la cible dans le viseur. Indicateurs de boucliers et de coque.
- 3 - Un vaisseau dans la vue principale et à portée, mais pas ciblé: Bouclier et coque.
- 4 - Cible sur la vue principale: Bouclier et coque.
- 5 - Vaisseau avec les indicateurs à la taille maximale.



La taille des indicateurs dans la vue principale dépend de la taille visible sur l'écran de l'objet. Le **minimum** étant un peu plus grand que le marqueur, la **taille maximale** est utilisée pour les objets les plus proches. Vous pouvez aussi ouvrir plusieurs "mini-moniteurs". Vous pouvez les définir et les voir avec l'aide des fonctions assignées aux touches (voir section clavier). Vous pouvez ainsi suivre et de contrôler plusieurs objets en même temps.



Il y a deux moniteurs utilisables, un à droite et un à gauche. Le gauche est toujours assigné à l'auto ciblage, le droit est le seul moniteur que vous puissiez configurer autrement.

Contrôle des armes

Un nouveau système de contrôle des laser vous permet de grouper vos laser par type, pour faire face aux différents types de combat. L'avantage de ce système est que le stockage des laser ne prend pas de place dans votre baie cargo. Cette technologie empêche par contre de pouvoir changer les configurations durant le vol.

Vous pouvez changer les configurations lorsque vous êtes arimé à une station. Le menu des laser aura une option supplémentaire pour choisir quelle baie abrite quel laser. Vous pouvez aussi donner un groupe au laser, comme ceci :

Groupe 1 = 2 A-GOCD
Groupe 2 = 1 A-GOCD+1DI
Groupe 3 = 2 A-CAP
Groupe 4 = 2 A-CAP+2 B-GOCD

Puis en utilisant les touches de 1 à 4 (que vous pouvez reparamétrer) ou en cliquant sur les icônes, vous pouvez choisir le groupe de laser. Comme un laser peut appartenir à plus d'un groupe, vous pouvez savoir quels lasers appartiennent à quels groupes en regardant les étoiles blanches à gauche de l'affichage du laser. Cliquer sur l'icône d'un laser est une autre façon de l'ajouter ou de le supprimer du groupe sélectionné. Le nombre en surbrillance indique le groupe actuellement actif.



Noubliez pas qu'étant donné les limitations énergétiques, il est important de ne pas faire feu avec tous les lasers en même temps. Les laser de grande puissance consomment énormément d'énergie, ce qui vous empêche de tirer en continu puisque que vos batteries se rechargent alors plus lentement que votre consommation en énergie. Pour certains combats il est donc préférable d'utiliser des lasers plus faibles sur un vaisseau plus faible, ceci vous permettant de tirer en continu.

Missiles

Juste en dessous des icônes des lasers, vous trouverez l'icône des missiles. Elle montre le missile installé et vous permet de changer de type de missile en cliquant dessus.



"Si tu peux l'imaginer, tu peux le faire. Si tu peux en rêver, tu peux le devenir."

William Arthur Ward



VOL A TRAVERS LES SYSTEMES / NAVIGATION

Il y a deux fonctions importantes de votre vaisseau qui vous seront indispensables pour progresser dans le jeu. Ce sont la carte du Secteur et la carte de la Galaxie, respectivement accessibles par les touches [J] et [K]. Soyez vigilants car lorsque vous utilisez les aides à la navigation, votre vaisseau est toujours pleinement opérationnel. Les affichages sont superposés sur votre vue principale et il est conseillé de garder un œil sur votre trajectoire. Certains pilotes préfèrent couper les moteurs pendant qu'ils accèdent aux aides à la navigation, ou se poser à bord d'un plus grand vaisseau ou d'une station pour y accéder en toute sécurité.

Carte du Secteur



26

La carte du Secteur est divisée en deux sections principales. La partie de gauche est la vue de haut en bas du secteur en temps réel et est toujours orientée dans la même direction, c'est à dire le Nord en haut et le sud en bas.

Brouillard de guerre

Votre vaisseau de base est équipé d'un scanner, comme tous les vaisseaux qui traversent l'espace. Vos systèmes intégrés scannent les environs et en dressent la carte automatiquement. Ils enregistrent également ces informations dans les banques de données du vaisseau et ces données sont ensuite transférées automatiquement à tout vaisseau que vous possédez.

Trois points principaux sont à retenir concernant les scanners et les cartes de Secteur.

1. Tous les biens que vous possédez apparaîtront sur chaque carte de Secteur car des scanners sont installés par défaut sur tous les vaisseaux et les stations.

- 2.** Tous les scanners ont un rayon d'action. En général, plus l'objet est gros, plus le rayon d'action est important. Vous pouvez placer des satellites de navigation dans les secteurs pour y exercer un contrôle à distance avec un plus grand rayon. Les satellites avancés ont un plus grand rayon d'action et des caméras intégrées.
- 3.** Tout objet statique qui a été scanné auparavant et existe dans votre base de données apparaîtra dans l'état qui était le sien lors du dernier scanner.

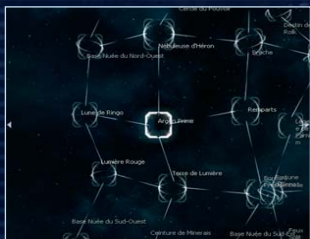
Le brouillard de guerre apparaît dans le scanner du secteur sous la forme de cercles de couleur plus foncée qui entourent les objets.

Menu Objet

Le côté droit du secteur propose "TOUS", "STATIONS" et "VAISSEAUX". "TOUS" montre aussi bien les stations que les vaisseaux. Un secteur avec beaucoup d'activité peut contenir des centaines d'objets, les fonctions "STATIONS" et "VAISSEAUX" agissent comme des filtres.

A partir de n'importe quel menu, vous pouvez mettre un objet en surbrillance et le sélectionner. Vous ouvrez ainsi l'écran de propriété d'objet à partir duquel toutes les autres options, dépendantes du type d'objet et de son propriétaire, sont disponibles. Tous les objets possédés par le joueur apparaissent en vert dans les cartes et les menus de secteur, et la puissance des boucliers des objets du joueur est mise à jour en temps réel.

Carte de la Galaxie



C'est une représentation visuelle de tous les systèmes que vous avez visités jusqu'à présent dans l'Univers. Comme pour l'affichage du système, la carte de l'Univers est mise à jour automatiquement pour toutes les zones que vous avez visitées. Vous pouvez utiliser les flèches pour passer d'un secteur à un autre ou taper la première lettre du nom d'un système pour vous y rendre immédiatement, en re-tapant la lettre pour aller au système suivant commençant par la même lettre. Les informations à propos du système sélectionné sont affichées sur la gauche.

"Le voyage est la récompense." **Taoist Saying**

CONSOLE DE COMMANDE

L'arrimage des vaisseaux aux stations peut éventuellement être effectué sous contrôle manuel, ou alors en utilisant les touches <Maj+D> (ordinateur d'amarrage nécessaire) et <Maj+U>. Les rampes d'arrimage des stations sécuriseront le vaisseau, le plaçant sous la protection des boucliers extrêmement puissants de la station.

Toutes les stations sont fabriquées de manière à avoir une rampe d'arrimage extérieure, originellement prévue pour les plus gros vaisseaux et maintenant adoptée partout suite à un problème politique avec les puissants

lobbys Splits et Teladis. Leurs mécontentements venaient du coût continuellement en hausse des réparations internes de la station, du fait de jeunes pilotes non qualifiés et souvent sous l'influence de Whisky de l'Espace ou d'autres substances illégales.

Beaucoup pensent que ce qui a réellement motivé les Téladis est le désir d'augmenter la capacité interne de leurs stations, pouvant ainsi utiliser plus de stocks pour influencer les marchés.

D'autres ont suggéré que les Splits et les Téladis avaient réalisé que procéder ainsi les mènerait à avoir moins de vaisseaux à l'intérieur des stations, et ainsi forcer les stations à compter plus sur les commerçants indépendants, ce qui semble être le cas depuis.



La Console de Commande est l'un des menus les plus importants de l'interface. Vous y trouverez beaucoup de fonctions qui vous permettront de diriger vos vaisseaux et vos usines. Vous pouvez désigner par défaut quelles races seront ennemies avec le système de reconnaissance Ami / Ennemi. Les commandes sont accessibles depuis le menu principal, ou en appuyant sur <Maj+C> si vous êtes en dehors du menu.



Vous devrez, de temps en temps, vous arrimer à une station, en particulier au début du jeu où vous devrez le faire fréquemment. Mais vous pouvez arrimer votre vaisseau automatiquement en utilisant les commandes de navigation. En sélectionnant 'Navigation', et ayant sélectionné une cible, l'option deux permettra à votre vaisseau de s'y arrimer.

Si vous avez lu le chapitre sur l'utilisation du clavier, vous connaissez certains des raccourcis du clavier. A partir de votre cockpit, appuyer sur <Maj+D> ordonnera à votre vaisseau de s'arrimer à votre cible, en fonction des mises à jour logicielles installées sur votre vaisseau. Après cette opération, votre vaisseau débute son processus d'arrimage, vous laissant libre de consulter d'autres menus si nécessaire, pour contrôler vos vaisseaux par exemple.

Par défaut, le logiciel de commande de base qui vous permet de piloter vos vaisseaux sera installé sur tout vaisseau que vous obtiendrez, légalement ou non. Cependant, diverses mises à jour peuvent être achetées pour augmenter les fonctionnalités disponibles et permettre l'automatisation de votre flotte.

Le graphique suivant montre un vaisseau avec les extensions logicielles "Commerce", "Spécial" et "Combat" installées individuellement. Bien entendu, ces mises à jour peuvent être installées ensemble.

Lorsque vous avez acheté une mise à jour, le vaisseau possède une série de sous commandes comme le





montrent les exemples ci-dessous. Vous pouvez en acquérir deux différentes (I et II) pour votre vaisseau et ajouter des fonctionnalités à chaque section, par exemple Combat I et Combat II.

Une fois la mise à jour acquise, vous pouvez régler les paramètres de chaque arme sur le vaisseau, y compris la probabilité de tir de missiles. Comme les plus gros vaisseaux peuvent posséder de nombreuses tourelles, vous pouvez leur faire établir un tir de barrage et lancer une offensive de grande

envergure. Gardez à l'esprit que lorsque vous achetez des armes pour les monter dans vos tourelles, les lasers à haute puissance sont lents et ne vont pas du tout gêner les chasseurs et les missiles, petits et agiles.

Vous devrez chercher les différentes mises à jour : elles ne sont pas forcément disponibles au même endroit.

"Lorsque j'examine ma manière de penser, j'arrive à la conclusion que l'extravagance m'a plus apporté que mon talent pour absorber les connaissances scientifiques."

Albert Einstein



COMMERCE

Le commerce est l'une des fonctions les plus importantes de l'univers X et il en existe essentiellement deux types. Le premier type est le plus facile et le plus direct. Il consiste à acheter, transporter puis vendre des biens aux diverses stations, en faisant des bénéfices bien sûr ! Le second type de commerce consiste à acheter et à diriger vos propres usines, à veiller à ce qu'elles soient approvisionnées correctement, puis à vendre les produits finis à d'autres stations qui en ont besoin. Vous pouvez aussi décider d'ajouter d'autres vaisseaux à votre flotte pour qu'ils effectuent des sorties et fassent du commerce automatiquement pour vous. Mais pour l'instant, nous allons nous concentrer sur le commerce de base.

L'économie de l'Univers X

L'économie de l'Univers X est unique en ce qui concerne la dynamique des prix. En pratique, cela signifie que les prix des biens sont affectés par l'offre et la demande, ou par les guerres et le vol. Par exemple, si une Centrale à Énergie Solaire possède un stock important de Photopiles, alors le prix de vente sera bas – c'est le principe de l'offre et de la demande. En revanche, si une Usine d'Armement ne possède que peu de Photopiles pour continuer la production de munitions, alors l'usine offrira un bon prix pour la livraison de ce bien car la demande est forte.

Si vous repérez deux stations qui correspondent à ces critères, félicitations – vous venez de découvrir une opportunité de commerce fructueux. Vous verrez que certains secteurs sont classés comme 'lucratifs', ce qui veut dire qu'il y a presque toujours des bénéfices à en retirer. Les routes commerciales comme celles-ci sont très importantes pour vous, au début du jeu, lorsque vous vous efforcez d'obtenir des crédits. Plus tard, alors que vous gagnerez plus de crédits, vous trouverez des méthodes et des améliorations qui rendront le commerce encore plus fructueux et facile. En plus des usines, vous trouverez aussi des Stations Commerciales, disséminées



autour de l'Univers X, qui achètent et vendent une quantité limitée de produits à un prix fixe et garanti.

Chaque race possède une pyramide de produits qu'elle fabrique. Certains sont communs à toutes les races tandis que d'autres sont spécifiques à une race particulière. Au bas de la pyramide se trouvent les matières premières qui sont disponibles en grande quantité. Au sommet se trouvent les produits de luxe et les systèmes technologiques tels que l'armement. Entre ces deux extrêmes se trouvent différents biens.

Si la disponibilité locale du produit est faible, son prix augmente, et diminue de la même manière en fonction du temps qu'exige le processus de fabrication.

Le guide du marchand débutant.

Vous vous rendrez rapidement compte que certains vaisseaux sont mieux équipés que d'autres pour commercer. Certains vaisseaux ne peuvent pas faire le commerce de certains produits en raison de la taille de la soute. Mais pour le moment, concentrons-nous sur les méthodes de commerce. Nous allons acheter quelques Photopiles à une Centrale à Énergie Solaire dans Remparts pour les revendre à l'Usine d'Armement Alpha dans Argon Prime. Une fois armé à la Centrale à Énergie Solaire que vous avez choisie, vous verrez les prix des Photopiles à vendre. Nous avons choisi ce secteur car beaucoup de Centrales y sont implantées et qu'il est facile de trouver une station bien fournie en Photopiles.

Vous apprendrez bientôt à reconnaître une station à son apparence, mais aussi à la manière dont elle est représentée sur votre gravitar (une usine d'Énergie Solaire s'affiche avec un grand 'E'). Vous pourrez aussi trouver utile de chercher les logos tournants des stations qui font de la publicité pour leurs produits.

Votre ordinateur de bord vous préviendra lorsque vous aurez ciblé une Centrale à Énergie Solaire – vous devrez maintenant vous y armer. Ensuite, sélectionnez le menu rapide [Station][Commerce] pour commercer avec la station. Voici à quoi ressemble l'écran de commerce.

Vous serez alors en mesure de voir les caractéristiques de l'usine : quantité de stock détenue, prix de vente, quantité de ressource, prix d'achat de ces ressources. Sans vouloir trop en révéler, un bon prix d'achats pour les Photopiles serait de 12 à 15 crédits par unité. Pour acheter le produit, mettez-le en surbrillance puis vous aurez plusieurs options quant à la façon d'indiquer à l'ordinateur la quantité à acheter :

Ensuite, bien sûr, il est important de savoir que tout menu peut aussi être contrôlé avec un curseur de souris. Le menu commercial est inspiré de l'ancien que vous connaissez sans doute, mais maintenant, vous pouvez effectuer la transaction complète avec la souris.



1. Entrez le nombre d'unités et tapez [FLECHE DROITE] et [ENTREE]. Si vous avez assez de crédits le chargement est acheté et transféré dans votre soute.
2. Appuyez sur [FIN] puis sur [ENTREE]. Si vous avez assez de crédits et que la station dispose d'une quantité suffisante de produits, votre soute sera remplie au maximum, en fonction de la place disponible.



3. Utilisez [FLECHE GAUCHE] et [FLECHE DROITE] pour augmenter ou diminuer la quantité requise puis tapez [ENTREE] lorsque vous avez terminé.

Vous noterez qu'une fois que votre achat sera fait, le prix de vente des Photopiles augmentera car l'usine en aura moins à proposer.

Pour chaque option, vous pourrez voir combien de crédits seront nécessaires. Si vous revenez sur l'image précédente, vous pourrez voir le nombre de crédits que vous possédiez au départ.

Remarque : rappelez-vous bien que vous pouvez uniquement acheter des produits et non pas des matières premières. De la même manière, dans toutes les usines, vous pouvez uniquement vendre des matières premières et non pas des produits.

Maintenant, après notre achat de 2970 unités de Photopiles, vous verrez certaines différences sur l'écran. Vous pouvez voir sur la barre de statut, en bas, qu'il ne reste plus beaucoup de place dans l'aire de chargement de votre vaisseau. Nous devons donc vendre les Photopiles le plus vite possible et gagner un peu d'argent. Vous vous rappelez que nous avions prévu de vendre cette cargaison à l'Usine d'Armement d'Argon Prime. Nous entrons maintenant dans une phase clé du commerce. D'un côté, vous pouvez repérer une opportunité de profit et agir en conséquence pour répondre à la demande (vous devez cependant être très rapide car quelqu'un pourrait arriver avant !). D'un autre côté, vous pouvez simplement repérer une opportunité d'achat massif à un prix compétitif et commencer ensuite à regarder autour de vous pour voir si vous ne pouvez pas vendre vos biens.

En arrivant à l'Usine d'Armement Alpha, nous entrons à nouveau dans le menu de commerce, mais cette fois pour vendre nos biens plutôt que de les acheter. Encore une fois, les commandes pour vendre les biens sont similaires à celles pour les acheter :

1. Entrez le nombre d'unités et tapez [ENTREE]. Le chargement est vendu et transféré à partir de votre aire de chargement. Les crédits sont transférés sur votre compte.

2. Appuyez sur [ORIGINE] puis sur [ENTREE]. Tout votre chargement de ce produit sera transféré (à condition que l'usine soit capable de tout prendre). Les crédits sont transférés sur votre compte.

3. Utilisez les touches [FLECHE GAUCHE] et [FLECHE DROITE] pour augmenter ou diminuer la quantité que vous souhaitez vendre puis taper sur [ENTREE] une fois que vous avez décidé. Les crédits sont transférés sur votre compte.

En regardant l'image, vous pouvez voir qu'après notre transaction s'affiche notre nouveau solde de compte, soit 148 790 crédits. Nous avons acheté 2970 unités de Photopiles à 12 crédits pièce puis nous les avons revendus pour 19 crédits pièce. Cette courte mission commerciale nous a rapporté 20 790 crédits de bénéfice, alors que nous avions commencé avec 128 000 crédits !



Les vaisseaux de fret spéciaux, plus grands, peuvent transporter des cargaisons beaucoup plus importantes et une plus grande variété de marchandises. Vous pourrez faire beaucoup de bénéfices lorsque vous aurez les moyens d'acquérir l'un de ces vaisseaux.



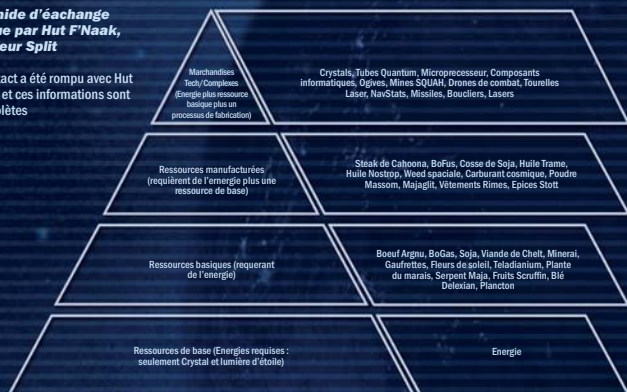
Autres outils de commerce utiles

Comme nous l'avons mentionné, l'économie dans l'Univers X est dynamique et indépendante. Une pénurie de ressources peut avoir des répercussions à travers tout l'Univers, surtout si c'est un produit de base dont toutes les stations ont besoin, comme les Photopiles.

Les Téladis sont une race poussée uniquement par l'appât du gain et leurs secrets de commerce sont bien gardés. Le curateur Split de la Confrérie des bénéfices, Hut F'Naak a cependant commencé à travailler sur un concept très intéressant, connu sous le nom de Pyramide du Commerce, mais il a depuis disparu. Les rumeurs d'assassinat par les Téladis ne peuvent être infirmées. Les premières notes de son étude existent toujours comme montrés ci-dessous :

Pyramide d'échange conçue par Hut F'Naak, Curateur Split

Le contact a été rompu avec Hut F'Naak et ces informations sont incomplètes



Note: Marchandises primaires et secondaires. Marchandises primaires sont requises par une usine pour produire des marchandises, les marchandises secondaires sont optionnelles et seront utilisées si elles sont disponibles à un coût raisonnable / qualité / distance.

Les notes de Hut F'Naak, qui forment la base de ce qui se trouve ci-dessus, sont détaillées plus bas. Vous devez vous souvenir que ces informations ne sont ni complètes ni précises.

La plupart des usines qui produisent des "biens finaux" comme les missiles, les boucliers ou autres armements, reposent sur les ressources primaires comme l'énergie, les cristaux ou la nourriture. Les ressources primaires sont ce que nécessite une usine pour fabriquer son produit fini, mais elle peut aussi utiliser des ressources secondaires dans les endroits où les ressources primaires sont en quantité limitée.

Comme la plupart des enfants Téladis l'apprennent dans leurs premières leçons, bien qu'il puisse être profitable de posséder des usines pour fournir des ressources primaires, la demande pour ces produits baissera quand le marché aura atteint un point de saturation, réduisant sérieusement vos bénéfices à venir. Ainsi, en pratique, construire des usines sur un schéma a priori gagnant pourrait se révéler moins bénéfique que prévu au fur et à mesure que le nombre d'usine augmente.

Les colosses du commerce Téladis sont tous d'accord pour dire que la construction et la position des usines demandent un examen attentif de l'offre et de la demande. De ce fait, trouver des usines qui sont en manque de

ressources primaires et secondaires vous permettra de fixer vos tarifs pour ces produits. Vous pourriez même faire des bénéfices plus importants si les usines des secteurs environnants sont aussi à court de ces ressources.

Les commerçants, aussi bien les Responsables des Bénéfices que les Directeurs de Compagnie, savent que l'économie ne varie pas uniquement en fonction de l'offre et de la demande, mais aussi du fait des vols, des guerres ou des catastrophes naturelles. Ces phénomènes peuvent rendre certaines routes commerciales trop dangereuses pour ceux qui ne prennent pas de risques, mais une bonne protection peut fournir un fort bénéfice sur le long terme pour celui qui est passé outre.

"Ne me dites pas que l'homme n'a pas sa place là-bas. L'homme a sa place partout où il souhaite se rendre - et il se débrouillera très bien quand il y sera."

Wernher von Braun

CONSTRUIRE



La réponse à la menace Kha'ak a consisté en un développement important de technologies utilisées dans la construction de stations. Ces avancées hi-tech ont permis la construction de stations plus grandes et plus puissantes. Pour réduire la dépendance des stations vis-à-vis des vaisseaux de transports, le concept des complexes d'usines intégrés a été développé.

Ces derniers ont été améliorés avec les plus puissants boucliers de 10 Giga Joules qui sont capables de les protéger ainsi que leurs vaisseaux amarrés. Il existe des rumeurs affirmant que les Téladis ont installé ces boucliers de stations sur leurs destroyers. Ce changement

stratégique dans l'attitude et le développement de construction a récemment inspiré de plus grands et plus extraordinaires plans, transformant la construction de stations.

Construire votre première station

Lorsque vous déciderez de vous mettre à votre compte et de construire la première d'un grand nombre d'usines ou de complexes, vous ressentirez une grande fierté. Vous pouvez disposer des fonds pour acheter votre propre TL transporteur de station ou non. Vous pouvez être prêt à créer un groupe d'usines qui s'approvisionnent les unes les autres et fournissent un produit final. Quoi que vous ayez l'intention de faire, grand rêve ou petit commerce, obtenir des équipements ou même aller plus loin avec un complexe d'usines interconnectées, votre première pierre dans la construction d'un empire sera un souvenir inoubliable.

Louer un vaisseau de transport large de classe TL

Démarrons par l'installation d'une seule station, en louant un vaisseau de classe «Transport Large». Ces énormes vaisseaux aux soutes de type ST sont nécessaires au transport de kits de construction, de matériels et de drones pour usines et stations dans les secteurs. Ces immenses vaisseaux sont surprenants à voir, lorsqu'ils transportent trois stations ou plus en même temps, mais il est judicieux de rester en dehors de leur voie tant ils sont lents à s'arrêter ou à tourner. Il vous écraseront simplement si vous êtes sur leur route.



Voici la liste des choses à vérifier avant d'acheter votre première station :

- Vous avez recherché un endroit où vous allez placer votre usine en vous assurant qu'il y aura une demande pour vos produits.
- Vous avez assez de Crédits pour :
 - o Acheter l'usine
 - o Payer le Capitaine du TL jusqu'à 10 000 Crédits pour chaque secteur traversé. (Attention, si vous n'avez pas assez de Crédits pour tout le voyage, votre usine sera vendue par le Capitaine, et vous perdrez vos Crédits).
 - o Vous avez suffisamment de Crédits pour un ou plusieurs transporteurs de classe TS bien équipés, pour acheter des ressources pour vos usines.
 - o Et encore assez de Crédits pour investir dans les matières premières initiales, à moins que vous ne disposiez d'un stock important de ressources pour démarrer.
 - o Avoir un fond de départ de 200 000 Crédits pour votre station pour l'achat de ressources.

Les usines coûtent entre 200 000 et quasiment 20 millions de Crédits. Aussi, en décidant d'acheter une des stations basiques avec tout ce qui est nécessaire pour la faire fonctionner, préparez-vous à effectuer un investissement approximatif d'environ 1 000 000 Crédits.



Class TL – Argon Mammoth

La première étape est de contacter un Capitaine de vaisseau TL en se trouvant à moins de 8 km du vaisseau. En utilisant le système de communication, demandez au Capitaine de vous suivre. Ensuite, direction le chantier naval, et dès que vous arrivez parlez à nouveau au Capitaine du TL et demandez lui d'aller vers le chantier naval, et ensuite sélectionnez le chantier naval depuis la carte. Si vous sélectionnez le chantier naval depuis votre vaisseau actuel et appuyez sur "I" vous pourrez

acheter et vendre sans être posé (si l'extension de commerce distant est installée).

Les usines disponibles vont passer du rouge (indisponible) au blanc (disponible) lorsque le TL se sera amarré au chantier naval. Achetez l'usine et dites au Capitaine du TL via la radio de vous suivre ou d'aller au secteur dans lequel vous voulez installer votre usine. Profitez en en utilisant la touche <PgDn> pour acheter les vaisseaux TS qui vous seront nécessaires pour l'achat des ressources pour votre usine. Rappelez-vous que vous devez être présent dans le secteur où vous souhaitez installer votre usine, pour que le Capitaine du TL puisse placer votre station.

Lorsque le TL est à proximité de la zone où vous voulez la placer, parlez au Capitaine du TL par la radio et demandez-lui de décharger la marchandise ici. Utilisez les touches de positionnement d'usine et la touche <insér> pour la placer selon les axes X et Y ainsi que son orientation. (Plus d'infos dans Touches de commandes - positionnement d'usines).

Dans le cas de la construction d'un puits de minerais ou d'une mine de silicium, vous devrez demander au Capitaine du TL de se déplacer vers la position, en choisissant l'astéroïde choisi comme destination. Lorsque le TL se trouve à moins de 4 km de l'astéroïde, vous devrez demander au Capitaine du TL de décharger la marchandise et sélectionner votre astéroïde.

Une fois l'usine placée, vous devez encore faire quelques petites choses :

- Transférer suffisamment d'argent pour que les transporteurs de la station puissent acheter les ressources.
- Assigner quelques transporteurs à l'usine en la choisissant comme base mère, puis utiliser la console de commande pour leur donner l'ordre commercial d'acheter au meilleur prix (nécessite l'installation de l'extension de commerce distant)



- Fixer les prix d'achats pour les ressources et le prix de vente pour les produits.
- Fixer la limite de distance de saut. Cela détermine le nombre maximum de portails de secteurs qu'un vaisseau peut franchir pour acheter (ou vendre) les produits. Si vous augmentez les prix d'achats pour une ressource, la distance de saut va diminuer.
- Placer l'option "Commercer avec les autres races" sur Oui. Cela autorise les marchands à acheter des produits à votre station. Toutefois, ils ne vendront pas de ressources à votre station si le prix proposé n'est pas intéressant.
- Dans la console de commande, sélectionnez un emplacement de commandes additionnelles et réglez la limite de fonds disponibles pour l'usine en activant 'le transfert d'argent automatique vers le compte'

Note: si les vaisseaux doivent parcourir de trop grandes distances, votre usine peut souvent se trouver à court de ressources, ou votre vaisseau devra traverser trop de secteurs hostiles et risquera de se faire détruire.

Plusieurs usines...

Lorsque vous installez vos usines, vous devriez fabriquer un produit qui est très demandé dans ce secteur. S'il y a trop peu de stations d'énergie pour fournir les ressources d'énergie ou trop peu d'usines de cristaux pour approvisionner les stations d'énergie, dans ce cas vous pouvez envisager l'installation de plusieurs de ces usines, qui peuvent alors produire ces ressources.

En configurant vos stations pour commercer avec les autres races, en les gardez bien approvisionnées et si la demande est bonne, toutes ces stations feront un profit raisonnable. Il y a plusieurs facteurs à prendre en compte lorsqu'on installe plusieurs usines, le prix de vente de leur produit et les prix d'achats des ressources, la distance vers les ressources disponibles et la demande locale pour vos produits. Vous pourrez affiner votre analyse en examinant les réseaux commerciaux des secteurs voisins.

Vous allez devoir fixer les prix et décider si vos usines sont obligées d'acheter leurs ressources à vos usines ou si elles peuvent être approvisionnées par des fournisseurs locaux. Un autre moyen très efficace pour couvrir vos besoins en énergie, tout en augmentant vos profits, est d'installer une boucle d'usines.

Boucles d'usines

Vous créez une boucle d'usine lorsque vous fabriquez un produit fini et que toutes les ressources nécessaires à cette fabrication sont fournies par d'autres usines vous appartenant. Vous vous affranchissez ainsi des problèmes économiques locaux. L'univers présente souvent un déséquilibre économique et si vous voulez avoir beaucoup d'usines fonctionnant efficacement, la boucle d'usines est une bonne solution.

Il existe trois types de boucles d'usines qui sont plus ou moins intéressantes selon les exigences des offres et demandes du marché local.

- (a) Les Boucles Fermées lorsque vos usines s'approvisionnent l'une-l'autre.
- (b) Les Boucles Mixtes lorsque quelques usines commercent avec les marchands locaux.
- (c) Les Boucles Ouvertes lorsque toutes vos usines commercent avec les marchands locaux ainsi qu'avec vos propres usines.

Voici un exemple d'une boucle fermée d'approvisionnement en énergie, pour laquelle vous aurez besoin de :

1 Centrale Solaire	-	(Approvisionne vos usines en énergie et vend un produit fini)
1 Fabrique de Cristaux	-	(Fournie les cristaux pour la centrale solaire)
1 Mine de Silicium	-	(Fournie le silicium pour la Fabrique de Cristaux)
1 Boucherie Cahoon	-	(Fournie les pâtés de cahoonas à la Fabrique de Cristaux)
1 Elevage Argnu	-	(Fournie l'Argnu à la boucherie cahoon)

Les deux dernières sont des ressources en nourritures qui seront différents pour chaque fabrique de Cristaux en fonction de chaque race. La mine de Silicium avec une richesse de minéral de vingt cinq approvisionnera les besoins d'une seule usine de cristaux. La centrale solaire peut approvisionner jusqu'à huit usines. Ainsi, seule la moitié de sa production sera utilisée pour approvisionner vos usines. L'autre moitié pourra être vendue aux marchands indépendants locaux. Vous pouvez également choisir de construire d'autres stations pour produire d'autres produits grâce à cette énergie. Vous aurez aussi besoin de six transporteurs (classe TS) qui transporteront les ressources nécessaires entre les usines.

Une boucle d'usines telle qu'elle est décrite ci-dessus nécessite un grand nombre de transporteurs pour acheminer les ressources entre les stations. Mais il existe une autre solution : la construction de complexes d'usines où toutes les stations sont interconnectées les unes aux autres, supprimant ainsi le besoin de vaisseaux TS.

Complexe Super Usine

Faire cela est relativement simple, si par exemple vous avez loué un Mammouth Argon pour transporter une ferme d'élevage et une boucherie Cahoon, vous devriez aussi pouvoir y charger un Kit de construction de Complexe pour connecter les deux. Ce kit de construction va vous permettre de raccorder au moins deux stations relativement proches pour former un complexe de stations et est composé d'un moyeu de complexe qui contrôle la distribution d'énergie, les commandes et contrôles centraux, l'échange de marchandises et les bras d'amarrages centraux du complexe.

Une fois que le Capitaine du TL a reçu l'ordre de décharger les deux stations, et vous les avez placés relativement proches l'une de l'autre, vous pouvez demander au Capitaine du TL de décharger le Kit de Construction des Complexes, et plutôt qu'une grille de position, une liste des usines du secteur se présentera à vous.

Si par exemple vous en avez deux ou plus dans le secteur, choisissez la première usine, ensuite il ne sera affiché que les usines restantes. Sélectionnez une autre et le Kit de Construction de Complexe va construire les tunnels entre elles.

Le Complexe Hangar transporte les fournitures entre les stations, ainsi vous pouvez créer une boucle d'usines qui sont dépendantes les unes des autres sans la nécessité de transporteurs livrant les ressources entre les usines. Les complexes hangar coûtent bien moins que l'utilisation de transporteurs, mais possède une faiblesse, vous



devrez protéger ces complexes des attaques, parce que s'ils sont détruits, les usines ne pourront plus recevoir les ressources requises, jusqu'à ce que vous achetiez un nouveau constructeur de complexe ou que vous leurs assigniez des transporteurs.

Depuis l'espace, un complexe d'usines est un merveilleux spectacle à regarder.

En sélectionnant la console de commande pour le complexe hangar vous montrera les stations et les cycles de productions actuellement en cours.

Toutes les usines incluses utiliseront une seule réserve de Crédits transférée au complexe. Vous pouvez toujours fixer le prix d'usine comme vous le feriez pour une seule usine et changer la distance maximum que les vaisseaux transporteurs peuvent sauter à travers les secteurs pour les ressources.



Les solutions pour choisir le bon emplacement va varier en fonction des ressources disponibles dans le secteur, p.ex. Quelles usines sont incluses dans votre construction pour le complexe et les ressources disponibles dans les autres secteurs voisins, il n'y a pas de règle bien précise qui puisse s'appliquer. Vous pouvez économiser beaucoup d'effort de ressources à vos complexes en choisissant votre emplacement selon les besoins de vos nouvelles usines, ainsi même si les stocks de ressources dans vos usines deviennent faibles, il y aura les ressources locales pour les suppléer.

Missile Chercheur Complexe de production alpha				
Produit actuel	Missile Tempête			
Durée du cycle	00:07:55			
Nombre produit	1			
Production terminée	69% (00:02:23)			
Ressources nécessaires disponibles	100%			
Produits	Vol	Tc	Stock	Cr
Missile Tonnerre	1	-	26/66	8'494
Missile Tempête	1	-	8/40	13'980
Ressource Principale	Vol	Tc	Stock	Cr
Photopile	1	S	1790/5000	16

Comme indiqué précédemment, la seule faiblesse des complexes est la vulnérabilité des tunnels qui les relient. Il serait judicieux pour vous de mettre en place des vaisseaux de patrouilles de secteurs autour de vos usines et de leurs complexes pour les protéger des pirates ou d'autres ennemis.

Les vaisseaux transporteurs, qui ont leur base-mère fixé sur le complexe, peuvent être affectés à acheter au meilleur prix depuis une liste collective de ressources pour toutes les usines du complexe s'ils disposent des logiciels de commerce MK1 et MK2 (l'un fonctionnant pour l'achat des ressources et l'autre pour la vente) et vous le réglez sur 'acheter produit au meilleur prix'.

Vaisseaux transporteurs

Les différents vaisseaux de classe TS sont la colonne vertébrale de l'économie et ont un éventail de spécifications. Quelques-uns disposent de grandes soutes, mais peuvent être plus lent en vitesse; il serait judicieux d'affecter ces vaisseaux là pour l'achat en grands volumes de ressources depuis les usines voisines. D'autres vaisseaux avec des soutes plus petites, mais plus rapides, pourraient être affectés à l'achat de ressources comme les cristaux se trouvant à quelques sauts de secteurs.



Classe TS – Déméter Paranide

Les vaisseaux TS peuvent être achetés auprès des chantiers navals individuellement ou en quantité. Il est important de s'assurer que non seulement vous avez les Crédits pour un certain nombre de vaisseaux, mais aussi suffisamment pour acheter les boucliers et les améliorations.

Si vous appuyez sur la touche <i> alors que vous êtes dans le menu de vente du chantier naval, vous pourrez voir les détails complets du vaisseau, y compris les améliorations qui sont ou ne sont pas incluses. Configurer tous les vaisseaux de transport peut être simplifié, si vous les achetez par lot, vous permettant de choisir les améliorations pour tous les vaisseaux en une seule fois.

Les vaisseaux seront disponibles auprès des chantiers navals en trois spécifications S, M et L, le vaisseau S ayant le minimum d'équipement; M ayant le niveau moyen; L ayant un haut niveau pour les boucliers et les armes. Si vous ne voulez pas que vos transporteurs engagent les ennemis (les armes qu'ils peuvent utiliser ne sont que des armes défensives de faible classe), ne les équipez pas avec les améliorations de combat ou les armes. Vous pouvez leur fournir des armes, si vous fournissez aussi à ceux traversant des secteurs dangereux des chasseurs d'escorte.



Une configuration type d'un transporteur serait -

- Logiciel de Commerce MK1 - avec une base mère - choisissez Commercer et acheter au meilleur prix.
- Logiciel de Commerce MK2 - avec une base mère - choisissez Commercer et vendre au meilleur prix.
- 5 ou 25 MJ en boucliers - important si voyageant à travers des secteurs dangereux.
- Optimisation moteur - le temps est de l'argent, la vitesse est bonne pour les ressources.
- Optimisation direction - une bonne direction va réduire les accidents et aide pour les manoeuvres évasives.
- Extension de soute - pour convenir à la cargaison, l'installation standard suffira pour la plupart.
- Duplex ou Triplex Scanners - duplex suffira pour la majorité.

Pour assigner un transporteur à une station pour qu'il puisse acheter des ressources ou vendre des produits vous devez vous assurer qu'il a au moins l'un ou les deux logiciels de commerce MK1 ou MK2 d'installé (disponible auprès de tout bon dock d'équipement). Pour affecter cette station comme base mère du vaisseau, après avoir ciblé le vaisseau, vous appuyez les touches <c> ou <i>, choisissez la console de commande, défilez vers le bas jusqu'à la section de configuration et choisissez Base Mère, choisissez ensuite le secteur et la station souhaitée comme base mère pour ce vaisseau.

Guide Economique de l'Univers

Le gourou économique rebelle Téladi Burias Neks MKess IV, qui a rompu avec les traditions Téladiennes, en publiant le 'GEU', guide que les étudiants Téladiens utilisent pour leurs premiers exercices de commerces. Un résumé du guide contient un aperçu des différences rencontrées lorsque vous commercez avec les différentes races.

Variation du Prix de Produits (VPP) - C'est là que se trouvent les profits. Les économies des différentes races ont des variations qui tendent à s'appliquer à travers les secteurs de ces races. Cela se définit par quelles forces ils possèdent et en quoi ils sont spécialisés. Par exemple lorsqu'on achète des usines des Borons, dont la force est l'énergie et la spécialité est les boucliers, il en coûtera bien moins d'acheter ce type d'usines chez eux, que les mêmes usines d'autres races.

Argon

Un marché libre, avec une concurrence saine - Les Argons ont une VPP au-dessus de la moyenne dans la biologie et la nourriture. Cela signifie que les usines technologiques produisent de bons profits. On peut gagner de l'argent à partir d'usines Argons bien gérées, mais cela demande beaucoup d'efforts pour acheminer la quantité de pâte de Cahoonas nécessaire.

Prix des Usines

Matériaux de base :

Produits de haute technologie :

Armement et Boucliers :

Dans la moyenne, avec quelques spécialités.

Dans la moyenne : centrale solaire et mines.

Normal, avec quelques spécialités.

Classe Capital: Les Argons ne sont pas très bons dans la production d'armement de base, par contre ils préfèrent la construction d'armes plus puissantes, pour les vaisseaux capitaux.

Boron

Forte réglementation gouvernementale, mais ont des emplacements d'usines très sûrs.

Les Borons ont une VPP basse sur la biologie et la nourriture. Les profits des usines technologiques sont donc assez maigres. L'espace Boron offre un commerce sûr, mais moins rentables. Les Borons ne sont pas très bons pour creuser et leurs mines coûtent donc plus cher, mais ils excellent dans les technologies énergétiques.

Prix des Usines

Matériaux de base:

Excellente technologie de défense et non-combative.

Centrales solaires bon marché, mais mines coûteuses



Commodités de haute technologie :

Excellente: Les Borons sont spécialisés dans les objets technologiques non-aggressifs supérieurs comme les cristaux, les circuits électroniques, les composants d'ordinateurs.

Armement et Boucliers :

Maîtrise des Boucliers : Les Borons excellent dans la technologie des boucliers (et dans les disrupteurs à ion pour les neutraliser). Ils ont aussi mis au point la technologie pour les canons de barrage, mais ils sont plutôt faibles pour la majorité des autres armements offensifs et missiles.

Paranid

Réglementation légère du Prêtre Empereur, mais fournit une économie saine. Variation de prix normale en bio et nourriture. Bénéfices des usines technologiques dans la moyenne

Prix des Usines

Matériaux de base :

Les Paranids excellent dans ce qu'ils peuvent garder pour eux-mêmes
Faible : prix au dessus de la moyenne pour les centrales solaires et les mines.

Produits de haute technologie :

Normal : Les Paranids ne sont pas très bons pour quelques-uns des produits les plus communs (excepté les ogives utilisées dans leurs complexes de missiles), mais ils excellent dans quelques technologies que les autres ne produisent pas, comme les satellites avancés.

Armement et Boucliers :

Secret: Les technologies qui ont été développés par les Paranids comme les CAP, GOCD et beaucoup de missiles sont très bon marché pour les Paranids, et très coûteux pour les autres races, dû au manque de libre circulation d'informations.

Split

Peu d'interventions du gouvernement dans l'économie. Variation de prix normale en bio et nourriture. Bénéfices des usines technologiques dans la moyenne

Prix des Usines

La recherche nourrit la machine de guerre.

Matériaux de base :

Equitable: Centrales solaires onéreuses, mais mines bon marché, dû à l'utilisation de travaux forcés.

Produits de haute technologie :

Faible: Les Splits n'utilisent pas beaucoup de technologie de non-combat.

Armement et Boucliers :

Excellent: Les Splits sont généralement faibles dans la construction de missiles, préférant être proche et personnel. Ils sont au-dessus de la moyenne dans la construction de boucliers, mais toutefois excellent dans la production de la majorité des formes de lasers.

Teladi

Le paradis du commerçant. On y trouve tout ! De très hautes variations de prix en bio et nourriture. Les usines technologiques permettent un profit important. Il est facile de gagner de l'argent dans l'espace Teladi, mais il est aussi facile d'en perdre. Les Teladis ne sont pas inventifs, ils préfèrent « emprunter » les technologies aux autres races. Par contre, ils excellent dans la production et le commerce des biens de base.

Prix des Usines

Matériaux de base :

Les Teladis tire leur profit des objets de base

Centrales solaires et mines moins chères que la moyenne.

Produits de haute technologie :

Là encore, les Téladis sont au-dessus de la moyenne dans beaucoup de type de produits technologiques courants.

Armement et Boucliers :

Gourou du budget : Les Téladis excellent dans la production bon marché, des "produits bas de gamme" qui sont présents depuis toujours. Ils ne produisent aucune technologie de pointe.

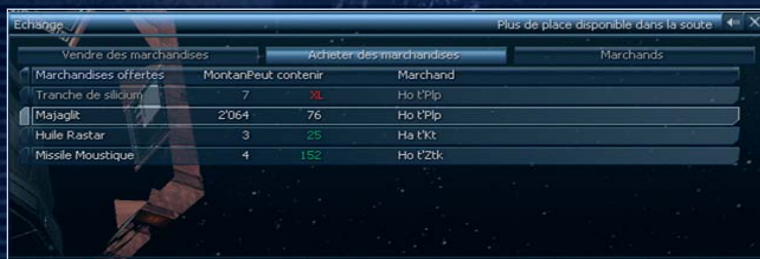


LE TROC

Alors comme ça, vous avez une soute pleine de Cahoonas, mais vous préféreriez avoir quelques tissus plastifiés, pour augmenter votre profit ? Ou bien, vous avez désespérément besoin d'un bouclier 25 MJ et la majorité de vos crédits sont investis dans votre soute pleine de Nividium. Dans les stations commerciales vous trouverez des représentants et des marchands qui peuvent vouloir vous proposer un marché pour votre cargaison et vous proposer ce que vous avez souhaitez en échange. Vous pouvez échanger directement vos biens, sans que les crédits aient besoin de changer de main..

Le troc est universellement la forme la mieux acceptée pour faire des affaires lorsque les crédits ne doivent pas faire partie de l'arrangement. Cela vous offre des opportunités uniques de vous débarrasser de cargaisons que vous avez obtenues de manière plus ou moins acceptable et de recevoir des marchandises dont vous avez vraiment besoin ou que vous pourriez mieux utiliser.

Lorsque vous vous arrimez à une Station Commerciale et décidez de troquer votre cargaison, vous pourrez choisir parmi les propositions des autres marchands présents sur cette station.



Avec la fonction 'acheter marchandise' vous pouvez acheter les biens de marchands qui sont proposés, avec des détails sur la quantité et la taille de soute requise. Vous pouvez également utiliser la fonction 'vendre marchandise' pour échanger vos produits, que les marchands pourraient vouloir acheter. Si vous n'avez pas le bon produit par lequel le marchand est intéressé, vous pourriez essayer l'argent et voir si vous pouvez tout de même faire un bon profit de cette affaire. Ou vous pourriez même voir de bonnes opportunités auprès d'autres marchands, qui veulent quelquefois essayer de se débarrasser d'un surplus de stock, à un prix bas.

Si vous avez beaucoup commercé dans un secteur en particulier, vous pourriez faire mieux connaissance avec quelques-uns de ces marchands, puisqu'ils auront probablement bénéficiés de vos activités dans le secteur.



Le Guide de la Construction et du Commerce

Nous avons eu la possibilité assez rare d'acquérir des notions de commerce à la convention annuelle de la Guilde des Marchands de Systèmes. Voici des extraits de questions posées au célèbre Argon Tidi Onetree, qui a posé les bases du commerce de l'énergie dans son fameux Guide des Profits des Usines Solaires.

Usines

Q : Les Usines : sont-elles chères ?

R : Le prix varie beaucoup selon le niveau de technologie de cette usine. Par exemple, les usines de nourriture sont beaucoup moins chères que les usines de tours lasers. Rappelez-vous également que le prix d'une même usine peut varier selon les races, même si elles sont du même type. Les stations deviennent de plus en plus chères lorsque vous 'grimpez dans l'arbre technologique'.

Q : Est-ce que je peux placer mes propres usines à n'importe quel endroit ?

R : Presque, oui. Cependant un conseil : réfléchissez bien à l'emplacement de votre usine avant de la placer, car les déplacer est une chose totalement différente. Emplacement, emplacement, emplacement ! Il ne sert à rien de placer une usine fabriquant un type de produits dans une zone où ces produits sont déjà en excédent : vous y serez directement confronté à la compétition (à moins que cela soit votre but, bien entendu). De la même manière, vous n'avez rien à gagner en plaçant une usine dans une zone où l'on pas besoin du produit que vous vendez.

Les stations et les complexes dans les systèmes que vous visitez seront relativement proches les uns des autres. Rien ne vous empêche de placer vos usines à n'importe quel endroit du monde 3D. Veuillez garder à l'esprit le fait que vos vaisseaux ont besoin d'aller chercher des ressources et que vos clients doivent voyager jusqu'à vous.

Q : Ok, j'ai donc acheté et déployé ma propre usine et je suis sur le bon chemin pour acquérir le statut de "gros bonnet". Mais mon usine ne rapporte rien et elle clignote en jaune sur la carte du système. Qu'est-ce qu'il se passe ?

R : La lumière jaune est un moyen de vous avertir que votre usine a besoin d'un peu d'attention. Elle n'indique pas quel est le problème, seulement que quelque chose empêche le bon fonctionnement de l'usine. (Remarque : vos bien clignent en rouge lorsqu'ils subissent une attaque).

Il peut s'agir d'un manque de ressources, d'un manque de crédits pour acheter les ressources, d'un manque de vaisseaux pour aller chercher/acheter les ressources ou d'un problème de configuration (par exemple le choix du nombre de systèmes où les vaisseaux sont autorisés à se rendre à la recherche de ressources).

Q : J'ai des vaisseaux de transport et des crédits. Que dois-je faire pour que mon usine ait tout ce dont elle a besoin ?

R : Tout d'abord, vous devez transférer des crédits à votre usine depuis votre compte. Chaque usine a besoin d'un petit capital destiné à l'achat des ressources. Vous devez ensuite affecter vos vaisseaux de transport à cette usine, qui deviendra alors leur "base-mère". Une fois que vous avez affecté un vaisseau à sa base-mère, un ensemble d'options supplémentaires sera disponible dans la console de commandes.

Vous pouvez acheter des chasseurs et les "baser" sur une station, ils la défendront automatiquement une fois qu'ils seront arrivés. Le même réglage de base-mère s'applique aux tours lasers et aux mines pour des défenses de zones. Vous pouvez aussi assigner des escortes de chasseurs pour protéger vos vaisseaux de commerce.



Q : Un conseil pour un commerçant en herbe ?

R : Bien sûr ! Essayez une ferme de blé dans le système du Rempart ou une usine de fabrication de cristal dans Argon Prime. Ces deux secteurs sont sous la protection de gros vaisseaux de patrouille et ont accès à une bonne provision de photopiles bon marché. Une usine placée dans ces secteurs devrait pouvoir commercer sans être dérangée (bien qu'il n'y ait aucune garantie que les pirates ou d'autres ennemis n'y mettrons pas les pieds) et si vous restez à proximité au moment de sa création vous pourrez veiller à sa protection personnellement jusqu'à ce que vous ayez les moyens de vous procurer des tours lasers et des patrouilles de chasseurs.

Q : Comment puis-je faire faire à mes usines le transfert automatique de ses profits sur mon compte ?

R : Allez dans la console de commande de votre station, les commandes de station, emplacement .. 'Transfert de crédits automatique', ensuite entrez un montant tel que 200 000 et tout fond que la station génère au-dessus de ce montant sera transféré sur votre compte.

Q : Pourquoi les usines dans certains secteurs ont-elles changé ?

R : En un mot, la guerre. La trêve entre certaines des races est quelque fois mise de côté dû à quelques problèmes locaux aux frontières des races. Cela va de temps à autre déborder en une dispute qui va seulement se régler avec des flottes de vaisseaux des deux parties opposés et cela aura inévitablement pour conséquence la perte pour quelques marchands de leurs stations, que d'autres marchands aurons remplacés par leurs usines.

Commerce

Nous avons ensuite assisté à une conférence grandement applaudie de Lyes Di, le fameux Gunn'r qui, après des années dédiées à la cartographie de l'univers, devint un puissant défenseur de l'harmonisation des cycles économiques des usines et auteur de propositions de techniques de boucles d'usines.

Q : Comment puis-je augmenter mon rang commercial ?

R : Il existe plusieurs moyens pour augmenter votre rang commercial, essentiellement par vous ou vos avoirs commerciaux en achetant en dessous du prix moyen et en vendant vos produits à un prix supérieur à la moyenne, ceci étant la définition de profit, aussi plus vous en faites, plus important sera l'augmentation. De plus si vous trouvez divers artefacts ou de la technologie alien ennemie et les vendez aux races amies, vous augmenterez par la même occasion votre notoriété. Si en plus d'autres races achètent vos produits et vous réussissez les missions commerciales proposées par les messages BBS vous augmenterez aussi votre rang commercial, en plus vous augmenterez aussi votre réputation avec ces races.

Q : Comment je vends un vaisseau ?

R : Ciblez le vaisseau, ensuite appuyez sur la touche Entrer, sélectionnez Vaisseau ou les touches <Shift+C>. Cela vous amène à la console de commande. D'ici allez sur "Navigation" et ensuite "s'arrimer à ...". Sélectionnez le secteur, et ensuite choisissez le chantier naval. Maintenant le vaisseau va voyager vers le chantier naval et s'y amarrer. (Assurez-vous de ne pas être à bord du vaisseau que vous voulez vendre). Ensuite commercez avec le chantier naval (comme si vous vouliez acheter un vaisseau) et le vaisseau que vous voulez vendre devrait se trouver dans ce menu. Utilisez la touche de direction gauche et validez par la touche Entrer pour vendre le vaisseau.

Q : Comment puis je utiliser le laser de forage pour collecter du minerai ?

R : Pour connaître la richesse d'un astéroïde, vous pouvez utiliser votre scanner d'astéroïde à moins de 10 km [vérifiez la portée] en appuyant sur la touche <i>. Seuls quelques vaisseaux peuvent être équipés d'un laser de forage. De plus en l'équipant d'extras comme l'analyseur de vente, le collecteur de minerais, et un scanner d'astéroïdes aideront grandement à transformer ce rocher en monnaie sonnante.

La richesse d'un astéroïde dénote combien l'astéroïde est dense dans ce minéral particulier (Minéral/Silicium/Nividium). Généralement, plus la richesse est grande, plus vous pourrez extraire de matériau de cet astéroïde par cycle.

Approchez l'astéroïde (faites attention à ceux tournoyant) et tirez le laser à une distance d'environ un kilomètre, l'astéroïde va alors se briser en plus petits rochers, lesquels vous pouvez collecter en ouvrant votre soute avec la touche <O> et les ramasser. Les astéroïdes de Nividium, qui peuvent être trouvés dans des secteurs éloignés, ont une très grande valeur puisque le minéral peut être vendu à des tarifs très élevés dans les secteurs Paraniids.

Q : Comment transférer de la cargaison entre les vaisseaux ?

R : Vous pouvez obtenir un dispositif du temple Goneur appelé Téléporteur(téléporteur de fret), qui vous permettra de transporter les biens dans votre soute. Si vous n'avez pas l'un d'eux, vous pouvez ordonner au vaisseau d'éjecter sa marchandise, que vous pourrez ensuite collecter en ouvrant les portes de votre soute. Alternativement lorsque vous êtes amarré à une station, vous pouvez transférer la cargaison depuis ou vers l'autre vaisseau en utilisant le menu de la station.



Q : Comment puis je faire plus d'argent avec les missions ?

R : Très simplement, meilleur est votre rang commercial, plus élevé sera le paiement. Une bonne tactique est d'avoir une gamme de vaisseaux qui vous suivent ou disponibles dans un vaisseau porteur ou de classe TL avec un moteur de saut. Beaucoup de missions nécessitent un vaisseau de classe M4/M5 ou TS. Avoir vos autres vaisseaux disponibles rapidement vous permet de changer de vaisseaux et de prendre tel ou tel contrat lucratif.

Q : Comment puis je capturer les mouches spatiales ?

R : Vous devrez acheter un Collecteur de Mouches Spatiales depuis un dock d'équipement Split et un disrupteur à Ion, achetable auprès des docks d'équipement Boron. Pour les capturer tirez simplement avec le disrupteur à Ion et cela va les étourdir, vous permettant de les collecter comme n'importe quelle cargaison dans l'espace. Vous aurez peut-être à répéter l'étourdissement après en avoir collecté quelques-unes, puisqu'elles vont se réveiller après un petit moment et s'éloigner.

Q : Comment puis je mettre en place des commerçants de secteur et d'univers ?

R : Le logiciel de commerce MK3 est une amélioration logicielle qui vous permet d'engager un marchand travaillant pour vous, achetant et vendant ressources et produits pour du profit. Une fois que vous avez correctement équipé un vaisseau, le pilote peut ensuite être assigné à un secteur pour apprendre le métier. Lorsque l'expérience des pilotes a atteint un certain niveau, ils seront assez qualifiés pour devenir les ainsi nommés commerçants de l'univers. Note : si le vaisseau ne possède pas les requis pour le commerce, les commandes commerce de secteur et commerce univers ne seront pas disponibles.

Le niveau de qualification du pilote peut être vu en sélectionnant le vaisseau et le niveau peut être vu entre parenthèses après le nom du pilote, depuis le niveau 1 et au-dessus. Après avoir été assigné à un secteur le marchand va commencer à regarder les opportunités de profit et commencer quelques transactions.



Initialement ils vont devoir apprendre à vérifier leur station actuelle pour des produits à vendre avant de voler pour réduire les courses à vide. Ensuite ils vont reconnaître une opportunité de profit si le prix de vente est supérieur au prix d'achat et plus tard ils amèneront le vaisseau vers le chantier naval le plus proche si le vaisseau a été endommagé.

A partir du niveau huit le pilote est capable de vérifier les secteurs voisins pour de bonnes opportunités de commerce, aussi à ce moment vous pouvez activer la commande "commerce univers". Le pilote peut demander un meilleur salaire et un vaisseau mieux équipé, puisque leur voyages dans plusieurs secteurs peuvent devenir dangereux si des pirates ou d'autres ennemis sont présents.

Les bons employeurs s'assurent que le vaisseau dispose d'au moins un bouclier 25 MJ ou la puissance maximale en bouclier supportée par le vaisseau actuel et que les logiciels de combat MK1 et MK2, un scanner triplex et un moteur de saut sont installés dès le début, parce que si vous n'avez pas installé un moteur de saut le pilote n'ira en commander un qu'une fois le niveau 12 atteint, et il paiera alors un prix supérieur à la normale pour sa livraison. De plus, le marchand va aussi commander douze drones de combat avec le temps, qu'il utilisera en cas d'urgence pour distraire les attaquants. Dans de telles urgences le pilote essaiera de s'échapper vers la station la plus proche ou utilisera le moteur de saut pour une sortie en urgence, pour s'éloigner de la zone dangereuse. Si un marchand est attaqué, il vous donnera l'identité de l'attaquant pour que vous puissiez savoir contre qui vous énerver, si jamais vous ressentez l'envie d'une petite revanche.

La distance de saut pour acheter et vendre augmente lorsque le marchand continue d'atteindre des niveaux plus élevés.

Q : Existe-t'il un bon conseil que vous donneriez à un nouveau commerçant débutant ?

R : Il y a quelques choses, que n'importe quel bon commerçant devrait essayer, s'il veut tirer parti de l'ensemble opportunités existantes.

- **L'économie :** L'économie change dynamiquement en réponse aux sur/sous productions et aux guerres ou actes de piraterie. Dans divers secteurs de l'univers, cela va produire des pénuries et des excédents sur une base en perpétuel changement, donnant aux commerçants judicieux qui restent informés avec les dernières nouvelles BBS un avantage certain sur ceux qui ne le sont pas.
- **Guerres locales et disputes de frontières** vont fournir beaucoup d'opportunités supplémentaires pour un commerçant rapide et plein de ressources qui peut commander des transports ou pour un récupérateur d'équipements pouvant récolter ressources et équipements alors que les batailles sont en cours, avant que d'autres ne fassent la même chose. Les marchands de récupération ou les ferrailleurs dans leurs dépôts sont toujours des acheteurs de bonne volonté et échangeront crédits ou minéral contre votre ferraille. De plus une grande richesse peut être accumulée en surveillant des opportunités pour placer des usines de missiles et d'autres usines de haute technologie proche de zones de guerre, puisque les fournisseurs locaux pourraient ne pas être capables d'assurer la demande.
- Différents marchands et commerçants de station peuvent chercher à faire des opportunités de commerce mutuellement satisfaisantes. Elles peuvent être dans les annonces BBS ou dans les conventions de commerce des marchands locaux.
- Des marchands bien armés et bien protégés peuvent sauter dans des secteurs ennemis pour récolter missiles et marchandises que les moins chanceux ont perdu, et bien que les risques soient élevés, les profits le sont aussi.
- Assurez-vous d'avoir renforcé vos vaisseaux avec de bons boucliers et de bonnes armes à la première occasion; c'est un univers rude, avec beaucoup de mauvais pirates qui aimeraient s'enrichir en prenant ce que vous avez. S'ils essaient, retournez la faveur et prenez ce qu'ils ont, et vendez-les ainsi que leur vaisseau en représailles.



- Exploration et écoute des rumeurs ont une place dans le portefeuille d'un marchand : il existe beaucoup d'histoires de marchands qui vagabondaient en dehors des voies spatiales principales pour tomber sur de grandes richesses dans les vides nébuleux en trouvant des conteneurs de crédits et d'armes, perdus lors d'accrochages avec de dangereux ennemis.
- Il est de bon augure de développer et d'améliorer vos statuts avec différentes races, puisque cela mettra des équipements et des vaisseaux additionnels à votre disposition. Leur confiance grandissante en vous aura pour effet de vous donner de plus gros contrats de commerce et par la même occasion de plus grandes récompenses.
- Soyez conscient que lorsque vous transportez des biens, vous êtes sujet à des scans aléatoires de la part de la police du système local. Ces inspecteurs voyagent généralement en classe exploration, vaisseaux de haute performance qui sont difficiles (mais pas impossible) à semer. Comme divers produits (particulièrement le kiff de l'espace et le carburant de l'espace) sont illégaux dans quelques systèmes, en faire le commerce est risqué. Si vous êtes attrapé, il vous sera demandé de vous débarrasser de votre cargaison illégale, vous perdrez votre licence de police si vous en avez une et votre réputation en souffrira. Mais si vous pouvez vous évader avec votre contrebande, les profits peuvent être très intéressants, en particulier si vous décidez de devenir un pirate à plein temps.
- Les voyages courts augmentent les profits, alors si les voyages semblent prendre du temps, assurez vous soit d'avoir installé le dispositif MATS avec la touche <J> qui va accélérer le voyage en compressant le temps, soit d'avoir installé le moteur de saut via le menu accessible par la touche <Entrer>, Navigation, Moteur de saut; rappelez-vous, le temps c'est des crédits.
- Le forage mobile est rentable parce qu'une fois le vaisseau et l'équipement remboursé, tout ce que vous forez peut être vendu pour du pur profit.
- Etre capable de commercer à distance avec des secteurs lointain va générer des opportunités de profit, qui peuvent être annulées à cause du voyage. Vous pouvez commercer à distance si vous avez un satellite standard ou perfectionné ou bien avec un vaisseau avec l'extension de commerce distant voyageant dans le secteur que vous pourrez utiliser pour commercer.
- Les missions de voyage inoubliables peuvent fournir de bon bonus si vous emmenez les touristes dans des endroits passionnant à l'intérieur des nébuleuses, et si vous proposez de très très courtes excursions en secteurs ennemis.

Transporteur de personnel/passager. Cette navette peut être trouvée partout dans l'univers transportant des passagers d'une place à une autre. Leur développement était nécessaire puisque l'utilisation des techniques de compression de saut causait des dommages physiques imprévus à long terme, conduisant à la construction de transports de passagers sans système de compression interne.



Q : Existe-t'il de bonnes stratégies à utiliser ?

R : En trois mots : 'rangs plus élevés', vous en avez besoin pour tout ce que vous voulez avoir et faire. Si vous voulez certaines usines, vaisseaux, et marchandises de haute technologie, votre aptitude à les acheter dépend de votre réputation avec la race à laquelle vous voulez les acheter, et vos statuts de marchand et de combattant affecteront aussi quelques achats que vous aimeriez faire. Accessoirement plus vos rangs sont élevés, plus les paiements seront élevés pour les missions puisque les hommes d'affaire sauront alors qu'ils peuvent compter sur vos aptitudes.

"Vous n'êtes vraiment riche que le jour où vous possédez quelque chose que l'argent ne peut pas acheter."

Gar'th Bro Kos



COMBATTRE

Comme mentionné plus tôt, même si le combat n'est pas votre activité principale, il sera difficile de faire sans. D'autres voudront vous voir mort, ou vous chasser pour s'accaparer vos produits, vaisseaux ou usines, donc le combat viendra à vous.

Les vaisseaux de types chasseurs sont fabriqués en quatre classes principales : M3, M4, M5 et M6. Ces vaisseaux sont les plus fréquemment utilisés par les pilotes qui souhaitent rester en vie. En combat, n'oubliez pas que seule la pratique peut mener à la perfection et n'hésitez jamais à vous enfuir. "C'est toujours mieux de raconter votre fuite que de laisser les autres raconter votre mort."

Le combat est une affaire de réflexes, de compréhension de l'ennemi et surtout de connaissances. Si vous attaquez un vaisseau dix fois mieux protégé et vingt fois plus puissant que le vôtre, vous allez très certainement perdre. Peut être pas toujours, mais la plupart du temps, c'est sûr.

Cinq petits vaisseaux peuvent facilement vaincre un seul vaisseau cinq fois plus fort si vous vous y prenez bien, et le contraire est aussi vrai. La décision principale à prendre si on vous attaque est probablement celle de vous défendre ou de fuir.

Une décision rapide est généralement nécessaire et, pour cela, vous vous devez de bien connaître votre adversaire. Pouvez-vous le distancer ? Quelle est la puissance de ses boucliers et en quel état est sa coque ? Quelles armes possède-t-il ? A-t-il des missiles et, si oui, de quel type ?

Vaisseaux de type chasseur

Classe : M3 - Boron Barracuda - Chasseur lourd.



Chasseur lourd. Normalement, ce vaisseau n'est déployé que par les militaires ou les grosses corporations. Il est doté d'une force de frappe impressionnante, de protections solides et d'un arsenal confortable de lasers et de missiles. Certains vaisseaux de ce type sont assez grands pour avoir des armes montées sur des tourelles arrière qui tirent indépendamment des systèmes d'armes principaux. Un M3 est un adversaire fatal dans beaucoup de cas de figure et mérite le respect.

A chaque combat, vous courez le risque d'abîmer n'importe quel élément de votre vaisseau, y compris les boucliers, les armes et les améliorations. Tout ceci n'est pas gratuit et vous devrez vous séparer d'une grande partie de vos crédits pour les remplacer. De plus, certains éléments peuvent être difficiles à obtenir, d'ailleurs les pilotes fortunés ont la vieille habitude d'en acheter plus qu'il n'en ont besoin lorsqu'ils tombent dessus.

Si cela vous semble une mauvaise nouvelle, détrompez-vous. Certes, les combats peuvent être un gouffre financier mais les gains potentiels peuvent peser plus lourd que les risques. C'est à vous de voir. Parfois, un pilote s'échappe de son vaisseau, ce qui veut dire que le vaisseau et les éléments qui sont toujours intacts sont à vous. De même, quand un vaisseau se désintègre, les caisses de chargement ont une chance de résister à l'explosion et peuvent ensuite être récupérées par vous, ou par un autre.

Classe : M4 - Split Scorpion - Chasseur moyen



Une protection et des armes moyennes font du M4 un bon choix pour un marchand ou un chasseur de prime. Beaucoup de stations ont aussi de petites flottes de M4 pour leur défense.

"Mais souvenez-vous bien de ceci mon ami, un petit conseil de ceux qui sont passés par-là avant vous. Ne vous contentez jamais d'amener deux vaisseaux pour un travail parce que deux suffisent, amenez en dix."

Soyez tout de même prudent lorsque vous choisissez de combattre. Dans certains systèmes, personne ne bougera le petit doigt. Mais les systèmes principaux de chaque race sont généralement sujets à de nombreuses patrouilles et engager le combat sous leurs nez ne vous fera pas progresser dans leurs estimations. En revanche, rester dans ces havres de sécurité relative vous assurera la même protection en retour et, si vous demandez aux stations ou vaisseaux de vous aider en cas de légitime défense, ils pourraient vous donner une réponse positive si vous êtes en bon termes avec eux.

Classe : M5 - Discoverer - Vaisseau de reconnaissance



Rapides et très maniables, les M5 compensent leur manque de protection et d'armes offensives par leur agilité et leur rapidité. Ils sont utilisés comme vaisseaux de patrouilles dans beaucoup de secteurs et les polices les préfèrent en général pour leur capacité à attraper les contrebandiers présumés. C'est aussi un excellent vaisseau pour le transport de passagers en petit nombre.

Vous pouvez associer l'un de vos moniteurs avec votre vue de tourelle, la mettre en mode d'attaque sur tout ennemi et ainsi

voir la destruction derrière vous pendant que vous foncez à travers le secteur pour vous mettre en sécurité.

Les commerçants innocents s'occupant de leurs affaires et évitant la confrontation verront des pirates opportunistes les attaquer sans merci et, avec les lois locales bafouées par les contrebandiers, les Xénons et les Kha'aks, cela signifie que vous ne pourrez bien souvent compter que sur vous-même.

Si vous ressentez le besoin d'augmenter vos aptitudes de combat et donc vos rangs, sans pour autant offenser les autorités locales mais plutôt renforcer vos relations, vous pouvez chasser des pirates locaux, des Xenons ou des Kha'aks, ou tout autres ennemis.

Classe : M6 - Dragon Split - Corvette.

Un vaisseau conçu pour les gros bonnets des affaires et utilisé par certains militaires des opérations spéciales et, plus communément, faisant office de patrouilleurs de secteurs. Il possède une vitesse raisonnable et de une soute de bonne taille, de multiples lasers montés sur des tourelles et il peut contenir un vaisseau de reconnaissance, ce qui en fait une plate-forme multifonctions recherchée par la plupart des professions, légales ou illégales. En raison de sa grande taille, il n'est pas facile à manœuvrer.



Quelques voyageurs pas si chanceux ont, rarement, rapporté des rencontres avec ce qui semble être des vaisseaux ayant des optimisations particulières. Comme aucun fabricant n'a été trouvé qui construisait ces vaisseaux personnalisés, les rumeurs vont bon train.

Beaucoup de techniciens des chantiers naval ont leurs opinions sur ces vaisseaux, suite à la récolte d'informations venant de ceux qui se sont assez mal sortis de ces rencontres. Leurs vaisseaux avez alors souvent besoin de sérieuses

réparations sur l'équipement et la coque. Les techniciens ont des surnoms pour certains de ces vaisseaux : l'un appelé Avant Garde en raison de son agressivité, un autre surnommé Sentinelle parce qu'il semble bien équipé pour la défense, et le Commando qui est dit plus rapide que la normale. Un autre, dont on pense que la capacité de soute est augmentée, est nommé Transporteur.

O'ren Rho, un vétéran de la marine d'Argon raconte:

"Si une corvette possède sur le côté une tourelle laser équipée de LPHE alpha, elle peut descendre les boucliers d'un vaisseau de reconnaissance en deux coups, ce qui ne laisse pas assez de temps pour s'éjecter, juste assez pour mourir. Mais une corvette peut-elle rattraper votre vaisseau de reconnaissance, petit et agile ? Jamais. Trouvez un endroit sans visibilité pour la corvette et si vous pouvez y rester, déchargez ses boucliers autant que cela vous est possible. Cependant, vous ne pouvez rester invisible si une escorte accompagne votre cible.

Vous voyez ? Des connaissances et des décisions rapides font toute la différence et décident de qui sera le perdant de la bataille. Si vous avez installé les améliorations nécessaires, vous pouvez donner des instructions au vaisseau pour qu'il combatte pour vous et il fera du bon boulot, même s'il est parfois un peu têtu. Cependant, il n'y a rien de mieux que la bonne vieille méthode Argon : la capacité de repérer quelque chose d'intéressant pour l'exploiter. Lorsque vous êtes face à face avec un ennemi qui possède des armes et une protection supérieures, le mieux est de lui lancer quelques missiles pendant que vous vous rapprochez l'un de l'autre. Cela aura deux effets. Premièrement, votre ennemi sera plus préoccupé par des missiles que par vous, vous laissant ainsi libre de choisir une position d'attaque. Deuxièmement, il y a de fortes chances pour que les missiles atteignent leur cible, réduisant la puissance de ces boucliers et vous donnant alors la possibilité de le tuer ou de vous échapper rapidement."

Types de Missiles

48

Les missiles peuvent être lancés à l'unité ou en essaim avec une reconnaissance de cible ami/ennemi multiple. Bien que quelques uns des derniers types de missiles sont toujours en développement, la gamme complète de types de missile domine maintenant un étalage agressif de fonctionnalités.

L'Ami/Ennemi est un missile intelligent puisqu'il va viser votre ennemi actuellement ciblé ou si aucun ennemi n'est sélectionné il va prendre le plus proche. Si un verrouillage de cible est perdu, il va prendre à nouveau le prochain ennemi le plus proche, utilisant la "reconnaissance avancée d'image"

Un missile traqueur à têtes multiples va voler en droite ligne et ensuite se séparer en de multiples missiles sur une courte distance lorsqu'il est à courte portée de la cible.



Les missiles essaim de type Reconnaissance d'Image (RI), sont un essaim de missile qui lorsqu'ils sont lancés visent chacun la cible, avec chaque missile travaillant comme un missile RI standard.

Les essaims Sourd-Muet sont des "essaims non guidés", ils ne visent pas de cible, vont voler dès le départ en ligne droite convenable, mais sont excellent pour esquiver les missiles. Ils sont un peu meilleur marché que la variante Reconnaissance d'Image.

Missiles à charges de proximité, surnommés "Éclateur de grappe" peuvent exploser à proximité d'autres objets, infligeant un large montant de dégâts de zone, et en toute logique sont extrêmement coûteux.

Les missiles traqueur de proximité à reconnaissance d'image, suivent une cible et lorsqu'ils sont à proximité de la cible, fonctionnent comme les missiles traqueurs connus, qui ensuite se séparent en de multiples missiles plus petits, chacun visant la cible. Ce missile se sépare à portée des armes défensives, ainsi si vous ne pouvez détruire celui-ci avant qu'il ne se sépare, la majorité si ce n'est tous les petits missiles vont toucher la cible.

Le missile synaptique est un type spécial, qui vole sans guidage : il provoque des dommages de zone lors de l'explosion. Lors d'un second appui sur la touche de lancement de missile, cela va déclencher une détonation prématurée, de ce fait vous pouvez choisir le moment pour le big bang. Ce missile est un peu plus lent que les autres, mais les dommages de zone sont suffisants pour estropier une grappe séparée en une explosion.

Les Torpilles sont comme leur nom le suggère énormes. Ce missile dispose même d'une coque, ainsi il peut survivre à quelques coups avant d'exploser. Contre toute attente, ce n'est pas vraiment une surprise, une énorme explosion nécessite d'énormes crédits.

Bien que vous puissiez vous frotter à des vaisseaux de la classe du votre, voire même de celle au dessus, ce sera une autre paire de manches contre des vaisseaux plus gros, mais ce n'est pas impossible si vous avez les capacités requises. Un M5 ayant seulement quelques boucliers de 1MW et équipé avec des Émetteurs de Rayons Pulsés sera capable de détruire d'autres M5, et même certains M4, mais aura des difficultés face à un M3 tel le Nova Argon avec trois boucliers de 25MW et des LPHE Beta. Certains pilotes ont raconté de tels exploits, mais bien souvent issus de leurs imaginations.



Attaquer avec plusieurs vaisseaux augmentera vos chances face à un ennemi plus gros. Les capitaines de Croiseurs M2 penseront d'abord que vous leurs faites une blague si vous pensez les abattre avec un seul M6, ou même une dizaine de M3. Si vous persistez dans cette voie, ils utiliseront les lasers pour vous faire comprendre votre erreur en faisant des trous dans votre coque, histoire que vous compreniez bien. Les croiseurs peuvent être équipés de sept, ou plus, boucliers parmi les plus puissants. On parle là de Giga Joule, pas de Mega Joule. Donc, à moins que vous n'ayez un vaisseau de

taille égale, à la limite tout juste inférieure, n'essayez même pas ou vous disparaîtrez avec les débris de votre vaisseau, dérivant dans l'espace.



Vaisseaux de Combat

Peut être que certains pirates, sous couvert d'une station pirate proche, lorgneront sur votre vaisseau, ou peut être aurez vous une mission nécessitant une petite armada de vaisseau, ou juste parce que vous voulez un secteur qui ne vous appartient pas, il y aura des moments où vous aurez besoin de rassembler une flotte importante de gros vaisseaux, pour faire comprendre à tous qu'il ne faut pas vous chercher. Voici quelques trucs pour être sûr d'être compris.

Les vaisseaux capitaux sont lourdement armés et défendus, avec de puissants générateurs. Avec de nombreux lasers et missiles en stocks, ils peuvent intelligemment changer de type de laser pour faire feu indéfiniment, ou au moins trois à quatre fois plus longtemps. De plus, ils peuvent rediriger l'énergie de leurs générateurs pour tirer avec les lasers d'un bord du vaisseau tandis que les autres n'ont pas de cible. Leurs puissants boucliers forment une barrière quasi-indestructible, même si ils sont très lents à recharger.

Classe M2 : Phoenix Teladi - Croiseur



Votre premier croiseur sera l'un de vos premiers investissements de plus de 100 millions. Pour en obtenir un, vous devrez être riche, et également posséder un haut grade de combat, sans oublier d'être en bons termes avec la race qui vous le vendra.

Un croiseur M2 coûte plus que son prix d'achat car vous aurez à acheter les améliorations et l'équipement, sept boucliers en Giga Watt, ainsi que de nombreux lasers et missiles.

Avec un croiseur qui coute environ quatre vingt dix millions de crédits, vous pouvez en ajouter cinquante pourcent de plus pour le prix de l'équipement complet. Soyez donc sûr de pouvoir supporter le coût total, parce qu'il n'y a rien de pire que de voir un croiseur à moitié équipé, lent et vulnérable, traversant un secteur. Vos adversaires rigoleraient bien...

Classe M1 : Colosse Argon - Vaisseau porteur



Ce sont de grands vaisseaux remarquablement protégés, avec des défenses de pointe et la capacité de transporter nombre de vaisseaux plus petits dans leurs hangars. Ils sont maintenus par un personnel très bien formé et des capitaines choisis aussi bien pour leurs compétences que pour leur agressivité. Les porteurs ne changent que très rarement de direction pour éviter les vaisseaux plus petits.

Ayez à l'esprit que, en raison de la taille et de la densité de la coque de ces grands vaisseaux, cela vous coûtera aussi cher d'acheter un vaisseau de type M3 que de réparer un pourcent de la coque. Mais cela n'est rien pour quelqu'un de votre envergure.



Oui, lorsque vous pilotez un de ces géants, les autres vaisseaux ressemblent à des insectes qui s'écraseront sur votre coque, l'effaçant, abîmant la peinture et, par dessus le marché, faisant alors baisser votre réputation. Quand vous arrivez dans un secteur, avant d'avancer, il est suggéré de suivre une trajectoire bien plus haut que la ligne principale.

L'Univers ne convoi pas assez de gros canons et de boucliers pour un riche joueur tel que vous. Bâissez donc quelques usines, assez tôt dans la partie, qui vous serviront de magasins d'approvisionnement pour votre flotte et vos gros vaisseaux. Et si vous avez quelques désagréments comme l'impossibilité d'arrimer votre vaisseau, n'oubliez pas que vous pouvez transférer l'équipement, l'armement ou encore l'énergie à bord de votre Croiseur / Porteur grâce au rayon du Téléporteur Goneur.

Si vous avez été efficace dans l'installation de votre empire et que vous avez rempli de nombreuses missions, vous pourriez devenir l'un des supers riches, avec assez de crédits pour acquérir une flotte de vaisseau de type M2. Vous en aurez besoin pour protéger vos investissements des invasions, ou même pour remporter de glorieuses batailles qui vous rapporteront les plus hautes récompenses.

Gardez ces lasers prêts à tirer et les silôts de missiles chargés, votre cerveau en marche et un oeil sur le scanner.

"Je ne veux pas savoir qui a commencé un combat, mais je sais qui va le terminer

Burnit!

Guide du Combat

L'auteur bien connu de Survivre dans l'Univers, Lo's Tsoul, a donné l'autorisation de rendre public des extraits de ses travaux concernant le Gestion de Vaisseaux, le Combat, la Réputation et les Vaisseaux Capitaux. Ce guide a été lu par plus de 107.100 jeunes pilotes et reste constamment remis à jour grâce aux retours de leurs propres expériences.

Gestion de Vaisseaux

Q: Comment puis-je réparer la coque de mon vaisseau ?

R: Si votre vaisseau ne se déplace pas aussi rapidement qu'il le ferait en temps normal, il est possible que sa coque ai subit des dommages. Plus ces dommages sont importants, plus le vaisseau devient lent. Vous pouvez rejoindre un chantier naval et commercer avec la station pour qu'elle répare votre coque. Les vaisseaux les plus gros ont une coque de plus grande densité et les réparations par pourcentage de dégâts seront alors plus chères.

Q: Comment puis-je récupérer la cargaison d'un vaisseau que j'ai détruit ?

R: Ciblez la cargaison tout en vous rapprochant, ouvrez vos soutes en appuyant sur la touche <O> et volez jusqu'à elle. Si votre vaisseau n'a pas assez d'espace de soute ou si la cargaison est d'une taille plus grande que celle que peut accepter votre vaisseau, vous pouvez abîmer votre coque si vous arrivez trop vite.

Q: Pourquoi y-a-t'il certains vaisseaux que je ne peux pas acheter ?

R: Vous ne pourrez acheter certains vaisseaux et certaines cargaisons dernier cri que si votre réputation avec la race qui vous les vend est suffisante. En même temps de vos capacités de combat dépendra également la possibilité d'acheter les plus gros vaisseaux. Si vous ne pouvez par exemple acheter un vaisseau particulier comme un Classe M2, c'est peut-être que vous n'avez pas un rang de combat assez haut pour le mériter.



Q: Comment puis-je changer de vaisseau dans l'espace ?

R: Vous avez plusieurs manières de faire ceci : si vous avez un Téléporteur Goneur, vous pouvez vous transporter dans un autre vaisseau, ou si vous êtes amarré à une station ceci peut être fait par le menu de la station, ou au pire vous pouvez toujours vous éjecter et re-entrer dans l'autre vaisseau par la même méthode.

Pour utiliser le Téléporteur, ciblez le vaisseau dans lequel vous désirez être transporté, rapprochez-vous à moins de 5km et appuyez sur <i> pour atteindre le menu du vaisseau sélectionné. Parcourez le menu à l'aide des touches directionnelles. Si vous êtes à portée il y aura alors deux nouveaux icônes dans le menu, Téléporteur et Téléporteur de Fret. Choisir Téléporteur de Fret vous amène sur un écran qui vous permet de choisir quelle cargaison échanger. Choisir le Téléporteur vous transporte instantanément dans l'autre vaisseau.

Q: Qu'est ce que la "probabilité de missile", ajustée à 5% à l'origine ?

R: La probabilité de missile est le paramètre indiquant à quelle fréquence le vaisseau utilisera ses missiles durant le combat. Donc pour 5% du temps il utilisera les missiles, et si le paramètre est réglé à une valeur plus élevée, comme par exemple 50%, il utilisera une quantité astronomique de missile pendant le combat.

Q: Comment puis-je faire sauter plusieurs vaisseaux dans un autre secteur ?

R: Utilisez la console de commande pour demander aux autres vaisseaux de vous suivre. Les vaisseaux auront besoins d'être équipé d'un moteur de saut et d'un logiciel de navigation. Puis dans le menu des commandes, choisissez Navigation, puis Sauter. Les autres vaisseaux, s'ils sont correctement équipé et ont assez d'énergie pour la distance demandée, sauteront alors avec vous. La quantité d'énergie nécessaire pour qu'un vaisseau puisse sauter dépend de sa classe, les plus gros demandant plus d'énergie par secteurs traversés.



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

R: Les croiseurs et les vaisseaux-porteurs peuvent s'amarrer à un chantier naval pour acheter de l'équipement ainsi que les TL pour y acheter des stations.

Q: Comment peut-on charger les photopiles et autres cargaisons dans les vaisseaux M1 et M2 ?

R: Il y a peu de manières pour le faire, (a) demandez à l'un de vos vaisseaux de larguer la cargaison dans l'espace et ouvrez ensuite votre soute pour aller le chercher. (b) Utilisez le Téléporteur Goneur pour transporter la cargaison jusqu'à votre vaisseau depuis un vaisseau de classe TS que vous garderez dans une Centrale à Energie Solaire pour cette fin. (c) Visitez les Quartiers Généraux de la TerraCorp où vous pouvez acheter des photopiles.

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

R: Le Temple Goneur vend les trois meilleures améliorations, qui sont un peu chers, mais qui rendent la survie dans l'univers plus facile. Le moteur de saut vous autorise à rejoindre rapidement les secteurs éloignés pour défendre vos intérêts ou chasser quelques ennemis, le Téléporteur vous permet de transporter des marchandises



ou votre propre personne entre des vaisseaux, et au final, les Assurances de Recouvrement qui vous permettent de vous rattraper si la chance n'était pas au rendez-vous.

Q: Que faire si mes combats ont créé plus de caisses dans l'espace que je ne peux en mettre dans ma soute ?

R: Vous pouvez demander à l'un de vos vaisseaux de collecter les cargaisons dans ce secteur. Ce vaisseau devra être équipé du Logiciel de Commandes Spéciales Mk1 et devra avoir la capacité de charger des caisses aux formats S/M/L.

Q: Pourquoi certains de mes vaisseaux ont des dommages de coques, alors qu'ils n'ont pas été combattre ?

R: Trois types de nébuleuses ont été répertoriées par les cartographe Goneurs, qui sont les NMC (Nébuleuses Mange-Coque), les NMB (Nébuleuses Mange-Boucliers) et les NAL (Nébuleuses à Analyseurs Limités). Les NAL n'endommagent pas vos vaisseaux, mais réduisent considérablement l'efficacité de votre gravidar. Les NMB attaqueront vos boucliers et les réduiront quasiment à zéro, il est donc déconseillé d'y engager des combats. Les NMC quand à elles font principalement des dommages sur les coques des vaisseaux, et si l'un des votre venait à en traverser une, sa coque serait considérablement endommagée, le vaisseau pourrait même être détruit.

Q: Comment puis-je ordonner à mes vaisseaux de patrouiller sur une certaine zone ou dans de multiples secteurs ?

R: Pour définir une zone, choisissez la commande de patrouille, choisissez le secteur dans la carte de l'univers, puis dans le secteur à l'aide du clavier numérique, déplacez le curseur pour placer votre premier point de passage et appuyez sur Entrée. Répétez le processus pour les 3 autres points demandés. Vous entendrez alors le "Commande Accepté" qui vous indique que tout a été placé correctement.

Alternativement s'il n'y a pas de nébuleuse dangereuse dans le secteur, vous pouvez juste donner à vos vaisseaux la commande "Attaquer tous les ennemis". Soyez sûr que les paramètres Amis/Ennemis soient ajustés pour qu'ils n'attaquent que les vaisseaux que vous désirez, et souvenez vous de désactiver l'option "Montrer comme ennemi si il m'est ennemi".

Pour des Patrouilles Multi-Secteurs, aller dans le menu de commandes du vaisseau, puis choisissez l'option "Ajouter/Enlever un Secteur de la Liste de Patrouille". Vous pouvez uniquement ajouter des secteurs de cette manière, ceci fera quitter l'écran des commandes et rien n'apparaîtra dans les commandes additionnelles, mais tout ceci est normal. Continuez à entrer tous les secteurs de cette manière, sachant que remettre un secteur déjà entré l'efface de la liste. Puis pour finir choisissez la commande "Patrouiller Plusieurs Secteurs".

Q: Qu'est ce que L'Injecteur pour Moteur Mk1 et comment puis-je l'utiliser ?

R: L'Injecteur pour Moteur Mk1 peut être acheté dans les base pirates. Pour l'utiliser vous aurez besoin de photopiles et/ou de mouches de l'espace. Dans la console des commandes choisissez 'Commandes additionnelles' puis l'injecteur à fusion.

Q: Comment puis-je faire tourner la caméra autour du vaisseau pendant le vol ?

R: Appuyez sur F2 pour activer la caméra externe, puis utilisez les flèches du clavier numérique pour la déplacer. Si vous appuyez sur la touche <0> vous pouvez alterner entre les vues de face et de derrière du vaisseau.

Q: Comment puis-je déployer mes Mines Squash ?

R: Ejetez-les depuis votre soute. Ciblez-les et appuyez sur <I> pour accéder à l'écran des informations concernant vos mines. Choisissez le menu de commandes puis amenez-les.

**Q: Comment puis-je installer une tourelle Laser ?**

R: Ejectez-la depuis votre soute. Ciblez-la puis appuyez sur <I> pour accéder à l'écran des informations concernant votre tourelle. Dans le menu des commandes ajustez les paramètres amis/ennemis. Elle attaquera alors tout ennemi à sa portée.

Q: Comment puis-je utiliser les drones de combat ?

R: Les drones sont de très bons jetables qui peuvent éviter à vos fesses de pilote de se faire rôtir. Vous pouvez les éjecter et les régler sur votre ennemi, lesquels feront quelques trucs pour vous : tout d'abord, ils vont totalement distraire votre ennemi en dépensant du temps à les combattre, et deuxièmement, ils vous donneront le temps de recharger vos boucliers, de vous échapper ou d'ajouter votre propre puissance de feu aux drones; pour inverser les rôles avec le vaisseau qui vous a attaqué. Ils sont vraiment essentiels si vous commercez seulement dans un vaisseau TS. Pour les lancer, allez dans votre menu soute avec la touche <F>, surlignez vos drones et avec la touche <Flèche Droite> choisissez le nombre que vous voulez lancer et appuyez sur la touche <ENTRER> pour les éjecter. Allez dans votre menu secteur, sélectionnez un drone, ouvrez la console de commande, "Transmettre à tous mes vaisseaux dans le secteur", "Transmettre dans le secteur aux drones", et choisissez la commande "protéger moi", "Attaquer tous les ennemis" ou "Attaquer ..." ou "Protéger ...". Ou bien utilisez les touches de raccourcis <Maj+8> pour ordonner aux drones d'attaquer la cible ou les touches <Maj+9> pour leur commander de vous protéger.

"Ne part jamais avec deux vaisseaux si cela suffit pour faire le boulot. Amène-s'en plutôt dix"

Steel

Combattre**Q: Est ce que mon rang de combattant augmente simplement en combattant ?**

R: Oui et non. Oui, dans le sens où plus vous faites de victimes, plus votre rang va augmenter, mais aussi plus gros seront vos opposants, plus grande sera l'augmentation de rang. Si vous tuez aussi des ennemis non seulement dans leurs territoires mais aussi dans l'espace des autres races amies et que vous avez une licence de chasseur de prime, vos rang de combattant et de race vont augmenter.

Q: Comment utilisez vous le moteur de manoeuvre ?

R: Le moteur de manoeuvre est un équipement standard pour tous les vaisseaux, et est très efficace en combat pour esquiver les tirs arrivant. La direction de la manoeuvre est contrôlée par les touches <Z,Q,S,D>

Q: Comment puis je configurer les tourelles pour qu'elles tirent automatiquement sur les ennemis ?

R: Achetez les logiciels de combat auprès d'un dock d'équipement. Appuyez ensuite sur <Maj+C> pour ouvrir la console de commande du vaisseau, sélectionnez "Contrôle des Tourelles", "Commande toutes les tourelles", et choisissez parmi les commandes "Attaquer ma cible", "Attaquer tous les ennemis", "défendre le vaisseau" et "Défense Missiles". Alternativement, sélectionnez chacune des tourelles pour des configurations individuelles.

Q: Comment puis je mettre en place des Ailiers ?

R: Pour faire d'un vaisseau particulier un ailier, allez dans la console de commande du vaisseau et plus bas se trouvent trois réglages d'ailier, "Ailier : Oui/Non", "Probabilité de tir missile : X%" et "formation : X". En réglant le premier sur "Oui" le vaisseau indiquera un (W) dans votre liste de secteur.



Le raccourci <Maj+7> placent les alliés en formation ou à l'attaque de la cible. Le raccourci <Maj+6> leurs donne l'ordre de vous protéger. Vous pouvez aussi utiliser les commandes de secteur ou de porteur en sélectionnant un allié et en ordonnant "Tous les Alliés attaquer..."

Les alliés devraient aussi être équipés de moteur de saut et de photopile, parce que si vous sautez dans un autre secteur, ils vont alors vous suivre, mais s'ils n'ont pas de moteur de saut, ils vont traverser tous les secteurs pour se rendre à l'endroit où vous avez sauté.

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 les destroyers, porteurs ou les stations qui sont à moins de 8 km et leur dire que vous êtes attaqués, ils vous enverront alors de l'assistance.

Q: Comment puis je capturer des vaisseaux ?

R: Lorsque vous êtes dans un combat avec un vaisseau indiqué en rouge dans votre cibleur, le pilote peut parfois se rendre et s'éjecter de son vaisseau. Lorsqu'il s'éjecte le vaisseau ne sera plus montré en rouge par votre cibleur et vous aurez une chance de réclamer ce vaisseau comme votre.

Ceux qui essaieront d'augmenter leur richesse rapidement en pourchassant les Pirates, les Xénons ou les Kha'aks avec l'intention de capturer ces vaisseaux auront des récits à raconter sur leurs meilleures techniques et leurs méthodes pour augmenter leur taux de capture. La méthode basique consiste à descendre les boucliers avec des armes de haut niveau et d'ensuite changer pour des armes moins puissantes pour garder les boucliers abaissés et infliger un petit pourcentage de dommages sur la coque. Les armes à lon bien que bonnes pour descendre les boucliers, vont endommager tous les équipements embarqués, et par là même réduire la valeur de la capture. Une fois le pilote éjecté vous pouvez revendiquer le vaisseau.

Pour réclamer un vaisseau vous devez vous approcher à moins de 30 mètres en combinaison spatiale et faire apparaître le menu rapide, Cible, Action et Revendiquer. Vous aurez alors un message que le contrôle de l'ordinateur de bord du vaisseau vous a été transféré. Vous pouvez maintenant y pénétrer ou lui commander d'aller où vous voulez.

Vous pouvez aussi capturer les pilotes lorsqu'ils s'éjectent, toutefois vous aurez aussi besoin du système de survie de soute d'installé pour les garder en vie. Alors vous pourrez les vendre comme esclaves aux pirates, mais soyez conscient que le commerce d'esclaves est illégal auprès de pratiquement toutes les races.

Q: Quelle commande de tourelle devrais je utiliser pour la défense ?

R: "Défense missile" va cibler en priorité les missiles se dirigeant vers votre vaisseau et ensuite le vaisseau le plus proche. "Protéger mon vaisseau" va cibler le vaisseau ou le missile le plus proche. "Attaquer ma cible" n'attaquera que votre cible et "Attaquer tous les ennemis" n'attaquera que les vaisseaux ennemis les plus proches.

Q: Comment commandez vous à distance d'autres vaisseaux pour qu'ils vous suivent ou vous protègent ?

R: Pour qu'un vaisseau éloigné vous suive, vous devez y avoir installé le logiciel de navigation et y avoir installé les logiciels de combat pour qu'il vous protège ou pour lui ordonner d'attaquer. Allez dans votre menu secteur, sélectionnez un drone, ouvrez la console de commande, "Transmettre à tous mes vaisseaux dans le secteur", "Transmettre dans le secteur aux drones", et choisissez la commande "protéger moi", "Attaquer tous les ennemis" ou "Attaquer..." ou "Protéger...".

Q: Où puis je savoir combien de vaisseaux j'ai détruit ou capturé ?

R: Appuyer sur la touche <P> affichera vos statistiques, utilisez la touche <PgDn> ou la souris pour naviguer vers le bas de la liste qui inclue toutes les classes des vaisseaux stations et autres choses que vous avez détruites.

Réputation



Q: Puis je devenir aussi riche qu'un pirate ?

R: En un mot oui, mais à un coût élevé. Vous pouvez transporter des produits illégaux, comme le carburant de l'espace, le kif de l'espace, les esclaves ou les mines Squash, pendant que vous accomplissez des missions pas si légales de trafiquants à des stations pirates, et dérobez d'innocents transporteurs. Vous pourriez payer un lourd tribut avec votre réputation et vos rangs envers maintes races qui sont devenues vos proies, ou envers leurs secteurs où vous avez essayé de faire traverser des marchandises illégales, mais aussi de vous trouver interdit

d'arrimage à leurs stations, voire même pris en chasse par eux s'ils sont vraiment énervés après vous.

Q: Comment puis je améliorer ma réputation ?

R: Vous pouvez aller dans leurs bonnes grâces en prouvant vos talents en abattant des vaisseaux pirates, Xénons ou Kha'aks et en acceptant des missions spécifiques aux races et militaires. Le plus important, évitez les collisions et les combats avec les races auprès desquelles vous voulez améliorer vos relations ! Améliorer votre rang de race va vous permettre d'acheter une licence de chasseur de prime, et ainsi être rémunéré pour vos cibles abattues. Vous aurez alors un [L] après le rang de race dans vos informations de pilote, et ceci pour chaque race dont vous avez acquis la licence.

Q: Je suis devenu accidentellement ennemi avec une station, puis je la rendre à nouveau amie ?

R: S'il vous arrive d'énervé une station de secteur, vous pouvez trouver une station pirate à moins de trois secteurs et regarder pour un message BBS de n'importe quelle personne louche offrant des services de hacking pour changer votre statut avec cette station.

Q: J'ai lancé une attaque de flotte sur une race de laquelle je voulais le secteur. Vont-ils vouloir le reprendre ?

R: Oui, ils vont commencer à reconstruire leurs stations dans ce secteur, et si n'importe quel transport/chasseur vous appartenant voyage à travers un de leurs secteurs, ils vont le détruire. Vous découvrirez aussi qu'ils ne vous vendront plus aucun produit ou n'achèteront plus à vos stations. Cela vous prendra beaucoup de temps pour regagner leur confiance.

Q: Pourquoi mes vaisseaux continuent d'attaquer des vaisseaux des autres races ?

R: Vérifiez dans la console de commande des vaisseaux les réglages Ami/Ennemi des races pour les changer sur ami et assurez-vous ensuite de ne pas avoir laissé le réglage "montrer comme ennemi si mon ennemi" sur "oui". Si vous l'avez laissé et que vous deveniez ennemi d'un vaisseau Paranide, les autres vaisseaux, avec ces réglages, vont attaquer les vaisseaux Paranides.



" Rêvez le rêve impossible, combattez l'ennemi imbattable, tâchez avec votre dernière once de courage d'atteindre l'inaccessible pour atteindre l'étoile inaccessible."

Unk' Now



AMELIORATIONS/EQUIPEMENT

Beaucoup d'articles peuvent être acquis pour optimiser votre flotte et défendre vos biens. Beaucoup d'entre eux sont disponibles sous différentes configurations pour le même type. Par exemple, il y a plusieurs niveaux de développement pour chaque type d'arme laser. On les distingue en fonction de leur puissance destructive, de leur coût et de leur besoin en énergie.

Sachez que certaines technologies ne sont disponibles que dans certaines zones de l'espace ou chez certaines races, et vous pouvez avoir à chercher longtemps avant de trouver les améliorations les plus convoitées. Rappelez-vous aussi que vous ne pouvez vous arrimer qu'avec les races qui ont suffisamment d'estime pour vous. Être l'ennemi d'une race n'est pas une bonne chose si vous avez besoin d'un équipement qu'elle seule peut vous procurer.

Satellite Perfectionné

Ce satellite appartient à la nouvelle génération d'appareils de communication. Il permet même la capture vidéo, une technologie développée initialement pour surveiller les stations et les vaisseaux. Ce type de Satellite implémente toujours les fonctions standard de navigation et de relais d'information.

Analyseur de prix d'achat

Cette amélioration peut vous aider à trouver, dans le système où vous vous trouvez, l'endroit où vendre au meilleur prix chacun des articles de votre cargaison. Très utile aux commerçants expérimentés !

Analyseur de prix de vente

Cette amélioration peut vous aider à trouver, dans le système où vous vous trouvez, l'endroit où vendre au meilleur prix chacun des articles de votre cargaison. Très utile aux commerçants expérimentés !

Booster

Le booster permet à votre vaisseau d'accélérer à trois fois le taux normal. Cette amélioration est essentielle lors de certaines situations hostiles.

Drone Caméra

Une nouveauté sur le marché civile, développée par l'armée Argon pour recevoir des données tactiques précises concernant ses voisins. Ces dix dernières années, le Drone Caméra a été amélioré et comporte les derniers raffinements en matière de capture vidéo et de diffusion de données vers son propriétaire. De nos jours, ce périphérique est utilisé pour sonder de nouvelles planètes, de nouveaux secteurs, ou pour espionner ses voisins et surveiller les activités ennemies.

Système de Camouflage

Il s'agit d'un équipement spécial développé initialement pour les missions d'espionnage par les Paranids. La technologie sur laquelle est basé ce système est actuellement inconnue. Cet équipement rend le vaisseau invisible pour le pilote ainsi que pour le gravitar. Du fait du risque potentiel pour la sûreté des systèmes, cet engin est considéré comme absolument illégal dans la plupart des secteurs. On craint surtout qu'il ne tombe entre les mains des Pirates ou des Xénons, ce qui remettrait en question la sécurité de toutes les races. Toutefois, il existe un certain nombre rumeurs selon lesquelles chaque race posséderait une section secrète équipée de ce système.

Extension de capacité de soute

Votre compartiment cargo va être agrandi à l'aide d'une technologie de compression de l'espace. Cette extension est de plus en plus coûteuse à chaque fois car la technologie à employer est toujours plus complexe.



Système de survie de soute

Ce système de survie vous permet de transporter en soute des créatures vivantes, des passagers voire même des esclaves.

Caisson

Les caissons sont la méthode universelle de transport de cargaison. Ils sont disponibles en de nombreuses formes et tailles, mais tous protègent contre le vide de l'espace.

Dispositif de stockage de données

Ceci est un dispositif de stockage de données. Il peut y enregistrer des données audio et vidéo.

Ordinateur d'Amarrage

Cet appareil permet aux vaisseaux de repérer et de décoder les balises de guidage des stations. La balise transmet un signal à l'Ordinateur d'Amarrage lui permettant d'ajuster la vitesse et le cap du vaisseau pour permettre le processus d'amarrage automatique.

Scanner Duplexe

Les progrès entourant la technologie Gravidar ont mené à la mise au point du Scanner Duplexe. Ce dispositif double la puissance du scanner, vous permettant de voir plus loin et de détecter des stations spatiales plus distantes.

Projecteur éclipique

Le projecteur éclipique assiste le pilote dans sa navigation au sein d'un système solaire. Il projette le plan de l'écliptique sur l'écran du pilote. Cela assiste les pilotes dans l'orientation et la localisation des portes.

Optimisation de moteur

Votre moteur va être optimisé par une équipe de spécialistes utilisant des outils hautement sophistiqués dans cette opération complexe, rendant ainsi votre vaisseau plus rapide que jamais.

Logiciel de commande de combat

Cette extension logicielle pour votre ordinateur de bord inclut un système de gestion de la visée laser. Elle ajoute de nouvelles commandes à la console du vaisseau.

Analyseur de vaisseau

Les pilotes équipés de l'analyseur de vaisseau peuvent connaître le chargement exact du vaisseau scanné ainsi que ses caractéristiques précises. Ce scanner est utilisé quasi systématiquement par les pirates avant qu'ils n'attaquent et pillent d'autres pilotes.

Moteur de saut

Le moteur de saut est un nouveau développement. Cette amélioration ultime permet à votre vaisseau de sauter vers des secteurs éloignés directement. Pour se focaliser sur une porte de saut distante à travers plusieurs secteurs et à travers plusieurs autres portes, il requiert des conteneurs additionnels d'énergie pour chaque secteur qu'il doit traverser. La quantité utilisée par secteur dépend de la taille de votre vaisseau.



Analyseur d'astéroïde

L'analyseur d'astéroïde est une extension importante pour le pilote qui prévoit d'exploiter les astéroïdes pour en extraire des minéraux. Monté sur un vaisseau, il révèle d'importantes informations sur les ressources de l'astéroïde.

Système de Forage Mobile

Le Système de Forage Mobile accélère puis émet un faisceau de particules hélicoïdal qui pénètre la roche et engendre des résonances ultrasoniques qui brisent la pierre. Son effet sur les autres matières est très limité.

Satellite de relai de navigation

Ces satellites transmettent à votre ordinateur de bord les données de navigation du système où ils se situent. Avec cette information, la carte spatiale peut afficher l'information en ligne de tous les vaisseaux et les stations. La gestion distante de systèmes lointains est impossible sans la présence d'un de ces satellites.

Logiciel de commande de navigation MK1

Cette extension logicielle pour votre ordinateur de bord ajoute de nouvelles commandes à la console du vaisseau.

Balise de Navigation

Les milices civiles de certains secteurs dangereux installent des balises d'avertissement de risque pour indiquer les allées marchandes. Elles émettent des impulsions lumineuses qui désignent les parcours marchands entre les portails et les stations d'un secteur. En se tenant près de ces balises, vous pouvez vous attendre à un vol sans problème, quoique les pirates utilisent parfois ces allées comme pratique de tir.

Collecteur de minéral

Après que le minéral ait été concassé par le système de forage mobile, les fragments les plus petits peuvent être chargés dans la soute grâce à cet engin. Son fonctionnement est basé sur l'utilisation d'un rayon antigravité à basse puissance permettant de charger le minéral dans la soute.

Licence de Chasseur de Prime

Après l'achat de cette licence les pilotes sont acceptés en tant que chasseurs de prime, adjoint des forces de police régulières par toutes les stations et industries spatiales du territoire des Argons. Ils seront automatiquement payés pour chaque élimination de vaisseaux hostiles. Vous aurez besoin d'une bonne réputation avec les races avant qu'ils aient suffisamment confiance pour vous autoriser à acheter une licence de chasseur de prime.

Optimisation de la direction

Cette optimisation est une offre spéciale disponible uniquement en ce moment ! Des spécialistes vont améliorer les engins auxiliaires de votre vaisseau pour le rendre plus facile à piloter qu'avant. Ceci permet d'utiliser des manœuvres plus compliquées et des tactiques plus avancées.

Assurance de Recouvrement

Une assurance de recouvrement autorise la mise en place d'un programme permettant à un pilote de récupérer les données vitales et crédits amassés jusque là. Cette assurance vaut le coût d'être prise au début de chaque nouvelle mission commerciale ou de tout voyage car elle protège le vaisseau et son pilote de toute perte des connaissances, entreprises et missions acquises.



Moteur d'Accélération Temporelle à Singularité

Ce produit est basé sur les perturbations d'espace-temps occasionnées par les trous noir. Le MATS s'ajoute au moteur normal du vaisseau. Lorsqu'il est activé, il peut compresser le temps jusqu'à dix fois. En raison des contraintes de la distorsion du temps dans l'espace, il n'est pas possible de changer la trajectoire et la vitesse lors de la compression du temps et le dispositif sera désactivé dès qu'une interférence dans les contrôles du vaisseau sera détectée. Cette invention a été de toute évidence faite pour raccourcir les voyages sur de grandes distances. Il n'existe aucun effet secondaire connu mais ils ne peuvent être exclus.

Moissonneur de Mouche

Bien que ce soit illégal, chasser la mouche spatiale est devenu une profession très bien rémunérée. Ces petites créatures sont capturées par l'onde à haute résonance de l'appareil qui les attire à l'intérieur du piège. Ces mouches spatiales sont ensuite vendues à toute personne qui le désire, ce qui permet des bénéfices immédiats. Cette activité est interdite mais elle fait maintenant partie de la manière de vivre des communautés Pirates.

Combinaison Spatiale

Cette combinaison spatiale sophistiquée garde son utilisateur bien au chaud, le protège des radiations, et possède une excellente maniabilité. Cependant, il n'offre qu'une protection dérisoire face aux armes laser.

Logiciel de commandes spéciales

Ces commandes permettent aux vaisseaux de récupérer des cargaisons flottant dans l'espace, généralement après qu'un vaisseau ait été détruit. Il est bien sur inestimable pour le minage.

Logiciel de Piratage de Système

Le logiciel de Piratage de Système, bien qu'interdit à travers les secteurs connus, est seulement disponibles auprès de factions pirates clandestines. Fonctionne comme un dispositif s'interfaçant directement et écrasant l'ID unique du propriétaire et le numéro de série du vaisseau ciblé. Une fois initié, la cible va remettre à zéro tous les systèmes de sécurité et vous permet un accès complet aux systèmes embarqués.

Extension de système de commerce

En utilisant l'extension de système de commerce, un pilote peut demander des informations détaillées sur les prix pour toutes les marchandises sans avoir besoin de s'arrimer à aucune usine ou station spatiale. Cela peut être très utile pour les marchands actifs.

Logiciels de Commande de Commerce

Le logiciel de commerce MK1 permet à vos vaisseaux d'acheter et le logiciel de commerce MK2 leur permet de vendre.

Téléporteur

Cet appareil de transport s'inspire des restes du propulseur de saut du vaisseau Xpérimental qui ont été étudiés par les meilleurs scientifiques de toutes les races. En utilisant cet appareil, vous pourrez vous rendre d'un vaisseau à l'autre dans un rayon de 5 Km sans avoir à utiliser votre combinaison spatiale.

Scanner Triplex

Le scanner Triplex augmente la portée du gravidar par 3. La technologie utilisée détecte des variations plus grandes dans les anomalies gravitationnelles générées par les stations. Ces informations sont ensuite traitées et introduites directement dans la carte du secteur et apparaissent sur l'écran du Gravidar.



Lunettes d'optimisation vidéo

Inventées par les Argons pendant la campagne Boron, elles représentaient un énorme avantage pour leurs pilotes de chasse, puisqu'elles leur permettaient d'arrêter les vaisseaux de combat de loin. Depuis ce produit a été adapté aux besoins du commerce et il est maintenant largement disponible. Chaque race l'a transformé selon ses besoins.

"Une technologie suffisamment avancée est indifférenciable de la magie."

Arthur C. Clarke

ARMES



Les armes sont divisées en types. Chaque type a une version, indiquant la force de cette arme. La majorité des types d'armes sont déclinés en plusieurs variantes : Alpha Beta et Gamma. L'Alpha coûte le moins, possède la cadence de tir la plus rapide et utilise le moins d'énergie, mais produit le moins de dommages. La variante Gamma est la plus coûteuse, lente cadence de tir et grande consommatrice d'énergie, mais produit le plus de dommages. Sans surprise, la variante Beta est quelque part entre les deux.

Drone de combat

Un drone de combat peut être lancé contre un ennemi et l'attaquer de façon autonome.

Canon de Barrage

Le Canon de Barrage est une nouvelle arme tirant des rafales d'énergie, agissant comme une barrière de défense stoppant la plupart des missiles et des chasseurs légers... (Disponible en versions Alpha, Beta et Gamma pour les différentes classes de vaisseau)

Lanceur de Plasma à Haute Energie

Ses radiations sont tellement dangereuses qu'il a fallu de nombreuses jazuras de recherche et de développement avant de pouvoir mettre cette arme sur le marché. La solution a été de rajouter un purgeur à radiation dans les plans de cette arme, ce qui évacue tout excès de radiations entre deux tirs. (Disponible en versions Alpha, Beta et Gamma pour les différentes classes de vaisseau)

Emetteur de rayon pulsés

L'émetteur de rayon pulsé est l'une des armes à énergie les plus anciennes en circulation. Il ne nécessite que peu de puissance pour tirer et sa vitesse de tir est habituellement rapide. Personne ne sait exactement quand cette arme a été développée et elle existe en plusieurs versions. (Disponible en versions Alpha, Beta et Gamma pour les différentes classes de vaisseau)

Perturbateur d'Ions

Cette arme est très différente de toutes les autres armes. Elle a été développée par les scientifiques Boron. Elle tire un faisceau constant de particules d'ions dans la direction d'un vaisseau. Le faisceau est ensuite alimenté en énergie. L'effet est foudroyant et affecte les systèmes et les protections des vaisseaux sans trop toucher à la coque. Bien que cette arme soit relativement nouvelle, elle a déjà subi de nombreux tests de conformité aux normes Borons.



Emetteur Kyon

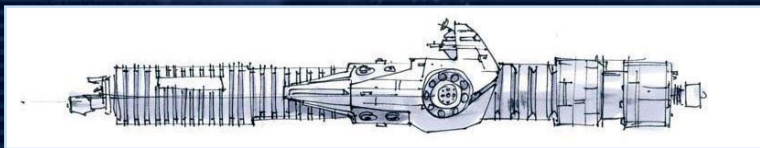
Cette arme est d'origine Kha'ak. Elle génère puis envoie un faisceau de particules Kyon. La façon exacte dont ces particules sont produites est inconnue. Cette arme équipe le plus souvent des vaisseaux Khaaks. (Disponibles en version Alpha, Beta et Gamma pour les différentes classes de vaisseau).

Tourelle Laser

Une installation de défense que l'on trouve généralement autour des stations et des usines pour les aider à lutter contre les envahisseurs.

Arme de Tourelle Laser

Un faisceau de plasma haute énergie utilisé dans les Tourelles Lasers. Son système d'énergie principal rend pour l'instant cette arme incompatible avec les gros vaisseaux, mais les scientifiques essaient de trouver une solution à cette incompatibilité. Les scientifiques Argonns ont développé cette arme par accident : en effet, c'est en utilisant une radiation Gamma renforcée de photons qu'ils créèrent un faisceau laser. (Les Tourelles Laser sont normalement équipées d'un bouclier 125 MJ.)



Conducteur de masse

Cette arme est unique parce qu'elle est la seule arme à projectiles (par opposition aux armes à énergie) disponible. Elle consiste en un canon multiple à alimentation rapide, qui est 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 leur nombre. En raison de la nature unique des munitions de cette arme, elle n'a presque pas d'effet sur les protections des vaisseaux mais agit directement sur la coque. 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 ce sont les seuls vaisseaux qui peuvent abriter le système d'alimentation de munitions. La vraie puissance de cette arme vient de ses munitions.

Munitions pour Conducteur de masse

Ce sont des munitions spéciales 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. Cette dernière permet à la coque de passer les boucliers du vaisseau en produisant une distorsion spatiale grâce à l'énergie propre du bouclier. Un paquet contient 200 cartouches.

Canon accélérateurs de particules

Les Paranides et les Argons ont développé le premier canon de ce type. Les particules sont propulsées plus vite qu'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. (Disponible en versions Alpha, Beta et Gamma pour les différentes classes de vaisseau)

Générateur d'onde de choc déphasée

Ces armes ont été développées par un travail conjoint des Teladis et des Paranides. Elles fonctionnent en

émettant un rayon progressif, qui réagit et se propage, créant une onde de choc d'énergie progressive. Elles peuvent être utilisées à diverses fins : elles font par exemple une très bonne protection antimissile. (Disponible en versions Alpha, Beta et Gamma pour les différentes classes de vaisseau)

Canon à photons pulsés

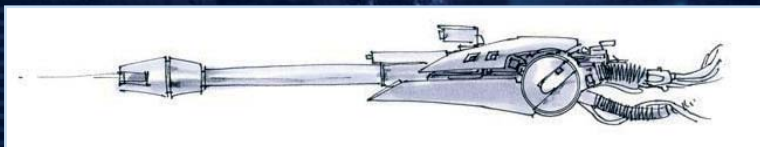
D'abord développé par le professeur Jo Bydnah d'Argon, le canon à photons pulsés est devenu une des armes préférées des militaires Argons, qui ont ensuite vendu les plans originaux aux autres races. Ce type d'arme est extrêmement puissant, et ne peut être installé que sur les plus gros vaisseaux. Le canon fonctionne par émission de radiations hautement chargées en photons à travers une série de spirales qui multiplient la charge, ce qui crée une impulsion de radiations mortelles. (Disponible en versions Alpha, Beta et Gamma pour les différentes classes de vaisseau)

Emetteur de Faisceaux Pulsés

L'Emetteur de Faisceaux Pulsés Alpha est une nouvelle arme de haute technologie tirant rapidement des faisceaux orientés et surchargés d'énergie. C'est une arme à la puissance de feu dévastatrice. (Disponible en versions Alpha, Beta et Gamma pour les différentes classes de vaisseau)

Laser de réparation

Cette arme est installée sur les drones de réparation pour aider à la pose de nouvelles plaques de Teladinium sur les stations nécessitant des réparations.



Missiles

Types de Missile

Sourd-Muet

Missile Luciole - puissance (1500) - Type Sourd-Muet - Classe Sourd-Muet

Avec les combats se déroulant avec des portées de plus en plus courtes, les spécialistes militaires Argons se sont tournés vers le développement d'une technologie plus directe qui ne nécessite plus les systèmes de guidage des autres types de missiles. Le résultat fut le Missile Luciole, un petit projectile extrêmement rapide. Avec sa grande vitesse et sa trajectoire linéaire, l'idéologie de cet armement est : un tir, une chance.

Missile Aurore - puissance (5000) - Type Synaptique - Classe Sourd-Muet

Le missile Aurore fait partie de la classe des Missiles à Détonateur Synaptique, une nouvelle technologie révolutionnaire qui autorise le pilote à choisir de faire exploser la missile quand il le désire, au moyen d'un déclencheur. Le pilote tire tout d'abord le missile puis utilise le déclencheur de tir de missiles à nouveau pour faire exploser le missile avant que le compte à rebours de bord n'ait expiré.



Missile Libellule - puissance (9900) - Type Sourd-Muet - Classe Sourd-Muet

Avant de développer le missile Luciole, les militaires Argons ont modifié le missile Libellule avec un protocole de type Sourd-Muet afin de réduire grandement les coûts de fabrication. Le Libellule Sourd-Muet a remplacé la version originale devenu maintenant obsolète et est encore en service de nos jours.

Essaim

Missile Guêpe - puissance (1000) - Type Essaim RI - Classe Essaim

Le missile Guêpe a été repensé pour être utilisé contre les Kha'aks et fut le prototype pour la technologie des Essaims à Recherche Reconnaissance d'Image. En lançant les missiles simultanément ou en succession, le pilote a la possibilité de tirer même s'il ne pointe pas directement sur la cible.

Missile Typhon - puissance (30000) - Type Essaim RI - Classe Essaim

Possédant plus de précision que le missile Luciole, le missile Typhon permet une fois de plus des tirs multiples sur un même objectif. Cependant avec l'adjonction de la recherche par Reconnaissance d'Image, la possibilité de succès a été sensiblement augmentée. Encore une fois lancé en simultané ou en succession, le pilote a la possibilité de tirer même s'il ne pointe pas directement sur la cible.

Missile Tornade - puissance (50000) - Type Essaim Sourd-Muet - Classe Essaim

Le missile Tornade améliore les performances du "un tir, une chance" instauré avec le missile Luciole en saturant la cible au moyen d'un essaim de missiles. Selon le paramétrage de l'armement, les composants du Tornade sont envoyés soit simultanément, soit en une succession rapide, permettant au pilote de mitrailler la cible.

Chercheur

Missile Blizzard - puissance (10000) - Type traqueur - Classe Chercheur

Le Missile Blizzard offre la possibilité aux combattants de s'occuper efficacement de plusieurs cibles à l'aide d'un seul missile. Moins puissant qu'une unité à cible unique, le missile se séparera en plusieurs unités indépendantes qui suivront des ennemis séparés en utilisant les signatures Ami/Ennemi de votre ordinateur de bord.

Missile Tempête - puissance (60000) - Type Ami/Ennemi - Classe Chercheur

Dépendant de l'ordinateur de bord du vaisseau depuis lequel il est lancé, le missile Tempête analyse les cibles ennemies et établit une priorité d'attaque. De cette manière, si la première cible est perdue, il se verrouillera automatiquement sur la seconde, et ainsi de suite, jusqu'à ce que le missile arrive à court de carburant, ou touche une cible.

Missile Tonnerre - puissance (75000) - Type Chercheur de chaleur - Classe Chercheur

Le Missile Tonnerre Chercheur de Chaleur, utilise des systèmes de guidage intégrés pour se verrouiller sur les signatures d'émission de chaleur, aussi bien dans le spectre du visible que de l'infrarouge. De cette manière il peut suivre des cibles dans des zones où ceci est habituellement impossible. Classiquement utilisé pour des engagements multi-cibles à distance, même si depuis les pilotes ont trouvé d'autres façons plus ingénieuses pour les utiliser.

Reconnaissance d'Image (RI)

Missile Moustique - puissance (200) - Type Reconnaissance d'Image - Classe RI

Le missile Moustique est le plus usité des missiles légers lors des combats spatiaux. Les petits chasseurs en sont souvent équipés dans un but défensif. Excellent pour détruire les drones de combat. A cause de cela, la plupart des vaisseaux peuvent utiliser ce missile.

Missile Cyclone - puissance (20000) - Type Traqueur Proximité - Classe RI

Similaire au missile Blizzard, le missile Cyclone offre la même possibilité de s'occuper de cibles multiples avec un seul armement. Moins cher qu'une unité à cible unique, le missile se séparera en plusieurs unités plus petites qui utiliseront la recherche à base de Reconnaissance d'Image pour verrouiller les ennemis confirmés dans la zone d'engagement.

Missile Bombyx - puissance (24000) - Type Reconnaissance d'Image - Classe RI

Le Missile Bombyx associe la technologie quantique avec une charge capable de détruire des cibles lourdement protégées. Le Bombyx n'est utilisable qu'à bord des vaisseaux de guerre comme les destroyers ou les vaisseaux porteurs.



Haute-Puissance

Missile Ouragan - puissance (6000) Type - Charge de Proximité - Classe Haute-Puissance

Après un débat sur le fait que cet armement ne serait qu'un prolongement de l'usage contraire à l'éthique des Mines SQUASH, le missile Ouragan s'est finalement imposé dans les cercles militaires comme étant l'arme de prédilection pour s'occuper d'un grand nombre de petites cibles. Parfait pour les engagements contre les grappes Kha'aks ainsi que contre les unités de raid Pirates.

Missile Frelon - puissance (49000) - Type Reconnaissance d'Image - Classe Haute-Puissance

Le Missile Frelon est l'arme la plus puissante fabriquée à ce jour. Les ressources fabuleuses nécessaires à la construction de ce monstre en font un produit extrêmement onéreux. Ce missile fonctionne grâce à une charge qui déclenche une réaction nucléaire entre trois éléments. Leurs fusions lors de l'impact déclenche une explosion suffisamment puissante pour détruire les boucliers les plus puissants. Le Frelon est cependant le plus lent de tous les missiles connus. On l'utilise avec le maximum de profit contre les cibles immobiles ou lentes.

Torpille Fournaise - puissance (50000) - Type Torpille - Classe Haute-puissance

Un des plus lents et plus puissants projectiles dans l'actuel gamme des armements utilisés, la Torpille Fournaise renferme une puissance de destruction dévastatrice au détriment de la vitesse et manœuvrabilité. Même si elle est remarquablement facile à descendre, en cas de succès cet armement peut causer d'important dommages à une station, voir même la détruire. Son action contre les vaisseaux de combat de grande taille peut également être dévastatrice lorsqu'elle est employée sur des assauts à courte portée d'attaque. Ce missile dispose même d'une coque, ainsi il peut survivre à quelques coups avant d'exploser - inutile de dire qu'une énorme explosion nécessite d'énormes crédits.

Autres Missiles

Et finalement, l'ogive téléguidée : similaire à la torpille mais avec le bonus permettant au joueur de le guider à travers les tirs de défense missile, causant légèrement moins de dommages que la torpille, mais si le joueur la contrôle bien, les chances de toucher la cible sont plus importantes.



Ogive Télécommandée - puissance (100000) - Type Guidé (NA)

L'Ogive téléguidée a été conçue pour être le composant d'un missile ou d'un drone. Elle est lancée normalement mais le pilote peut en prendre le contrôle à distance pour positionner le missile sur une trajectoire précise.

Missile Disrupteur - puissance (10000) - Type Reconnaissance d'Image - Classe (NA)

Le missile disrupteur est une invention d'une faction de pirates, les Yaki. Ce missile utilise des particules d'ion concentrées pour mettre hors service les systèmes électroniques des vaisseaux qu'il touche, laissant la coque et les autres systèmes intacts.

Missiles Kha'ak Piqûre, aiguille et épines - puissances (4000, 7450, 15000) - Classe (NA)

Ce sont des missiles rapides qui exploseront près du vaisseau ciblé. Ils ont une puissance mortelle contre tous les chasseurs.



Boucliers

Les boucliers sont vitaux pour la survie dans l'espace. Ils protègent le vaisseau des impacts des petits objets comme les mini-astéroïdes, et pendant les batailles. Leur seule faiblesse est qu'ils ne peuvent inhiber le courant électrique. Leur incapacité à inhiber le courant les rend sensibles aux disrupteurs à ion. Les boucliers sont un champ d'énergie, et le MJ est l'unité pour quantifier leur performance. Les boucliers projettent des champs d'une force de X MJ - ils "n'absorbent pas" X MJ d'énergie.

Ils sont disponibles en boucliers de 1 MJ, typiquement utilisés sur les petits chasseurs et les vaisseaux explorateurs. Quelques vaisseaux chasseurs, de transport et de passagers utilisent des boucliers de 5 MJ et ces vaisseaux peuvent quelquefois aussi être équipés avec des boucliers bien plus puissants de 25 MJ ou de 125 MJ. Les boucliers de 1 GJ (1GJ = 1000 MJ) sont utilisés par les destroyers, cuirassés, les porteurs et les transporteurs lourds. Le bouclier de 10 GJ est la protection la plus puissante connue. Ils sont typiquement utilisés à bord de vastes stations et quelquefois dans des porteurs.

Mine SQUASH

Une mine à fort pouvoir destructeur. Habituellement utilisée pour protéger un point stratégique. Attention : cette mine ne possède pas de système d'identification ami/ennemi !

Mine TRACKER

Les Mines TRACKER ont été développées pour la mise en place de blocus à courte distance. Une fois activées, elles volent vers leur victime. La seule façon de survivre à une mine TRACKER consiste à la distancer suffisamment longtemps pour qu'elle s'autodétruise.

"La plupart des gens préféreraient mourir que réfléchir. En fait, c'est ce qu'ils font."

Bertrand Russell (1872-1970)



MARCHANDISES & COMMODITES

Vaches Argnu

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 avancées. L'origine de ces artefacts est toujours inconnue, et les archéologues Argon et Borons travaillent toujours à découvrir leur usage.

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 avancées. L'origine de ces artefacts est toujours inconnue, et les archéologues Argon et Borons travaillent toujours à découvrir leur usage.

Engrais Artificiel

Récemment, le Conseil de l'Agriculture des Argons 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.

Micro-Organismes

Ces Micro-Organismes sont utilisés par les Borons pour créer de nouveaux médicaments. Grâce à leur technologie génétique avancée, les Borons ont découvert de nombreux remèdes pour des maladies auparavant incurables. Le transport de ces Micro-Organismes est maintenant réglementé par le Conseil Médical Boron. Les Borons recherchent activement de nouvelles espèces, et ont découvert une variété qui est utilisée pour fabriquer de l'engrais et traiter les déchets radioactifs.

BoFu

Les repas à base de Bofu sont réputés être très sains et très nourrissants. Les Borons les adorent et on raconte qu'un pilote Boron peut survivre presque une semaine avec juste un beignet de Bofu. Le Bofu est fabriqué dans des Laboratoires Chimiques spéciaux à partir de Plancton et d'autres ingrédients secrets. Bien que les Borons soient reconnus pour la finesse de leurs Epices Stott, ils sont bien les seuls à apprécier le goût du Bofu !

Gaz Bo

Ce produit inhabituel de la planète Boron prouve que cette planète est une gigantesque usine chimique. A partir de ses composants chimiques, les Borons fabriquent un gaz unique qui est reconnu pour être l'agent anesthésiant ultime et qu'on utilise dans tout l'univers. Depuis que le gouvernement Boron a arrêté toute exploitation des gisements naturels sur la planète Boron, tout le Gaz Bo est artificiellement produit dans les Raffineries de Gaz Bo orbitales réparties dans tout l'empire.

Puces de Cartographie

Créées et produites par les militaires, ces puces contiennent des informations importantes à propos des différents secteurs de l'univers. On y trouve en particulier la position de toutes les installations militaires connues, ainsi que de tous les phénomènes stellaires.

Viande Chelt

Les Chelts sont des animaux marins qui écumait autrefois les mers et océans de la planète Split. Les Splits les chassaient pour la viande, huile et peau, qui était utilisée pour produire un cuir résistant. Cependant, depuis de nombreuses années, les Chelts sont en voie de disparition sur la planète Splits. De nos jours, on les élève donc dans des Aquariums en orbite, et on les dirige ensuite vers les usines de nourriture Split.



Tissu Plastifié

Le tissu Argon est l'un des produits les plus versatiles que l'on puisse trouver au travers de l'univers X. Produit en mélangeant les tiges de blé Delexien 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. Il est vendu sous formes de gros rouleaux mieux connus sous le nom de Rames. Le tissu Argon, après traitements supplémentaires, est transformé en explosifs et utilisé dans la fabrication d'armes.

Composants d'ordinateur

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

Equipement de Construction

Les Equipements de Construction modernes permettent la construction de vastes stations rapidement et sans danger. Ils sont vitaux pour la croissance économique de toutes les races.

Cristaux

Les cristaux sont essentiels pour la fabrication des différentes armes. Ils sont produits dans les usines de cristaux à partir de tranches de silicium

Blé Delexien

Le blé Delexien est cultivé dans les plaines d'Argon. C'est une plante jaunâtre et verte qui peut atteindre la taille de un à deux mètres de haut. Le haut de cette plante produit des graines, dont on obtient par écrasement, une farine à usage multiple qui est à la base de tous les plats cuisinés des Argons. Les colons Argons ont emporté cette plante sur toutes les planètes qu'ils ont colonisées. Aujourd'hui ils la cultivent dans des fermes gigantesques qui flottent dans l'espace.

Photopiles

Les photopiles sont le stockage standard d'énergie utilisé à travers tout l'univers connu. L'unification interraciale des spécifications de cet élément a permis l'échange commercial de ce produit fondamental.

Pièces de Moteurs

Les Pièces de Moteurs 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. Cependant, la plupart de celles éditées par les Borons ont été interdites en territoire Split.

Rations Alimentaires

De petites quantités de nourriture qu'on utilise au combat ou dans les camps de réfugiés. Ces paquets de nourriture contiennent de la viande Argnu lyophilisée congelée, du Bofu lyophilisé, et de l'eau. Bien que peu appétissantes, ces rations peuvent faire la différence entre survie et famine.



Armes de Poing

Il existe de très nombreux modèles d'armes de poing qui permettent la compatibilité physique de l'engin avec toutes les races. On en trouve toutes sortes, depuis le petit couteau et l'épée jusqu'aux pistolets et aux fusils militaires sophistiqués.

Puce de Cyberpirate

Ceci est une précieuse puce nouvellement conçue par certaines organisations pirates. Ces puces sont créées afin d'assister les cyberpirates dans leur travail : elles sont capables de rediriger des signaux, implanter des virus et plus. Ces puces sont facilement reconnaissables par leur propre unité d'alimentation : une petite batterie à fusion qui permet à ce micro-ordinateur de fonctionner indépendamment d'autres systèmes.

Aliments de Luxe

La plupart des planètes produisent leurs propres Aliments de Luxe qui sont recherchés par les connaisseurs dans tout l'univers. Ils sont emballés dans des emballages réfrigérés et expédiés rapidement vers leur destination. A cause du coût et de la faible durée de conservation de ces aliments, seuls les gens importants peuvent se les offrir.

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. Etant donné le caractère rare de cette matière, elle atteint des prix élevés. Les quelques bijouteries capables de travailler le Majaglit sont réputées pour la haute qualité de leur produit.

Escargots Maja

Les Escargots Maja vivent dans des mares ou au fond des rivières souterraines de la planète mère Paranid. Leur coquille est composée d'un matériau brillant blanchâtre, qui sous certaines sources de lumière révèle une myriade de couleurs. Dans l'espace, ils sont élevés dans des Fermes d'Escargots Maja.

Poudre de Massom

Le Massom est du Scruffin en poudre. C'est une simple poudre jaune produite par les Split à partir du Scruffin, une sorte de patate douce qu'ils cultivent. Cette poudre est achetée par les autres races pour la mélanger à leurs propres aliments et en améliorer le goût. Le Massom est fabriqué dans des Moulins que l'on trouve partout dans le territoire des Split et il est vendu par gros container d'une tonne.

Pâté de Cahoonas

Les pâtés de viande Argon sont vendus en tous points de l'univers. Ils apportent un aliment nutritif à base de viande qui convient à la majorité des races. Certaines races préfèrent utiliser les pâtés de viande avec différentes épices Boron. Ils sont vendus sous forme de blocs. On les appelle couramment des Cahoonas.

Équipement Médical

On retrouve de l'équipement médical, fabriqué et distribué par les Borons, partout dans l'univers. Ce type de matériel peut comprendre des petites fioles de remède ainsi que de gros appareils de support respiratoire et de modules de recherche médicale. Cet équipement peut aussi être employé dans le diagnostic des maladies et dans la création de traitements.

Circuits intégrés

Les circuits intégrés sont fabriqués à partir de tranches de silicium qui sont traitées avec divers matériaux afin d'obtenir les fonctions et conductivités requises. Ils sont principalement utilisés dans la fabrication des ordinateurs.



Personnel Militaire

Les organisations militaires ont parfois recours à l'utilisation de petits vaisseaux de transport blindés afin de déplacer du personnel d'un endroit à un autre. Ces vaisseaux contiennent souvent des armes et d'autres équipements. Leur destination pourrait se trouver au milieu d'une zone de combat.

Équipement Minier

Cet équipement est fabriqué par l'Autorité Minière Galactique. On l'utilise dans l'exploration et l'exploitation minière des astéroïdes répandus dans la plupart des secteurs, ou encore dans l'approvisionnement de ces stations au moment de leur construction. Ce type de matériel peut comprendre des pointes de forage ordinaires ainsi que de l'équipement de forage au laser de haute technologie.

Narcotiques

Les narcotiques sont souvent employés parmi les pirates. Ces drogues modifient la perception et certaines fonctions neurologiques et causent des changements chimiques à l'intérieur du cerveau. Malheureusement ces effets sont incontrôlables et les narcotiques qui les produisent engendrent souvent des effets secondaires indésirables et dans certains cas la mort.

Nividium

Le Nividium est un minéral rare. On le retrouve généralement dans les grands champs d'astéroïdes de la galaxie. Son usage n'est pas très répandu, mais dans certains cas il est utilisé en tant que super-conducteur. Le Nividium raffiné est un produit unique et coûteux.

Huile Nostrop

Le Nostrop, où Huile de Fleur Teladi, est le plus important produit alimentaire des Teladi. Il est mélangé avec de nombreuses épices et vendu sous différents arômes. Les Teladi le produisent dans des Raffineries d'Huile de Fleurs à partir de Fleurs de Soleil.

Minéral

Le minéral est la ressource la plus utilisée dans l'univers connu. On retrouve son utilisation dans pratiquement 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 un grand nombre 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 sont considérées illégales par la plupart des races. L'arme la plus prohibée est le Fusil IMB-42. Cette arme désintègre la structure moléculaire de la victime tout en lui infligeant une souffrance extrême. La Lame du Serviteur, qui n'est pas une exactement une lame, est aussi illégale. C'est en fait une arme à plasma haute énergie qui tranche les tissus vivants comme si c'était la coque d'un vaisseau. La possession et l'utilisation de ces armes sont strictement défendues. Toute arme dans cette catégorie est immédiatement détruite lorsque trouvée.

Plancton

Le Plancton Boron se présente sous la forme d'une mousse qui flotte à la surface des marais chimiques de la planète Boron. Il est fabriqué naturellement par certaines réactions chimiques entre les marais et l'ammoniac présent dans l'atmosphère. La mousse est récoltée puis traitée par des additifs à base de minéraux Borons pour produire une grande variété d'épices. A présent que toutes les mers Borons sont protégées contre l'exploitation industrielle, le Plancton est uniquement produit dans les vastes Piscicultures de Plancton en orbite dans tout l'empire Boron.



Tube quantique

Les tubes quantiques, aussi appelés tubes de Planck, sont utilisés au sein des moteurs et contrôles des gros transporteurs et destroyers. La fabrication de ces tubes est très coûteuse et complexe faisant de ceux-ci une des marchandises les plus chères du marché.

Déchets Radioactifs

Ceci est un sous-produit de la majorité de la production d'armement, incluant le missile Frelon. La seule manière de se débarrasser de ces déchets de façon sécuritaire est de l'envoyer vers les usines de traitement Boron, où des micro-organismes les transforment en matière inerte. On retrouve ces organismes dans le système Eaux Claires, et la cause de leur tolérance aux radiations est inconnue.

Huile Rastar

L'huile Rastar est une huile produite à partir de la graisse animale du Chelt, un animal marin d'élevage Splits. Cette huile, une fois raffinée, est un lubrifiant extrêmement performant et elle est utilisée par la plupart des races pour lubrifier les moteurs et les pièces mécaniques de précision. Elle est raffinée dans des Raffineries d'huile Rastar et vendue dans de larges barriques appelées Gretts.

Fruits Scruffin

Le Scruffin est une plante de grande taille, comestible, au goût proche de la patate douce. On le cultive dans d'immenses champs en plein air, ainsi que dans les Fermes de Scruffin qui sont de gigantesques complexes spatiaux. Il s'agit d'une source de nourriture étonnante qui peut fournir de nombreux plats Splits. Bien que le Scruffin soit exporté hors des territoires Splits, la principale demande est représentée par les commandes des usines Splits.

Tranche de silicium

Le silicium est la ressource minéralogique centrale sur laquelle sont basés tous les produits technologiques les plus modernes. Il se trouve juste en dessous de la surface d'astéroïdes que l'on exploite dans des mines gigantesques à ciel ouvert.

Esclaves

Les pilotes ayant perdu leur liberté et gardés captifs par des pirates aboutissent souvent sur le marché illégal d'esclaves.

Mouches Spatiales de Markus

Ces créatures sont de petites mouches 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 Markus vivent selon un système complexe de grands nids aménagés dans des astéroïdes, et elles remplissent une fonction importante en ramassant les débris divers qui flottent dans l'espace. Elles les ramènent ensuite à leur astéroïde pour poursuivre la construction du nid. Elles voyagent toujours en grandes troupes et communiquent grâce à des séries de notes, de façon similaire aux chants des oiseaux. Leur beauté et la beauté de leur musique sont célèbres au travers de tout l'univers X, et les espèces pensantes adorent les apercevoir. Les pilotes s'arrêtent souvent pour regarder les troupes passer près d'eux. Les ouvriers travaillant à l'extérieur des stations spatiales prétendent que parfois, les Markus volent près d'eux et se perchent même sur eux pendant un moment, tout en chantant. Cependant, partout dans l'espace, on signale de moins en moins de vols de Mouches Spatiales de Markus. Ceci est principalement dû aux Splits qui capturent les Mouches pour les utiliser dans les moteurs de leurs vaisseaux. A l'heure actuelle, la Guilde de la Fondation fait pression pour que la Markus devienne une espèce protégée et pour que les Splits changent leur système de propulsion. On pense que malgré un refus unanime de la capture et du commerce des Markus, des Pirates continuent à les chasser pour les vendre aux Splits.



Oeufs de Mouches de l'Espace

Une trouvaille rare et illégale. Ce sont les oeufs d'une créature de l'espace qui s'appelle Mouche de l'Espace. Les motifs uniques qui se retrouvent sur la surface de ces oeufs sont recherchés par les collectionneurs pour leur beauté et leur rareté. Tout comme les Mouches de l'Espace, leur commerce est illégal. La découverte de ces oeufs chez un marchand sera très probablement suivie de son arrestation.

Carburant de l'espace

Le whisky Argon n'est jamais vendu au grand jour par les membres de la race Argon. La rumeur dit qu'il existe quelques usines illégales dans le secteur Argon qui produisent une version bon marché de ce breuvage alcoolique que les pirates passent en contrebande dans les autres secteurs. Il est connu comme 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 leur autorisant la vente de ce produit.

Kif de l'Espace

Le Kif de l'Espace peut être fumé ou ingéré. A cause de sa toxicité et de son effet "supposé" de création de dépendance, cette plante a été déclarée hors-la-loi par tout les gouvernements, sauf celui des Teladis. On suppose que les Teladi en produisent dans des Laboratoires de Narcotiques.

Graines de soja

Les graines de soja poussent naturellement dans de grandes grottes, qui se trouvent partout sur la planète mère des Paranids. Parce qu'il pousse dans l'obscurité, le soja est blanc et retient beaucoup d'humidité. Les graines de soja sont récoltées et délicatement pressées afin d'en extraire l'eau puis une fois séchées sont broyées et transformées en une sorte de nourriture de base, utilisées comme base dans plusieurs mets des Paranids. Elle est vendue sous le nom d'Enveloppe de Soja. Les fabriques produisant cette Enveloppe s'appellent Raffinerie de Soja.

Enveloppe de Soja

L'Enveloppe de Soja est produite à partir de Graines de Soja séchées puis traitées. C'est la nourriture principale chez les Paranid, elle peut être mélangée à de nombreux ingrédients afin d'obtenir plusieurs saveurs. L'Enveloppe de Soja est produite dans des fabriques appelées Raffinerie de Soja.

Epices Stott

Les Epices Stott, aussi connues sous le nom d'épices Borons, sont très recherchées par toutes les races de l'univers connu. Elles sont mélangées à de nombreux aliments de base pour en améliorer le goût en le rendant plus exotique et plus raffiné. Les épices sont vendues dans des containers connus sous le nom de Jagos Stoot. Mis à part les Chefs qui travaillent dans les Usines de Conditionnement d'Epice, nul ne sait comment ces mets délicats peuvent être obtenus simplement à partir de Plancton Boron et de quelques autres ingrédients.

Puce Évolué d'Esclavage

Les Pucés d'Esclavage sont des implants neurologiques qui permettent au pilote d'un vaisseau d'avoir le contrôle direct sur le vaisseau et ses sous-systèmes. La Puce Évolué d'Esclavage a une meilleure portée, une perception et une durée améliorées mais son avantage principal consiste en sa fiabilité perfectionnée. Ces pucés peuvent être utilisées malicieusement en transmettant des fausses données à l'hôte.

Fleurs de Soleil

Les Fleurs de Soleil Teladis sont de grandes plantes avec une tige et un feuillage bleu qui poussaient à l'origine dans les vastes marécages de la planète mère des Teladi. L'exploitation de cette fleur apporte aux Teladi un grand nombre de ressources. Les tiges et les feuilles sont utilisées comme nourriture de base. La tête des fleurs est pressée pour obtenir une huile brute destinée à l'alimentation et au chauffage. Les Fleurs de Soleil sont actuellement cultivées dans les plantations spatiales artificielles qui apportent plus de lumière et une gravité optimale.



Herbe de l'Espace

Cette plante des marécages Teladi est une petite mousse qui, une fois séchée, produit un effet narcotique. Elle est connue sous le nom d'Herbe de l'Espace. Elle est aussi utilisée comme ingrédient pour la fabrication de l'huile Nostrop et de certains aliments Teladis. Cette plante pousse dans de grandes fermes appelées Plantations d'Herbe de l'Espace.

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 solide matériau : le Teladianium. Ce matériau peut ensuite être transformé à l'aide de composants chimiques et même ajouté aux plastiques synthétiques pour créer un alliage flexible plus solide que le plus solide des aciers mais nettement plus souple. Dans l'espace, le Teladianium est forgé dans les Fonderies de Teladianium. Il est utilisé dans tout l'univers pour la construction de bâtiments et d'intérieur de vaisseaux.

Plaques de Teladianium

Le Teladianium est le matériau le plus résistant qui existe dans l'univers. Lorsqu'il est traité, il peut être intégré au fuselage d'un vaisseau pour le rendre plus robuste. Ces plaques sont créées sur la surface des planètes ou dans des Fonderies de Teladianium. Ce matériau est couramment utilisé par les chantiers navals de l'espace dans l'assemblage des panneaux extérieurs des vaisseaux.

Passager VIP

Un passager spécial a des besoins de voyage spéciaux. Ces passagers sont souvent accompagnés de plusieurs gardes du corps et traînent une énorme quantité de bagages.

Ogives

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

Eau

Cette précieuse ressource se transporte dans d'énormes citernes et constitue une nécessité pour la grande majorité des races. Avant d'être transférée dans une citerne étanche, l'eau est d'abord purifiée. Ces citernes sont essentielles à la survie de l'équipage des vaisseaux.

Puces d'Interface d'Arme

Ces puces régularisent le fonctionnement de la plupart des armes au laser. Elles permettent à l'ordinateur de bord d'un vaisseau de communiquer avec l'arme et de contrôler son flux d'énergie. Les armes ne peuvent fonctionner sans ces puces et empêchent une modification illégale d'opérer.

"Et si tu contemples longuement l'abysse, l'abysse aussi te contemple."

Friedrich Nietzsche



L'UNIVERS X

Rangs de combat, de commerce et de Réputation

Il y a divers grades qui peuvent être atteint pour le combat et le commerce. Il y a également des insignes qui peuvent être portés sur votre uniforme pour montrer votre rang à vos camarades combattants ou marchand.

Bien qu'il y ait beaucoup de grades disponibles et quelques insignes pouvant couvrir plus d'un rang, les insignes ornés montreront à d'autres quel niveau de capacité vous avez atteint.

L'Argon préfère porter les insignes commerciaux sur le bras gauche et les insignes de combat du côté droit. Vous constaterez que certains travaux disponibles aux stations seront seulement à la disposition des pilotes avec le niveau de compétence approprié.

Rangs commerciaux

X-TREME
Tycoon Pan-Galactique
Tycoon
Super Magnat
Magnat
Mogul
Capitaliste
Maître Industriel
Industriel
Manufacturier
Maître Economiste
Economiste
Maître Courtier
Courtier
Financier
Petit Financier
Négociant en Gros
Négociant
Revendeur
Petit Revendeur
Entrepreneur
Maître Concessionnaire
Concessionnaire
Marchand
Apprenti Marchand
Vendeur
Petit Vendeur
Barateneur
Profiteur
Ouvrier
Opportuniste

Rangs de combat

X-TREME
Légende de combat
Héros de combat
Vétéran suprême de combat
As de combat - Etoile d'or
As de combat - Etoile d'argent
As de combat - Etoile de bronze
Maître Stratège
Maître tacticien
Expert tacticien
Conseiller tactique
Chef principal
Chef combattant
Spécialiste
Professionnel
Maître Instructeur
Stratège
Instructeur
Tireur d'élite
Tireur
Vétéran
Combattant
Habile
Diplômé
Compétent
Stagiaire
Novice
Bleu
Nuisance
Inoffensif



Il est illégal dans tout l'espace connu de proposer ou de confier un travail à un employé de rang insuffisant.
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 augmentez vos rangs de combat vous serez accepté pour des missions plus difficiles. Votre rang marchand affectera également le montant payé pour les missions commerciales. En plus, à mesure qu'ils augmentent, vos rangs vous permettent d'acheter de meilleurs équipements et de meilleurs vaisseaux.

INHABITANTS OF THE X-UNIVERSE

Les différentes races qui composent les habitants de l'Univers X viennent de beaucoup de zones de l'espace normalement reliées par des portails de saut et ont des antécédents variés et détaillés.

Les Argons

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

Aujourd'hui la fédération Argon est riche et comprend un grand nombre de planètes très différentes. Certaines sont des déserts brûlants et d'autres des terres glacées. La Planète Argon Prime est le cœur de la fédération et la résidence du gouvernement de l'administration. C'est également l'une des planètes les plus intéressantes de l'Univers X. Elle est non seulement le centre de la culture, de la science et de l'apprentissage, mais elle abrite les meilleurs divertissements, les plus belles maisons de vacances géodésiques, des milliers de bars, de restaurants, de théâtres, de casinos, de cinémas holographiques, de villas de vacances... en fait, tout ce qui peut en faire le meilleur centre de repos et de divertissement de l'univers connu.

La Fédération Argon est gouvernée par un parlement élu, dans lequel chaque cité, colonie et chaque station spatiale est représentée par des sénateurs élus par leur propre peuple. Le leader du parlement Argon est appelé Président. Actuellement, ce poste est occupé par un homme appelé Frann Herron.

Vaisseaux Argons

Les Argons créent les vaisseaux les plus équilibrés. L'influence Boron se fait sentir dans leur conception et reflète leur évolution. Lorsque vous achetez un vaisseau Argon, vous faites l'acquisition d'un vaisseau à fonctions multiples. Mais comme les Argons ne partagent pas la nature pacifique des Borons, ils utilisent aussi, tout comme les Splits, le conducteur de masse. Les Argons ont développé cette arme à partir d'anciens documents et les Splits ont été tellement impressionnés qu'ils ont payés des frais de licence phénoménaux pour avoir leur propre manufacture.

Avec le développement du Nova, successeur du vaisseau Elite qui datait un peu, les Argons ont été la première race à installer une tourelle arrière sur leurs gros chasseurs. Toutes les autres races ont progressivement suivi cette nouvelle conception, sauf les Splits.

L'utilisation de chantiers spatiaux d'une technologie avancée leur permet de renforcer et d'augmenter leur capacité de protection, ainsi que les performances de leur propulseur. Dans le passé, le vieil Elite prêtait un peu à rire, mais les choses ont bien changé. C'est toujours l'un des chasseurs les plus lents mais sa puissance de feu fera taire toute critique. De tels changements concernent également le Buster et un nouveau type de vaisseau, la Corvette, a aussi été introduite.



Les Borons

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

Dans tout l'Univers X, les Borons sont connus pour leur sagesse, leur fortune, et pour la sophistication de leurs vaisseaux. Ces vaisseaux sont d'une brillante couleur verte, et possèdent des moteurs puissants. Ils émettent une lumière blanche et sont parmi les vaisseaux les plus rapides et les plus maniables de l'univers. Ils sont aussi munis d'armes et de protections très sophistiquées et, à l'exception de ceux des Argons, leurs vaisseaux sont les meilleurs de l'univers.

Même s'ils appartiennent à la Confrérie de la Fondation et s'ils sont les alliés des Argons, en raison de leur nature pacifique, les Borons sont amis avec toutes les races de l'Univers X. Ils ont actuellement des accords commerciaux avec les Teladis et les Paranides. Cependant, ils restent très prudents vis-à-vis des Splits et les relations entre les deux races sont très tendues.

Les Borons n'ont pas de contact direct avec les Xénons. Cependant, en tant qu'alliés des Argons, ils font très attention à eux et aux dangers qu'ils représentent.

Bien qu'on parle du Royaume des Borons, la race Boron est en fait dirigée par un gouvernement élu. Ils ont cependant une famille royale qui joue un rôle très symbolique. A la tête de cette famille royale se trouve actuellement la reine Atreus, âgée de 50 ans. Son mari, le roi Rolk, a été tué dans un croiseur spatial qui s'est écrasé à l'atterrissage sur une station spatiale, laissant sa fille, la princesse Menelaus, comme seule héritière.

Les vaisseaux Borons

Les Borons ont naguère collaboré avec les ingénieurs Argons, même s'ils n'ont jamais compris leur nature agressive. Ils ont récemment construit un nouveau système de propulsion pour rester compétitif avec les vaisseaux de patrouille Splits, très rapides. En parallèle, ils ont aussi développé, avec leur alliés Argons, une nouvelle arme laser qui permet de mettre les systèmes des vaisseaux hors service. Tout Split frappé par cette arme doit demander de l'aide, ce qui est pour lui une honte indescriptible. En conséquence, les attaques fréquentes des jeunes pilotes Splits se sont interrompues.

Contrairement aux vaisseaux Argons, les nouveaux vaisseaux Borons sont rapides, raisonnablement armés et possèdent une faible protection.

Les Paranides

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

Malgré leurs nombreux désaccords historiques, les Paranides sont toujours les alliés des Splits, et, à travers leur appartenance à la Confrérie des Bénéfices, ils sont également les alliés des Teladis. En plus d'être membres de la Confrérie des Bénéfices, les Paranides autorisent toutes les autres races à commercer ouvertement dans leurs secteurs spatiaux. Cependant, les relations entre les Paranides et les Argons sont toujours très tendues, et le commerce est le seul contact qui existe entre ces deux races.



Confident des Prêtres

Ami des Prêtres

Ami

Neutre

Nomade Incroyant

Vagabond Vicieux

Profanateur de la Lumière Sainte

Ennemi du Prêtre Duke

Ennemi du Prêtre Xaar

Leurs rites et croyances religieuses étranges sont toujours aujourd'hui un mystère pour les autres races et il est pratiquement impossible de se lier d'amitié avec eux ou de les comprendre.

Ces rites interdisent également à tout membre d'une autre race de s'installer ou de vivre dans une colonie Paranide, même si de toute manière personne ne le désire vraiment : les Paranides s'installent sur des planètes qui sont trop chaudes pour les autres races.

Les vaisseaux Paranides

Les Paranides ont toujours su comment construire de bons vaisseaux de combat et leurs engins possèdent les capacités de combat les plus équilibrées de toutes les flottes. Mais leurs concepteurs ont peu d'imagination et seules les fonctionnalités indispensables sont ajoutées sur leurs vaisseaux : la fonctionnalité prime sur le confort. Mais si vous recherchez un vaisseau susceptible d'être toujours intact après une importante bataille, un vaisseau Paranide est un très bon choix.

Ils ont aussi développé le laser large, dont la zone d'impact est plus grande. Leurs ingénieurs ont voulu vendre les plans du laser large à d'autres races pendant une crise économique récente (selon certain esprit caustique, la petite taille des aires de chargement de leurs navires en serait la cause). Seulement, la revente des plans de conception de leurs gros lasers large a été interdite par les services secrets et ils sont toujours utilisés exclusivement par les vaisseaux de combat Paranides.

Split

Honoured Strong Arm of Rhonkar

Honoured Imperator of Rhonkar

Inner Circle of Rhonkar

Privileged Associate of Rhonkar

Family Protector

Distinguished Associate

Family Friend

Comrade

Friend

Known Venturer

Creature

Shameless Creature

Family Outcast

Family Enemy

Enemy of Rhonkar

Enemy of all Split Families

Même aujourd'hui les Splits contrôlent toujours de grandes zones qui étaient par le passé des territoires Borons. Ils continuent à utiliser la très rare mouche spatiale de Markus comme système de propulsion et à commercer fructueusement dans la Confrérie des Bénéfices. Alors que les relations entre la Confrérie de la Fondation et celle des Bénéfices resté cordiale en surface, les relations entre les Splits et les autres races dégénèrent constamment et sont maintenant au bord de la déclaration de guerre. Cet état de fait est dû à l'agressivité naturelle des Splits et à leur poursuite de l'exploitation des mouches spatiales de Markus.

Malgré leur nature pacifique, les Borons sont toujours désireux de récupérer leurs territoires perdus et ne perdent aucune occasion d'attaquer les Splits. Les Argons se méfient de l'amitié supposée des Splits avec les Xénons. Les Splits et les Xénons se tolèrent. Ils sont déjà entrés en conflit, mais personne ne semblant prendre l'avantage ils ont conclu un accord. Cependant, ce traité est bancal et une guerre

est prévisible si leurs relations se détériorent davantage. Les Splits maintiennent une amitié glaciale avec les Paranides mais ils ne leur pardonneront jamais de ne pas les avoir rejoints dans leur combat contre les Xénons.

Les vaisseaux Splits

Les Splits sont des guerriers dans l'âme qui, s'ils ne peuvent éliminer leur ennemi d'un seul coup, font immédiatement appel à de plus grosses armes ou à des renforts. Ils sont impatients et doivent toujours être les premiers au combat.



La protection n'a donc qu'un rôle secondaire dans la construction de leurs vaisseaux. Ils ont dû développer leur technologie de bouclier en catastrophe : au début, ils avaient tout simplement fait l'impasse sur la question !

Les ingénieurs se plaignent toujours de ne pas pouvoir installer 2 LPHE Gamma à la place des 2 LPHE Beta. Mais les vaisseaux Splits sont tout de même les meilleurs vaisseaux de combat si vous êtes prêt à accepter une protection minimale. En compensation, vous disposerez des armes les plus puissantes et les plus meurtrières.

A contrecœur, quelques marchands Splits ont accepté que des lasers ioniques soient installés sur leurs vaisseaux de transport. Mais ils ont ensuite découvert qu'ils pouvaient s'en servir pour chasser les mouches spatiales de Markus. C'est pourquoi le vaisseau de transport de troupes, le vaisseau le plus luxueux et le plus généreusement armé pour les parties de chasse Split, peut être équipé du laser ionique.

Le Split M6 est le seul vaisseau M6 qui peut utiliser les gros lasers des vaisseaux de combat.

Les Teladis

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 plupart des races de l'Univers X n'aiment pas les Teladis et les traitent de radins et de flemmards. Parfois, on les dit même stupides, jusqu'à ce que l'on fasse des affaires avec eux. Les Teladis ont réalisé les meilleures affaires de l'Univers X, et se sortent toujours d'une situation avec des bénéfices. C'est pourquoi certaines races les ont interdits de commerce dans leurs territoires et leurs secteurs. Les Téladis sont donc toujours à la recherche de partenaires de commerce. On pense qu'ils financent beaucoup des opérations des Pirates qui agissent dans tout l'Univers X. En effet, beaucoup de races pensent que ce n'est pas une coïncidence si leurs vaisseaux ont été capturés et leur équipement high-tech pillé par des pirates après leur refus de commercer avec eux.

Leur propre technologie semble être à la traîne mais, étant des Téladis, ils préfèrent acheter ce dont ils ont besoin plutôt que de dépenser leur argent dans la recherche et le développement. Les

Téladis ont donc accès à tout le matériel, les moteurs et l'armement high-tech de presque toutes les races.

Les vaisseaux Téladis

Les Téladis ne se distinguent pas par la capacité à vendre de l'eau à un insulaire Boron, comme le prétendent certains, mais plutôt par leur aptitude d'adaptation à n'importe quelle nouveauté. Leur technologie est plutôt ancienne et, commerçants plutôt qu'ingénieurs, ils utilisent toutes sortes de choses trouvées à droite et à gauche sur leurs vaisseaux.

En conséquence, leurs navires ont le plus vaste éventail d'améliorations, d'armes et de boucliers. Ils se déplacent plutôt lentement par rapport aux autres mais, compte tenu de la taille de leur aire de chargement et de leur bouclier, vous ne devriez pas les sous-estimer. Les vaisseaux de combat arrivent généralement après la bataille, mais lorsqu'ils arrivent, ils font du bon boulot.

Comme les Téladis ont des relations commerciales amicales avec toutes les races, y compris les pirates, ils peuvent compter sur leur aide s'ils sont attaqués. Une rumeur court actuellement selon laquelle il y aurait un nouveau prototype de M6 Téladi, qui serait mieux équipé que tout ce que nous avons connu jusqu'à



présent. Lors d'un essai, les Splits, qui étaient supposés attaquer le vaisseau avec leurs propres vaisseaux M6, ont été tellement impressionnés qu'ils ont renoncé à leurs railleries habituelles à propos de la vitesse d'escargot des vaisseaux Téladis.

Les Goneurs

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



Il y a 700 ans, les colons Terriens se sont retrouvés piégés dans l'Univers X. Ils se sont alors installés sur la planète aujourd'hui connue sous le nom d'Argon Prime, durant la période où les robots Terraformeurs Xénons ont pris possession des secteurs à l'Est de Bordure Présidentielle, passés sous domination pirate après la guerre Xénon. Les Argons les ont appelés Gunners, nom tiré de Nathan R. licence, qui a exploré l'univers dans l'espoir de retrouver une voie vers la Terre. Les détails de cette légende ont été obscurcis durant plusieurs centaines d'années, quand ils sont devenus connus sous le nom de Goneurs. Les Goneurs ont souvent travaillé avec les Argons, mais ont toujours apporté la bonne parole aux autres races.

Le Vaisseau Goneur est le seul à être utilisé par les goneurs et du fait de leur nature pacifique, il ne comporte aucune arme. Le vaisseau en lui-même est relativement rapide et on le considère comme un très bon vaisseau de transport à court rayon d'action, du fait de sa vaste soute. Il peut également être équipé de boucliers de chasseurs M3. Vous verrez probablement ce vaisseau errer dans les secteurs, répandant la Bonne Parole des Goneurs et de R. licence

Les Goneurs possèdent le "Livre de la Vérité" et ont dans leur temple, les "Gardiens de la vérité". Leur leader est en ce moment Noah Gaffelt, un vieil homme à la barbe blanche. Norma Gardna, une femme Gardienne de la vérité, est morte d'une maladie sur Argon Prime et a été remplacée par Lynda North. Le "Livre de la Vérité" contient le savoir des Goneurs à propos de la Terre.

Les Terriens

La Terre n'a créé que deux portails de saut, tous les autres viennent d'une mystérieuse race appelé "Les Anciens". En l'année 2066, les Terriens ont commencé à envoyer des vaisseaux Terraformeurs dans les profondeurs de l'espace, suivis plus tard par des machines capables de se reproduire. Quelques années plus tard, les Terriens n'ayant pas cessé d'envoyer des vaisseaux Terraformeurs dans l'espace, leurs essais pour tenter d'enrayer le processus de terraformage se soldèrent par des échecs et les Terraformeurs sont devenus des machines douées de sentiments, appelés Xénons plus tard.



Par la suite, les Terraformeurs sont revenus vers la Terre et ont tenté de la détruire. Nathan R. licence les attira au travers du portail Terrien débouchant dans le secteur de l'Univers X appelé aujourd'hui Triomphe de Brennan et détruisit ce portail, rompant ainsi la voie vers la Terre.

La Compagnie TerraCorp

Quartier Général de TerraCorp

Voici la principale possession de la Compagnie TerraCorp, basée dans le système de Terre de Lumière. Une partie de cette base est ouverte au public, mais la plupart des secteurs est réservée au personnel. Parmi ceux-ci, on compte les laboratoires de recherche et les bureaux de la compagnie. Une modeste flotte de vaisseaux est habituellement assignée à la surveillance de la station. Ici, on peut trouver une large gamme d'appareils, y compris quelques raretés uniquement fabriquées par des races précises. Les matériaux requis sont achetés par TerraCorp? À un prix équitable. La station comprend également des musées, des parcs d'attraction, des magasins, des hôtels, des salles de sport, des cinémas et même des restaurants. La plupart des races sont les bienvenues pour commercer.

Les Xénons

Aujourd'hui, à travers l'Univers X, il n'y a aucun contact entre les Xénons et les autres races. Les Xénons ne sont alliés d'aucun organisme de commerce ou de l'une ou l'autre des Confréries. Ils n'utilisent pas le Crédit, et on ne sait pas quelle est leur monnaie. Ils ne semblent s'intéresser à aucune technologie des autres races.

Malgré les nombreux essais de localisation de la planète mère Xénon, elle reste inconnue, tout comme l'est la taille du territoire contrôlé par les Xénons. C'est pourquoi sur la plupart des cartes stellaires les secteurs Xénons possibles sont marqués par des points d'interrogation. Peu de vaisseaux s'aventurent dans ces territoires et ceux qui ont été assez courageux pour essayer ne sont jamais revenus.

Les pilotes Xénons sont très agressifs, leur unique instruction est "tire sur tout ce qui bouge". Leurs vaisseaux sont rapides, très bien protégés et armés, et leurs moteurs laissent une trainée bleue après leur passage.

Les vaisseaux Xénons

The Xenon have also developed further still, unnoticed by all the other races. You will notice more and more new ships and they seem to be better shielded and faster too. The Xenon, if the robot psychologists are to be believed, seem to be developing more of their own self awareness, consciousness and their own understanding. Whether this development is a step in the right direction is still undecided, as the Xenon continue to attack first and don't bother asking questions after.

A special undercover department, based at the Argon Federation Space Academy on Argon Prime, has researched the Xenon for many years and is currently engaged in cross referencing and documenting all positive Xenon ship sightings. There is some talk that, sometime in the future, they are planning to finance an undercover expedition, deep into Xenon territory in an attempt to locate the Xenon home planet.

Les Kha'aks

Les Kha'aks sont une race organisée en ruche, dans laquelle chacun existe pour servir cette ruche, et se sacrifiera pour elle. Les Kha'aks tentent d'anéantir l'univers avec des vaisseaux "essaims" pouvant être rattachés ensemble. Les Intercepteurs, Explorateurs et Chasseurs Kha'aks peuvent se joindre ensemble ou se détacher à la demande

pour mieux engager l'ennemi. Malgré leur présence de plus en plus importante dans l'univers, on ne sait que très peu de choses de cette race ; leur origine, leur nombre et leurs intentions restent inconnus. Leurs vaisseaux sont insolites et ont la forme de pyramides et d'autres formes cristallines.

Il est intéressant d'observer comment les Kha'aks agissent. Avez-vous déjà vu un groupe d'oiseaux changer subitement de direction ? C'est leur côté stupéfiant et terrifiant : les chasseurs Kha'aks commencent par anéantir les patrouilles du secteur, et une fois leur cible détruite, ils se tournent d'un bloc vers leur prochaine victime. Ainsi, dans un secteur attaqué, vous pouvez passer rapidement d'un "spectacle" étonnant à une peur viscérale, quand vous réalisez que vous êtes leur prochaine victime... les Kha'aks n'épargnent personne et détruisent tout sur leur passage ; ils ne font pas de prisonniers, ils veulent simplement anéantir tout les autres.

Les Pirates

Ils ne sont pas une race en eux-mêmes, mais des groupes de criminels qui se spécialisent dans diverses activités illégales. Ils ont leurs propres bases, en général cachées et bien défendues, et pour la plupart dotées de grandes flottes de vaisseaux que pourchassent régulièrement les patrouilles de police.

Ils sont connus pour être très agressifs et s'ils vous remarquent à travers le secteur, ils peuvent commencer à se diriger vers vous. Si vous voyez des pirates et que vous avez une licence de chasseur de prime locale, vous pouvez rapporter un pirate après avoir scanné le vaisseau pirate avec un analyseur de fret. Remarque : vous ne pouvez voir le contenu des soutes sans analyser activement le vaisseau et ce genre d'analyse est illégal si vous n'avez pas une licence (de police).

Les vaisseaux pirates

Vous rencontrerez des vaisseaux pirates de tous types, étant donné qu'ils utilisent des vaisseaux d'autres races modifiés pour leurs fins personnelles. Les riches gangs pirates s'offrent leurs propres vaisseaux, qui sont souvent peints avec des couleurs inhabituelles pour des vaisseaux spatiaux. Cependant, ne pas confondre les pirates et les contrebandiers, ceux-ci utilisant les vaisseaux "standards" des différentes races pour camoufler leurs activités.



Les pirates Yakis

Les pirates Yakis, impitoyable et cruels, ont profité de la faiblesse de l'armée Argon pour organiser des raids sur les installations Argons et dans les autres secteurs de l'univers. Les attaques des Yakis avec leur nouvelle arme, le Disrupteur Yaki, s'organisent et prennent une ampleur qui ne peut plus être ignorée. Le Disrupteur Yaki est une nouvelle arme dévastatrice, qu'ils utilisent pour faire implorer les réacteurs de vaisseaux, avant de les capturer et de revendre leurs pilotes comme esclaves. Toutes leurs activités portent la marque de leur intention d'instaurer le chaos et de détruire les lois ainsi que l'ordre à travers tout l'univers.

Egosoft vous remercie d'avoir acheté X³: Réunion



REUNION

CREDITS

Direction

Bernd Lehahn

Concepteurs en chef

Markus Pohl
Christian Vogel

Programmeur en chef

Martin Brenner

Programmation des ombres

Andreas Itze

Programmation du moteur

Chris Burt Jones

Interface

Mike 'Apoth' Lewis
Thomas 'Bala G' Maier
Klaus Meyer

Programmation de l'Univers

Tim Kiemen
Carsten Krämer
Sebastian Roualha
Sebastian Schlicht
Michael 'Burnit' Baumgardt
Matthias Kalthoff
Christian Rousselle

Scénario de

Andy Walsh
Carsten Krämer
Bernd Lehahn
Script & Content Writer
Ivan Tefalco

Gourou de la saga X

Helge Kautz

Co-auteur

Ivan Tefalco

Musique

Alexei Zakharov
Thomas Egeskov Peterson

Conception graphique

Ulrich Zeidler

Attaché de presse

Greg 'Abyss' Kingston

Chef de projet

Bernd Lehahn

Producteurs

Parrish Rodgers
Markus Ziegler
Stuart Chiplin

Artistes freelance

Mark 'Eagle' Ballantyne
Paul G 'Avis' Hutchinsin
Uros 'Loco' Colovic
Dragan 'Jamon' Jakovljevic
Aleksandar 'Rastaman' Novta
Stéphane Chasseloup
'Imp' Tino Söllner

Effets sonores

Martin Hensler
Alexander Koch

Création des cartes

Jonathan Handby
Wolfgang 'blueshadow' Helbing
Brian 'Brianetta' Ronald
Helen 'Angel' Forster
Greg 'Abyss' Kingston

Equilibrage des vaisseaux et noms des vaisseaux:

Michael Kessel
Michael 'Burnit' Baumgardt

Concepts économiques

Jeff Burlanek

Manuel d'utilisation

Michael 'Terrabyte' Madden
Greg 'Abyss' Kingston

Relecteurs

Mark 'Toastie' Wilson
Greg 'Abyss' Kingston
Michael 'Cueball' Wilson

Beta Test

Michael 'Burnit' Baumgardt
Ivan Tefalco & Brenda Shergold
Brian Ronald
Bruce Biavati
Michael King aka 'Winter Dragon'

Programmation des missions des petites annonces

Kasper West-Hansen
Anthony 'Anth' Andrews
Sebastian Uerdinger
Robert Gebhardt
Markus M. 'Thorn' Schmidt
Adrian 'spooky' Jesshope
Oleg Krilov

Soutien

Andrea Beckers
Theo Lehahn
Monique Beckers

Ventes et relation éditeur

John Williams

Koch Media

Klemens Kundratitz
Stuart Chiplin
Craig McNicol
Keri Davies
Georg Larch
Ute Palmer
David Blundell
Juri Vaisman
Sebastian Lindig
Daniel Oberlechner

Enlight

Publishing Director
Trevor Chan and Paul Lombardi
Executive Producer
Parrish Rodgers

Production vocale

Violetmedia - Klaus Schmidt
Thomas 'Elf' Buchhorn

EGOSOFT

Hannelore Lehahn
Chia-Chen Lehahn

Auteurs actualités petites annonces

Florian 'unlogisch' Bircher
Bruce Biavati
Steven Virgo
Brian Ronald
Michael King aka 'Winter Dragon'

..Et encore d'autres!

Responsables Forums et XNEWS

Michael 'Burnit' Baumgardt
Daren 'Steel' Astles
Paul Knibbs
Herbert R. Hohenburger aka. 'Commander Jamieson'
Tristan 'TD-13' Fisher
David 'Apothos' Rickerby
Helge Kautz
Olaf 'Stormsong' Schweppe
Wolfgang 'blueshadow' Helbing

Localisation

Allemand
Dorian Krause
Thomas 'Barron' Hangl
Georg 'PIC' Armbruster
Olaf 'Stormsong' Schweppe

Français

André 'The Fly' Gaulé
Thomas 'Totho' Szapiro
Marc 'Bugsman' Huardeaux
Benoit 'PrizZ' Balliguet
Nicolas 'NalinEflieg' Brax
Adrien 'Photon' Siebert

Ponais

Tomek 'Sauron11' Placzke
Marcin 'Marcybiskup' Wojtulewicz

Italian

Federico Persano aka 'Confucio'

Hollandais

Remco 'Menroc' Jeckmans
Johanna Pursey

Traqueurs de bugs

Graham 'Graphil' Pursey
Olaf 'Stormsong' Schweppe

Graphisme

Tristan 'TD-13' Fisher
Stewart 'TSM' Barnes



Son

Tristan 'TD-13-' Fisher
Stewart 'TSM' Barnes

Textes et voix

Ivan Tefalco
Federico Persano aka 'Confucio'
Mark 'Toastie' Wilson
Helen 'Angel' Forster

Missions hors scénario

Franz 'Ksx2' Winter
Ronald D. Nichols aka beast-master
Dave 'Seawolfe' Musser
Scénario
Mark 'Toastie' Wilson
Matthew Farmery
Naïma 'Differt' Siddique
Brian Ronald
Bruce Biavati
Adriana Liana (EliteJal)
Christian 'XGamer' Funke
Benjamin 'UnhallowedOne' Schwabe

Interface

Alex 'Logaan' Boyne-Aitken
Richard 'Marvin' Davis
Cliff 'Oberon-2' Richter
Gerhard Kragleder (Striker)
Firedancer

Economie

Roger Powell
Torsten 'Brash' Schmidt
'Giskard' aka 'Giskard'

Combat

LV aka Reverend Paul Hutchinson
Remco 'Merroc' Jeckmans
Mark Dunn aka 'Dunners'
Gerald 'Charlie1000' Friedrich
Owen Lake

Profil de vol

Roger Powell
Torsten 'Brash' Schmidt

DevNet niveau six

Anthony 'Anth' Andrews
Mike 'Apoch' Lewis
Thomas 'Barron' Hangl
Torsten 'Brash' Schmidt
Jeff Buralneck
Federico Persano aka 'Confucio'
Naïma 'Differt' Siddique
Graham 'Graphit' Pursey
'Imp' Tino Söllner
Jonathan Handby
Franz 'Ksx2' Winter
Alex 'Logaan' Boyne-Aitken
LV aka Reverend Paul Hutchinson
Remco 'Merroc' Jeckmans
Michael Kessel
Michael 'terabyte' Madden
Reiner 'Reinerut' Utermark

Roger Powell

Olaf 'Stormsong' Schweppe
Tristan 'TD-13-' Fisher
Ivan Tefalco
Thomas 'Thoto' Szapiro
Tim 'ticaki' Kiemen
Mark 'Toastie' Wilson
Stewart 'TSM' Barnes
Florian 'unlogisch' Bircher
Dorian Krause aka Vassengo
Wolfgang 'blueshadow' Helbing

Streamline Studios

Hector Fernandez
Stefan Baler
Renier Banninga
Gilles Ketting
Henrik Bolle
Jeroen Leurs
Steven Chagnon
Lucas Bramlage
Wanja Svasek
Andre Stiegler
The Light Works
Oliver Nikelowski
Arne Langenbach
Tobias Richter

Devil on a Donkey

Sofia, Bulgaria
Ivella G. 'ChieFFF' Ivanov
Krikor 'Koko' Sarkisian
Kosta 'Concrete Donkey' Milev
Antonio 'Tony' Slaykov
Angel 'Galileo' Shumanov
Vasil S. 'VSV' Vasilev
Konstantin 'Code' Nikolov

Liquid development

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
Dmitry Borodavko
Ilya Gulayev
Maksim Domnin
Oleg Gamov
Roman Androschuk
Sergei Voluzhin
Vadim Popenko
Alexander Kaplun
Anatoliy Chechel
Maksim Popov
Andrei Pozolotin
Olga Nikitova

Acteurs vocaux

Anglais

Alex Golding
AGM Studios
The Chapel Studios
Andrew S. Walsh
Andy Walsh
Ben de Halpert
Bill Hope
Brad Lavelle
Charles Neville
Chris Courtenay
Holley Chant
Jo Ackerman
John Cooper-Day
Jules de Jongh
Julia Innocenti
Karen Fisher-Pollard
Laura Weston-Miller
Liza Ross
Martin Durant
Nathan Nolan
Nick Helm
Nick McCordle
Richard Burnip
Terence Reis
Terence Reis
Tom Clarke Hill

Français

David Berthier
Emmanuel Rausenberger
Eric Leblanc
Etienne Gillig
Jacques Herlin
Jean Yves de Groote
Jérémy Zylberberg
Marie L. Hermitte
Marion Billy
Mark Bouvet
Patrick Pouly
Rémy Wibaut
Samira Mamèche
Sophie Ostria
Yves Vatin-Perrignon

Allemand

Andrea Imme
Andreas Borcharding
Beate Pfeiffer
Dirk Meier
Frank Behnke
Gerhard Acktun
Jörg Puls
Melanie Jung
Michaela Sterr
Thomas Rauscher
Torsten Münchow
Ulf Söhmisch

Ce manuel a été écrit en écoutant la musique d'Alexei Zakharov

Avec les remerciements de Terrabyte à toute la communauté du DevNet pour leurs contributions, ainsi qu'à Abyss, Toastie, Jason et Natvilla pour leur aide et leur soutien.

Traduction française par la X-French Team. Relecture en écoutant le groupe "Saint Germain".



LIVRES BASES SUR L'UNIVERS X

Si vous souhaitez approfondir votre voyage dans l'Univers X, un certain nombre de romans écrits par des fans du jeu sont disponibles dans la boutique en ligne d'Egosoft.

Certain disent que chaque épisode de la série des X est un chapitre, et que mis bout à bout, ils composent une seule et même grande histoire. C'est une description tout à fait adaptée.

"La Légende de Farnham" est sans aucun doute le texte fondateur pour tous les fans de l'Univers X. Ce roman relate le premier et le second chapitre de l'histoire X, telle que présentée dans X-Beyond the Frontier et X-tension. Ce livre explique en détail - et de manière très réussie - les histoires qui sous-tendent l'Univers X. Il rapporte également de manière très correcte les éléments historiques qui mènent à X2: The Threat et X³: Réunion, les troisième et quatrième chapitres de la saga de l'Univers X. En lisant ce livre, les vétérans d'X-BTF et d'X-T ressortiront probablement les CD de ces jeux à nouveau. Si vous voulez comprendre l'Univers X dans toute sa profondeur, je ne peux pas vous donner de meilleur conseil: lisez "La légende de Farnham" ... Terrabyte

Disponible dans la boutique en ligne d'Egosoft

FARNHAM'S LEGEND

Un roman dans l'Univers X
HELGET T. KAUTZ

traduit de l'allemand vers l'anglais par
Steve Miller and Andreas Fuchs

prochainement disponible en français

Ayşe continuait à 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. Et à chaque fois, elle était émerveillée, 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 réprima un frisson. « C'est vrai, mais ça ne veut pas nécessairement dire que... Atsui ! »

Ayşe se crispa en réalisant pourquoi John avait lancé ce cri de surprise. Elle se recroquevilla dans son fauteuil, écrasée par la peur, le corps noyé sous une vague de terreur, alors que le dessous de la coque du vaisseau étranger apparaissait dans leur champ de vision, révélant un large symbole gravé dans l'alliage de l'appareil. Un dessin simple, quelques lignes pures. Presque un dessin d'enfant. John et Ayşe le reconnurent instantanément.

Le blason de la Flotte des Terraformeurs.

Les autres histoires dans l'Univers X

Vous trouverez une liste de mini-romans dans le forum "Creative Universe" et vous pourrez télécharger certains fichiers en PDF sur le site d'Egosoft.

Dominion (Anglais) par Darren Astles (30188_49)

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

??? (Russe) par Bala Gi (Bala_Gi.doc)

Traders Tale (Anglais) par Stephen Haworth

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

Farnhams Legend (Allemand) par Helge T Kautz (ISBN: 3833212047)



REUNION





DEEP SILVER

