



## 1. BIENVENUE DANS VOTRE SAKER MK 111

"Il s'agit probablement là du vaisseau le plus dynamique avec lequel il nous ait jamais été donné de naviguer". "Il tourne comme une horloge". "Il navigue comme une comète propulsée par une éruption solaire". Ce ne sont là que quelques uns des commentaires qui ont été faits au sujet du chasseur Saker Mk III, et nous sommes certains que vous en aurez vous-même beaucoup à dire après avoir tracé votre route autour de la galaxie.

Bienvenue dans le monde du Saker.

Hissez-vous à travers le sas d'entrée disposant d'un triple système de verrouillage exclusif. Promenez-vous dans les parties habitables, où nul espace n'est superflu, mais où vous trouverez absolument tout ce dont vous pourrez avoir besoin, depuis la couchette encastrée jusqu'aux éléments de chauffage. Passez quelque temps à feuilleter le catalogue de la Lucarne Numérique Paradisiaque, jusqu'à ce que vous trouviez la vue depuis votre couchette qui vous convienne le mieux. Caressez du bout des doigts les poils soyeux de la moquette et admirez la disposition artistique des rivets le long du plafond de la coursive. Et vous ne pourrez vous empêcher de dire: "Ce vaisseau a vraiment de la classe !".

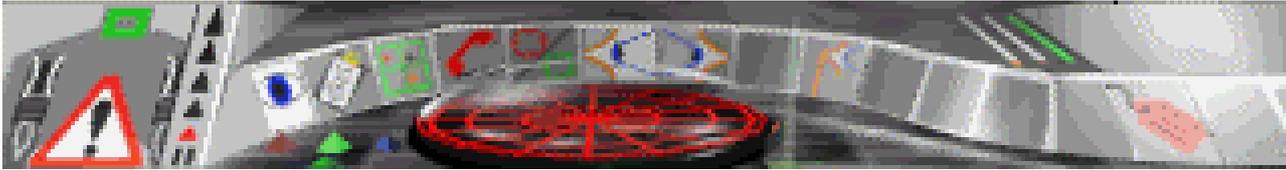
Avancez-vous dans le cockpit et découvrez la technologie du 34ème siècle, disponible dès à présent, au milieu du 33ème ! Le vaigrage en Plastichrome, les améliorateurs d'humeur au laser dissimulés et, ce dont nous sommes particulièrement fiers, la Liqui-Couch, le premier siège de commande liquide d'une seule pièce jamais fabriqué dans la galaxie. Utilisant une technologie provenant du 9ème siècle, empruntée aux mêmes voyageurs terrestres qui ont créé la Mère Morte, nos techniciens ont inventé le premier siège à l'intérieur duquel vous êtes effectivement assis, au lieu de vous placer dessus. Une base semi-liquide, remplie d'une quantité pratiquement infinie de minuscules particules solides, vous enveloppe et vous supporte, vous permettant presque de flotter dans votre siège. C'est non seulement une façon incroyablement confortable de naviguer, mais cela constitue en outre un merveilleux amortisseur personnel, bien apprécié contre les secousses des rentrées atmosphériques.

Installez-vous confortablement et préparez-vous au vol de votre vie!



Votre Saker Mk III.

## 2. LES INSTRUMENTS DE VOTRE VAISSEAU, ET COMMENT LES UTILISER



Le Saker Mk III a été construit en s'appuyant sur les connaissances acquises pendant plus de deux cents ans d'études et de construction de vaisseaux spatiaux, et il est donc sûrement parmi ceux qui ont atteint le plus haut niveau de convivialité. Certains d'entre vous se souviennent peut-être de l'époque où il fallait utiliser sept ascenseurs turbo et parcourir cinq ponts d'un vaisseau pour découvrir l'identité de l'objet derrière vous, et où il fallait les efforts de sept robots pour passer de la propulsion normale à l'hyperpropulsion !

Les chantiers navals New Rossyth ne se souviennent que trop de ces mauvais jours, et c'est pourquoi nous sommes la première entreprise à avoir réalisé la Console de Commande révolutionnaire - la seule salle de commande de vaisseau qui permette à une seule personne de faire à peu près tout ce qu'elle souhaite, où tout se trouve à portée de main\*. Le confort et la commodité vont de pair dans nos cockpits.

*[\*Cette offre ne s'applique qu'aux êtres vivants dont les bras ont une longueur au moins égale à 65 cm, ou plutôt, les êtres vivants ayant des bras Consultez votre revendeur en matière de prothèses si vous avez des difficultés.]*

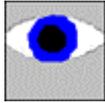
L'illustration vous montre la disposition de la Console de Commande. Quiconque a l'habitude de voler dans les vieux cockpits Falcon de Lacy (le vieux modèle qui vous oblige à manipuler constamment des interrupteurs pour effectuer les diverses tâches auxquelles ils correspondent) risque de faire un bond d'un kilomètre en voyant le nombre de Tableaux du nouvel agencement, mais veuillez refréner votre impatience quelques instants, et vous verrez que cela est plus facile à utiliser qu'un Titan Cattle Wedge.

Avant de passer à l'action et de toucher l'un des Tableaux, rappelez-vous les séances d'entraînement. Réglez votre siège et tous les autres accessoires de soutien afin que rien ne vienne obstruer votre vue par la baie du cockpit et que vous ayez un accès facile à l'ensemble des commandes, des récipients alimentaires et des trappes de sauvetage. Explorez l'espace autour de vous afin de vous assurer que vous n'avez aucun passager clandestin à bord, ou qu'il n'y a aucun assassin/petite créature velue/zone gazeuse d'étrange couleur à proximité. Une fois que vous avez effectué la procédure de sécurité, vous pouvez vous intéresser aux commandes.

Tout à fait à gauche du Tableau de bord se trouve votre Console Double. Celle-ci indique soit votre Console de Combat, soit votre Console de Navigation - mais jamais les deux. Nous reviendrons plus en détail sur ce sujet dans le chapitre suivant



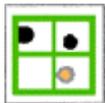
Sur la droite de cet ensemble, disposés en rang sur la Console Principale apparaissent les quatre Tableaux Principaux:



**Le Tableau de Vue (F1)**



**Le Tableau d'Inventaire (F2)**



**Le Tableau de Carte (F3)**

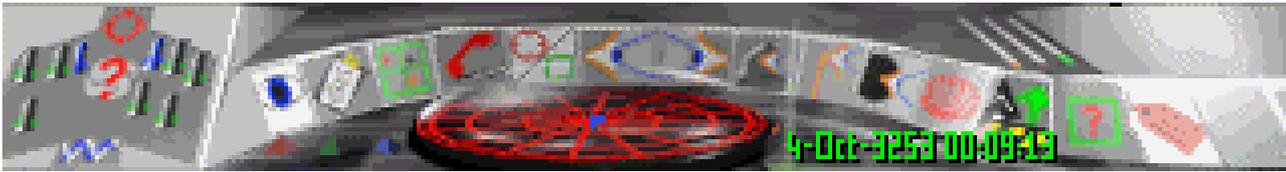


**Le Tableau de Communication (F4)**

Ces quatre Tableaux ne changeront absolument pas durant tout votre séjour dans le vaisseau et ils sont utilisés pour commander le reste de la console pour répondre immédiatement à vos exigences. Pour mieux comprendre ce que je veux dire, cliquez maintenant sur chacun des Tableaux l'un après l'autre et observez comment les Tableaux se trouvant sur la droite de la Console Principale changent les uns par rapport aux autres. Ne vous inquiétez pas, tant que vous vous contenterez de toucher ces quatre Tableaux, ils n'auront aucun effet dévastateur sur votre vaisseau ni sur les badauds innocents venus assister à votre premier vol.

Maintenant que vous avez eu tout le loisir de regarder toutes ces jolies lumières clignotantes, nous allons consacrer les quelques pages suivantes à décrire les diverses commandes, ce qu'elles font et comment les atteindre. Une fois que vous vous serez familiarisé avec leur agencement, nous pourrons passer à la discussion des procédures et des routines de manière plus détaillée, jusqu'à ce que vous sachiez entièrement contrôler votre nouveau vaisseau.

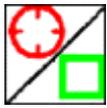
### 3. LE TABLEAU DE VUE (F1)



Avec la nouvelle Console de Commande améliorée, vous avez accès à une grande diversité de manières de représenter l'univers. Il n'est plus nécessaire que vous vous contentiez d'une simple vue avant et d'un tableau de radar à peine satisfaisant. Grâce à ce petit dispositif, vous pourrez regarder l'espace autour de vous comme jamais auparavant, ainsi qu'effectuer quelques opérations de navigation du vaisseau simples mais fondamentales.

Le Tableau de Vue est le premier des Tableaux Principaux.

Cliquez dessus et sept Tableaux disposés à droite sur la Console Principale traiteront les différents modes de vue



**LE BOUTON COMBAT/NAVIGATION (F5)** Grâce à l'introduction du code C/N (Combat/Navigation), tous les vaisseaux doivent désormais être munis d'une Console Double sur laquelle figurent les commandes de Navigation et de Combat.

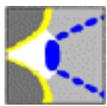
Ces deux types de commandes sont situés au même endroit sur votre Tableau de bord, ce qui permet d'éviter qu'un pilote novice s'auto-éjecte accidentellement en voulant accélérer ou de tirer sur une station spatiale en essayant d'engager le pilote automatique

En cliquant sur le bouton Combat/Navigation, vous activez la Console Double entre ces deux modes.

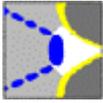
Essayez. Celui sur lequel figure toutes les armes est destiné à l'auto-défense et autres cas d'urgence similaires. Celui sur lequel figurent toutes les commandes de vol peut vous attirer des ennuis mais aussi vous permettre de les éviter.

#### MODES DE VUE

Vous pouvez alterner entre les différents modes de vue disponibles en appuyant de manière continue sur le Tableau de Vue Principale (F1). Vous pouvez également cliquer sur un des Tableaux pour faire apparaître cette vue.



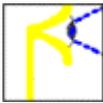
**VUE AVANT (F6)** Ceci est la vue normale depuis le vaisseau, lorsque vous regardez en direction de l'avant par l'écran de visualisation principal. Vous l'utiliserez beaucoup.



**VUE ARRIERE (F7)** Lorsque vous faites marche arrière dans un système, retirez votre ceinture de sécurité, placez votre main droite sur la colonne de direction à 12 heures, et regardez par dessus votre épaule gauche par la fenêtre de visualisation arrière. En cliquant sur ce Tableau, vous pouvez également obtenir une vue viseur tête haute de l'arrière de votre vaisseau. Particulièrement utile pour jeter un coup d'œil au banilil qui vous file

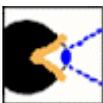


**VUE TOURELLE (F8)** Certains vaisseaux ont des tourelles, ce qui vous permet d'avoir une vue beaucoup plus vaste du système vous entourant. La sélection de ce Tableau vous donne une vue périscopique par les fenêtres de la tourelle. Si vous avez plusieurs tourelles, il vous emmènera dans chacune d'entre elle, en commençant par la dernière tourelle que vous avez utilisée.

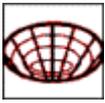


**VUE EXTÉRIEURE (F9)** Ceci vous permet d'utiliser l'ordinateur de votre vaisseau pour construire une image tridimensionnelle de votre bâtiment et des choses qui l'entourent, vous offrant une vue inhabituelle et quelquefois extrêmement utile de votre environnement.

**REMARQUE:** Les touches de direction (flèches) sur votre clavier vous permettront de modifier l'angle de vue. Le spectacle de votre vaisseau traversant la lumière rosée de l'aube dans un paysage de glace est particulièrement impressionnant dans ce mode.



**VUE MISSILE (F10)** Quelquefois, la vue extérieure n'est pas suffisante. Lorsque vous avez besoin d'un petit quelque chose de plus, cette option vous permet de tirer un missile équipé d'une caméra, lorsque vous désirez avoir une vue selon la perspective d'attaque d'un missile depuis le confort de votre siège de commande, idéal pour ceux d'entre vous au tempérament sanguinaire! Ces caméras doivent être achetées et si vous essayez d'utiliser cette option lorsque vous ne disposez pas des options supplémentaires, vous ne réussirez qu'à entâcher votre fierté personnelle.



**L'ORDINATEUR DE COMBAT (F11)** Il arrive que lors d'un combat, en particulier contre d'autres vaisseaux, le petit scanner qui se trouve au bas de l'écran ne soit pas suffisant. Que faire lorsque vous souhaitez pouvoir disposer d'une image plus grande ? Lorsque vous souhaitez pouvoir identifier les vaisseaux, connaître leur allégeance et savoir quelle est la prime que chacun d'entre eux peut vous rapporter? Pour le prix de quelques crédits, vous pouvez disposer d'un Ordinateur de Combat, qui fonctionne de manière presque identique à celle du scanner, si ce n'est qu'il remplit l'écran et vous donne toutes les informations nécessaires concernant les vaisseaux d'un seul coup d'oeil.

Remarque: Aucun vaisseau ne dispose de ce dispositif en standard. Si vous vous demandez pourquoi cette option ne figure pas sur votre liste, c'est que vous n'en avez probablement pas un à bord. C'est soit pour cette raison, soit parce qu'il n'a pas été installé dans un chantier homologué par New Rossyth.



**CAPSULE DE SAUVETAGE (F12)** Ceci est votre appareil de sauvetage le plus précieux, c'est pourquoi il est placé là où vous pouvez le voir et l'atteindre sans problème lorsque vous êtes en vol. Si vous appuyez sur cette touche, votre cabine s'éjectera du vaisseau (vous avec) et vous conduira sain et sauf au système le plus proche. (Voir plus loin pour de plus amples détails concernant les offres d'assurance de la Capsule de Sauvetage New Rossyth.)

Raccourci clavier: `X'



**ORDINATEUR DE NAVIGATION** Encore une petite merveille, conçue par les ingénieurs aux doigts d'or des constructions New Rossyth. Votre Ordinateur de Navigation vous présentera une liste de sites d'arrimage situés dans votre système. Si vous cliquez sur l'un d'eux, celui-ci est automatiquement sélectionné comme cible pour votre autopilote, activant ainsi le pilote automatique.

Un simple click et vous pouvez tranquillement vous reposer dans votre siège et apprécier le voyage!

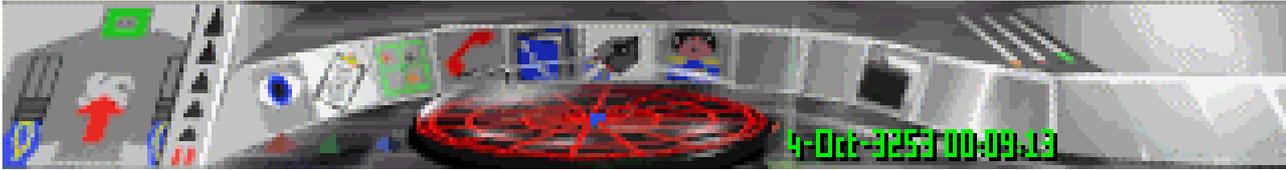
REMARQUE: Ces ordinateurs ne sont pas à la portée de toutes les bourses, mais c'est un investissement qui en vaut la peine.4.

Raccourci clavier: `N'



L'Ordinateur de Navigation à "Gateway".

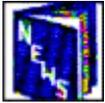
## 4. LE TABLEAU D'INVENTAIRE (F2)



Votre ordinateur de bord contient toutes sortes d'informations sur vous et sur votre vaisseau, et c'est ici que vous pouvez avoir accès à toutes ces informations. Si vous désirez savoir combien de nourriture vous avez à bord, de combien de carburant vous disposez, ce que disent les journaux, ou si vous voulez connaître le nom et la destination de n'importe lequel des passagers que vous avez à bord, il vous suffit d'appuyer sur une seule touche pour découvrir tout ceci et de nombreuses autres choses.

Le Tableau d'Inventaire est le deuxième Tableau Principal à partir de la gauche (F2).

Les Tableaux de la Console Principale qu'il contrôle sont, de droite à gauche, les suivants:



**LES JOURNAUX** Les voyages dans l'espace peuvent sembler très romantiques ou excitants, avec toutes ces histoires de frontières à repousser, de nouveaux mondes étranges à explorer, de recherches de nouvelles formes de vie et de nouvelles manières de franchir le mur du son, mais tout voyageur expérimenté vous dira que la vie sur la vague solaire peut être aussi quelquefois très monotone, c'est pourquoi: quel meilleur moment pour se mettre au courant des dernières nouvelles et faire un peu de lecture divertissante? Il vous est possible d'acheter les mensuels dans n'importe quelle station spatiale, et ceux-ci sont stockés dans votre ordinateur afin que vous puissiez les lire quand cela vous convient.

Il y a actuellement cinq titres bien connus qui sont largement distribués dans toute la galaxie.

**LE MESSENGER IMPÉRIAL** - Disponible dans toutes les stations impériales

**LE FÉDÉRAL** - Disponible dans toutes les stations fédérales et la plupart des stations de l'Alliance

**NOUVELLE FRONTIÈRE** - Disponible dans toutes les stations de l'Alliance

**PID (POTINS INTERGALACTIQUES DIVERS)** - Disponible pratiquement partout

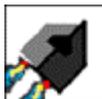
**LE SCIENTIFIQUE UNIVERSEL** - Disponible presque partout

Les journaux couvrent tous les événements importants touchant la galaxie, mais chacun avec une approche différente; tout dépend des dangers encourus par les reporters et la rédaction du journal lorsqu'ils énoncent une mauvaise opinion. Soyez prêt à lire entre les lignes pour vraiment savoir ce qui se passe. Ça vaut la peine d'être abonné à plus d'un journal, ne serait-ce que pour avoir un point de vue objectif sur tout ce qui se passe dans cette galaxie tumultueuse.

Ne vous tracassez pas si vous manquez un numéro alors que vous vous trouvez dans un coin particulier de la galaxie, les numéros précédents sont en général disponibles gratuitement.



**LES JOURNAUX' N'hésitez pas à lire entre les lignes.**



**L'ÉQUIPEMENT DU VAISSEAU (F6)** C'est l'écran qui vous indique tout ce que vous devez savoir au sujet du vaisseau que vous pilotez, de l'état de la coque au nombre de canons et autres matériels se trouvant à bord. Comme la plupart des écrans d'informations, il est projeté sur votre écran translucide viseur tête haute, aussi ne soyez pas désorienté si vous continuez à voir votre cockpit alors que vous le parcourez. Et s'il vous plaît, évitez de lui jeter quoi que ce soit si vous êtes contrarié par l'état de vos boucliers. Ceci pourrait endommager l'écran de verre qui, nous vous le rappelons, n'est pas couvert par l'assurance de votre vaisseau.

Pour de plus amples renseignements sur l'équipement disponible dans les chantiers navals, consultez la section 13 `L'amélioration de votre vaisseau', page47.



**LE PROFIL DU COMMANDANT (F7)** Pour ceux d'entre vous qui sont paranoïaques (ou simplement curieux), ce profil est idéal pour consulter vos propres dossiers et pour apprendre ce que tout le monde sait déjà de vous: votre nom, votre rang dans les différentes forces militaires, votre classement par l'Élite, vos dossiers auprès d'Interpol, du Service de Sécurité et de la Garde Impériale, ainsi que les médailles et les autorisations que vous pouvez et ne pouvez pas porter.



**LA LISTE DE L'ÉQUIPAGE (F8)** Ceux d'entre vous qui ne pilotent que des vaisseaux de combat monoplaces n'en auront jamais besoin. Par contre, si vous aspirez à rejoindre le "Groupe des pilotes de Panther" ou souhaitez simplement piloter un de ces super vaisseaux-cargo seulement accessibles à ceux qui ont plus d'argent que de sens pratique, il vous faudra recruter un équipage Cette liste vous indiquera qui figure dans votre équipage et vous permettra de prédire quand et où une mutinerie risque d'avoir lieu.



**LA LISTE DES PASSAGERS (F9)** La gestion d'un service de taxi n'est pas une mince affaire, en particulier lorsque la plupart de vos clients veulent aller un peu plus loin que "le coin de la Place de l'Opéra\*". Cet écran vous indiquera exactement qui se trouve dans le confort luxueux de vos cabines de passagers, leur destination et, point particulièrement important, combien il leur reste d'argent pour vous payer! Les passagers passent des annonces sur la Messagerie et offrent diverses sommes d'argent dont le montant varie selon le caractère plus ou moins dangereux du voyage. Méfiez-vous des offres trop élevées. Vous risquez de constater que votre auto-stoppeur a des petits copains mieux armés que vous et bien décidés à vous offrir quelque chose que vous ne serez pas près d'oublier. Vous pouvez convaincre certains passagers de vous payer d'avance. Ça permet toujours de boucler les fins de mois difficiles - et c'est toujours utile si vous terminez le voyage dans votre Capsule de Sauvetage et eux quelque part en état d'appesanteur dans l'immensité de l'espace...

[\* Un vieux dicton de la Planète Terre, qui est passé dans l'usage courant pour indiquer une très courte distance, mais qui prend un temps extrêmement long à parcourir]



**LA CARGAISON À BORD (F10)** Lors des premiers temps de la Fédération d'Élite, une des rares manières de gagner quelque argent, c'était de faire du commerce - en transportant des marchandises commerciales d'une planète à l'autre à la recherche des meilleurs prix de vente. Cet écran vous indique les quantités de marchandises que vous avez actuellement dans vos soutes, mais pas les prix que vous les avez payées, aussi c'est une idée judicieuse que de tenir un registre de vos débits et vos crédits, afin que vous ne les vendiez pas au bout du compte pour moins cher que vous ne les aviez payées...

LE PLEIN DE CARBURANT se fait également sur cette page.

Votre jauge d'essence est la barre verte figurant à droite sur votre Console de Commande - N'oubliez pas de refaire le plein, chaque fois qu'elle descend complètement jusqu'en bas!

Cliquez sur le bouton de réapprovisionnement pour transférer du carburant de votre cale, en unités d'une tonne, dans votre réservoir. Vous ne pouvez pas transférer de quantités de carburant inférieures à une tonne, c'est pourquoi si votre réservoir est à moitié plein, la demie tonne restante sera perdue.



**LA LISTE DES CONTRATS À HONORER (F11)** Aucun pilote se respectant ne refuserait un emploi dans l'une des agences militaires, même comme combattant indépendant, aussi cet écran devrait se révéler être particulièrement utile. Il établit une liste de toutes les missions que vous avez actuellement accepté d'entreprendre, les heures et dates auxquelles elles doivent être exécutées, votre destination lorsque vous les avez finies et combien d'argent vous est actuellement dû pour chacune de ces missions. Pour de plus amples informations sur les activités militaires, veuillez consulter la brochure militaire qui accompagne ce manuel.



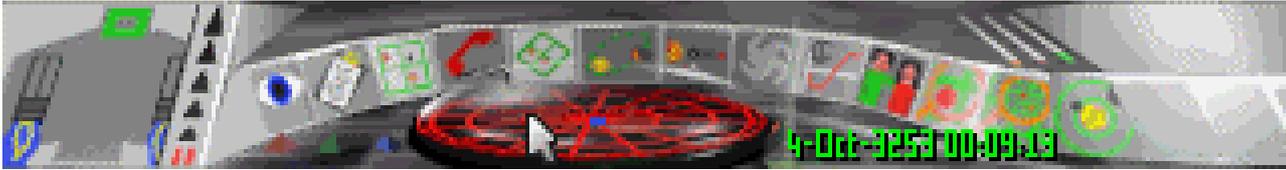
Certains contrats sont plus dangereux que d'autres.



**LES INSTALLATIONS MINIÈRES (F12)** Le dernier mais certainement pas le moins important des écrans vous indique tout ce que vous devez savoir au sujet de vos exploitations minières. La galaxie est un endroit immense, et les planètes offrant les meilleurs minerais se trouvent séparées par des systèmes entiers, aussi il est facile d'oublier les endroits dans lesquels vous avez en fait déposé vos machines minières. Cet écran vous indique exactement où elles se trouvent, quel est leur état et, si vous le voulez, l'écran petit programmer le pilote automatique à votre place pour vous y amener directement !

Raccourci clavier: 'D'

## 5. LE TABLEAU DE CARTE (F3)



Il peut être difficile et périlleux de trouver son chemin dans la galaxie. C'est un endroit immense, et il est particulièrement facile de s'y perdre, comme de nombreux explorateurs des premiers temps l'ont découvert à leurs dépens. Gardez à l'esprit que votre viseur tête haute est bidimensionnel et a des bords bien délimités, tandis que l'espace est tri-dimensionnel et infini. Ceci peut être assez perturbant parfois. Toutefois, nous sommes maintenant au 33ème siècle et, grâce aux systèmes informatiques cartographiques les plus récents qui se trouvent à bord, vous devriez pouvoir trouver votre chemin avec la plus grande facilité.

Le Tableau de Carte est le troisième des Tableaux Principaux et contrôle l'ensemble des Tableaux suivants sur la Console Principale:



**CARTE GALACTIQUE (F5)** En cliquant sur le Tableau de Carte Galactique, vous faites apparaître une grille de trois sur trois qui divise l'immensité de la galaxie en petits morceaux accessibles (connus aussi sous le nom de secteurs) qui représentent chacun une distance de huit années lumière.

Ce système de secteur est utilisé pour le calcul des coordonnées du système qui déterminent la position de chaque système solaire dans la Galaxie. Pour des raisons historiques, SOL est pris comme double zéro.

Le système dans lequel vous vous trouvez actuellement est marqué par une croix rose. Dans la position de départ, il s'agit de 'Gateway' (Voir illustration 2).

Pour sélectionner un autre système, vous pouvez cliquer dessus à l'aide du pointeur de la souris ou vous déplacer sur la carte à l'aide des touches de direction. Le nouveau système sélectionné (Titican sur l'illustration 2) est marqué par une croix verte et quelques détails, concernant son nom, le type d'astre, le type de base (s'il y en a) et la distance qui le sépare de l'endroit où vous vous trouvez actuellement, apparaissent sur l'écran texte en bas à gauche de votre console.

Vous pouvez obtenir de plus amples informations sur le nouveau système en utilisant les touches appropriées.



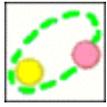
illustration 2. Titican est marqué par une croix.

Pour voir la Carte Galactique en trois dimensions, maintenez le bouton droit de la souris enfoncé et déplacez la souris.

La touche 'C' recentre la grille - ce qui est utile si vous avez le mal de l'espace et perdez votre sens de l'orientation.

Pour finir, le joli cercle rose vous indique la distance limite que vous pouvez parcourir

Ceci dépend de la quantité de carburant dont vous disposez dans votre réservoir - si vous n'avez pas refait le plein depuis que vous êtes arrivé dans le système, ce sera certainement un petit cercle

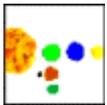


**CARTE ORBITALE (F6)** Après avoir mis en surbrillance un système pour le voir d'un peu plus près, sélectionnez ce Tableau pour obtenir une carte tridimensionnelle du système en temps réel, avec toutes les planètes et les lunes parcourant leurs orbites respectives.

Le zoom avant et le zoom arrière fonctionnent de la même manière que dans la Carte Galactique et le bouton droit de la souris est utilisé pour faire pivoter l'angle de vue.



**REMARQUE:** Il est également possible de voir les vaisseaux ennemis sur la Carte Orbitale - et de les prendre pour cible en utilisant les Commandes Cible de Combat sur votre Console de Combat. Très utile pour préparer des embuscades.



**ECRAN DE DONNEES (F7)** Lorsque vous avez mis en surbrillance un système sur la Carte Galactique tridimensionnelle, ce Tableau vous offre une description plus détaillée des caractéristiques géographiques et physiques de chaque corps constitutif du système.

Un premier résumé schématique est donné présentant les données de base du système.

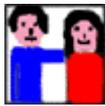
Ce Tableau vous donne plus de détails, par exemple le nom et le nombre de principaux ports stellaires, la période orbitale et la température moyenne de la surface. Le type d'atmosphère apparaît aussi et il est utile de prendre note du nombre de planètes disposant d'une atmosphère, car vous aurez besoin d'une protection atmosphérique pour pouvoir y accéder - veuillez consulter la section 13 se rapportant à l'amélioration de votre vaisseau pour y trouver une information plus complète.



**VUE GALACTIQUE (F8)** Il a été dit un jour que si nous savions vraiment combien nous sommes minuscules par rapport à la taille de la galaxie, nous en perdriions la boule. Nous, les pilotes intrépides, ne nous en préoccupons pas trop et nous avons inclus cette vue galactique de l'espace, rien que pour vous montrer combien vous êtes minuscule. Vous pouvez réduire le grossissement afin de voir la galaxie sur un seul petit écran, ou l'augmenter afin de rendre les choses un peu plus compréhensibles. Mais il ne s'agit pas là d'un simple ajout gratuit à une collection déjà incroyable de fonctions de la console. Cette carte vous indique exactement où, dans la galaxie, se trouvent les amoncellements les plus denses d'étoiles et, par conséquent, où vous aurez les meilleures chances de trouver du travail et de gagner de l'argent.



**ECONOMIE (F9)** Puisque nous parlons d'argent, si vous souhaitez savoir comment l'économie d'un système fonctionne, c'est justement en sélectionnant cette option que vous le découvrirez. Mettez en surbrillance le système que vous souhaitez étudier, puis sélectionnez ce Tableau et vous disposerez immédiatement d'un compte-rendu des choses dont ils ont besoin et des choses qu'ils vendent à bas prix dans ce système. Le secret de transactions réussies est d'acheter à bas prix et revendre à prix élevé. Ce Tableau est essentiel car il vous permet de programmer vos routes commerciales avec le maximum d'efficacité.



**STRUCTURE SOCIALE (F10)** La structure sociale d'un système est très importante pour les commerçants ou les pilotes d'Élite qui sont avides d'action. La structure d'un système indique absolument tout ce qui concerne la façon dont cette région particulière de l'espace fonctionne, depuis la manière dont la police opère jusqu'à la probabilité d'y rencontrer des pirates. Encore une fois, c'est quelque chose qui doit être utilisé pour la réalisation de plans, en particulier lorsque vous pilotez un vaisseau disposant d'une puissance limitée ou qui aurait bien besoin de réparations. Soit dit en passant, si vous n'êtes pas très bien vu par la hiérarchie d'Élite et que vous aimeriez bien pouvoir franchir les échelons plus rapidement, ce ne serait pas une mauvaise chose que de vous trouver un bon petit système bien anarchique pour aller y chercher fortune. Voir illustration.



La page de la Structure Sociale à Titican.



**ZOOM AVANT (F11)** Comme le nom le suggère, cette fonction vous permet de procéder à un grossissement de la Carte Galactique tridimensionnelle et des cartes des systèmes, rapprochant les objets plus près de la "caméra" pour mieux pouvoir les observer.



**ZOOM ARRIERE (F12)** C'est l'opposé du zoom avant - c'est une fonction qui vous permet de sortir de toutes les cartes et d'avoir une meilleure perspective des choses.



### **LA CARTE ORBITALE LONGUE DISTANCE**

Elle est identique à la Carte Orbitale mais se rapporte au système lointain actuellement pris pour cible sur la Carte Galactique. Cette carte est particulièrement utile lorsque vous donnez une cible à votre pilote automatique (voir plus loin).

Raccourci clavier: `R'

## 6 LE TABLEAU DE COMMUNICATION (F4)



Le dernier Tableau des quatre Tableaux Principaux est le Tableau de Communication. C'est celui qui vous permet d'effectuer la plupart de vos communications avec le monde extérieur, que ce soit pour acheter ou vendre des marchandises ou pour traiter avec la police. La sélection de ce Tableau lorsque vous êtes arrimé dans une station spatiale ou un port fait apparaître les Tableaux suivants sur la Console principale:



**DEMANDE DE LANCEMENT (F5)** Avant de pouvoir quitter une base stellaire ou un port planétaire, il vous faut demander une autorisation de lancement. Les centres de contrôle des trafics aérien et spatial ont déjà suffisamment de travail sans qu'il leur faille en plus tenir compte de pilotes transfuges atterrissant et débarquant comme bon leur semble, et il est fort probable que vous seriez descendu par la police si vous essayiez de partir sans une autorisation en bonne et due forme. C'est pourquoi, lorsque vous avez terminé vos affaires dans la base et que vous avez effectué la procédure de sécurité, il vous faut activer ce Tableau pour obtenir le feu vert. Surtout, n'essayez pas de partir sans avoir obtenu le signal d'autorisation. (Vous pouvez le faire, mais personne ne vous lancera des fleurs...) Le triangle rouge disparaît de votre Console de Navigation pour vous signaler que vous pouvez décoller.



**SERVICES DU CHANTIER NAVAL (F6)** La plupart des bases stellaires et des ports planétaires disposent d'une forme ou une autre de chantier naval, depuis le centre d'équipement le plus rudimentaire jusqu'aux installations de réparation les plus complètes. Ce Tableau établira une voie de communication entre votre vaisseau et le chantier naval, et il vous sera alors indiqué les services qu'il propose. Pour de plus amples informations, veuillez consulter la section 13 concernant la mise à jour de l'équipement de votre vaisseau. Voir illustration.



**N'oubliez pas de faire réviser votre vaisseau régulièrement.**



**MICRO-SERVEUR TÉLÉMATIQUE (F7)** Il n'y a guère plus de cinquante ans, les services de messagerie des stations spatiales en étaient tout juste à leurs débuts. Bien qu'ils débordaient

d'offres d'emploi ou de demandes d'aide, il était difficile d'y répondre. De nos jours toutefois, il y a une large gamme de services qui ne demandent qu'à être utilisés - ils sont en fait tellement nombreux que nous avons préparé une section extrêmement utile sur les services de messagerie, brochure que vous devriez trouver plus loin dans cette documentation.



**MARCHE BOURSIER (F8)** Si vous avez le cœur bien accroché (et vous pouvez vous procurer un exemplaire de l'Anatomie Intergalactique Haynes pour vous en assurer) vous commencerez votre carrière comme pilote en mode commercial, et c'est dans ce mode que se trouve le monde excitant des achats pour une bouchée

de pain et des ventes à prix d'or.

Sur votre écran, vous verrez une liste de tous les articles actuellement proposés à la vente dans le système, ainsi que les prix auxquels ils sont achetés ou vendus. En cliquant sur le bouton correspondant à chaque nom, vous pouvez modifier la cargaison de votre vaisseau et le montant de votre crédit est modifié en conséquence. (Voir illustration)

Achat/Vente	Prix par t	Stock	Cargo
<input type="checkbox"/> Eau	00.7	16288t	-
<input type="checkbox"/> Climatiseurs	09.0	4391t	-
<input type="checkbox"/> Grain	037.4	2490t	-
<input type="checkbox"/> Fruits/Legumes	099.7	1193t	-
<input type="checkbox"/> Viandes	0105.5	1970t	-
<input type="checkbox"/> Cigarettes	019.5	2683t	-
<input type="checkbox"/> Alcool	0379.3	409t	-
<input type="checkbox"/> Medecines	0473.2	335t	-
<input type="checkbox"/> Engrais	014.7	4555t	-
<input type="checkbox"/> Peau animal	0619.9	436t	-
<input type="checkbox"/> Jouets	01304.8	106t	-
<input type="checkbox"/> Plastiques	039.7	165t	-
<input type="checkbox"/> Metaux	025.5	2559t	-
Suite..			

Cargo 1: 2 Argent  
Cabine 0: 0 0100.0

12:00-12:30 12:00-17  
Achetez ou vendez une unité.

Le marché boursier.



**POLICE (F9)** Les lois de la galaxie sont strictes - tellement strictes en fait que chacun finit un jour ou l'autre par les violer. C'est ici que vous payez votre dû à la société sans devoir subir la douleur et l'angoisse d'être pulvérisé dans le ciel, en général sous les yeux de votre famille et de vos amis. Ici, vous pouvez payer les

amendes que vous devez. Vous pouvez aussi essayer de vous en sortir en payant un petit pot-de-vin...\*.

[\*Ceci, bien entendu n'est pas une pratique recommandée, et nous ne l'approuvons pas du tout. En fait, nous y sommes complètement opposés, aussi ne dites à personne que nous vous avons suggéré de le faire. jamais. S'il vous plaît !]



**MESSAGERIE DE VAISSEAU À VAISSEAU** Lorsque vous êtes dans l'espace, vous ne pouvez pas obtenir de communications au sol, alors cliquez sur votre 4ème Tableau Principal lorsque vous êtes en vol, pour opérer le système de messagerie entre vaisseaux:

À certains moments de vos voyages, vous devrez contacter d'autres pilotes. Les messages radio entre vaisseaux semblaient être une bonne idée au départ, mais en raison des frontières culturelles et raciales, les chances de trouver dans l'immensité de la galaxie, un autre pilote qui puisse comprendre votre dialecte étaient plutôt réduites. À la place, tous les vaisseaux ont été équipés d'ordinateurs de communication qui contiennent un certain nombre de phrases et de questions, que vous pouvez envoyer au pilote dans l'autre vaisseau durant la conversation, et qui sont ensuite traduites dans sa propre langue. Sa réponse est traduite puis vous parvient immédiatement; ce type de conversation est donc possible. En sélectionnant ce Tableau, votre inventaire de phrases apparaîtra sur l'écran principal. Sélectionnez celles que vous souhaitez transmettre et la réponse vous parviendra très rapidement.

## 7.LE SCANNER



La prochaine commande de votre écran qu'il vous reste à découvrir, c'est le scanner - c'est cette grosse bulle au milieu de votre cockpit. Si c'est la première fois que vous naviguez, vous ne savez sans doute pas qu'il s'agit en fait d'une représentation tridimensionnelle de l'espace qui vous entoure, vous indiquant l'emplacement et la taille de tous les objets - vaisseaux, astéroïdes, stations spatiales et autres - qui se trouvent dans votre rayon d'action.

Pour lire le scanner, il vous suffit de vous souvenir que la ligne verticale qui passe par le centre de l'afficheur est ce que vous voyez directement sur l'avant de votre vaisseau. Tous les objets se trouvant sur le scanner sont représentés par des lignes courtes horizontales en haut ou en bas d'une ligne verticale. Si ces lignes sont en haut, c'est que les objets sont au dessus de votre ligne de vue et réciproquement, si elles sont en bas, c'est que les objets sont en dessous de votre ligne de vue. Pour déterminer la taille de l'objet se trouvant en face, veuillez utiliser la table de couleurs suivantes:

<b>Bleu:</b>	1-15t
Vert	16-31t
Magenta:	32-63t
Rouge:	64-111t
Orange:	112-159t
Jaune:	160-207t
Gris:	208-299t
Blanc:	+ 300t

## 8. LA JAUGE DE CARBURANT ET LES JAUGES DE TEMPÉRATURES



Les trois jauges à droite sur la Console de Commande font référence à la température de la cabine, la température laser et au carburant.

### •LA TEMPÉRATURE DE LA CABINE:

La jauge orange à gauche des trois autres vous donne un compte-rendu permanent de la température de la cabine et permet à l'ordinateur de votre vaisseau de vous maintenir à des températures thermo-neutres. Si vous vous approchez trop près de quelque chose de brûlant (comme une étoile par exemple) vous verrez la température de votre cabine augmenter jusqu'à ce que vous vous retrouviez en train de cuire vivant et vous n'aurez plus aucune sensation. Puis peu après, votre vaisseau finira par fondre, ce qui sera une perte considérable pour la galaxie; vous devrez donc vous efforcez d'éviter ce genre d'incident.

### •TEMPÉRATURE LASER:

La jauge rouge au milieu des trois autres vous donne un compte-rendu permanent de la température laser. Les lasers qui sont soumis à une surchauffe lors des combats arrêteront de fonctionner jusqu'à ce qu'ils se soient refroidis - ce qui risque d'avoir des résultats fatals. De manière générale, les lasers à rayon surchauffent plus vite que les lasers à impulsions, mais le booster de refroidissement laser peut permettre de réduire ce phénomène.

### •JAUGE DE CARBURANT:

La jauge verte à droite des trois autres vous donne un compte-rendu permanent du carburant disponible dans vos réservoirs.

Souvenez-vous qu'il ne suffit pas d'acheter du carburant, il vous faut vous réapprovisionner en utilisant le bouton de réapprovisionnement que vous trouverez dans le Tableau de Cargaison à Bord dans l'Inventaire du Vaisseau.

## 9. LES FEUX DE SIGNAUX

Il y a trois feux de signaux à gauche de votre scanner. Dans l'ordre, ils sont les suivants:

- ATTAQUE**

Le voyant rouge à gauche s'allumera lorsque votre vaisseau est attaqué.

- TRAIN D'ATERRISAGE**

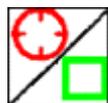
Le voyant vert situé au centre sera allumé lorsque votre train d'atterrissage est SORTI, prêt pour l'atterrissage. Remarque: si vous gardez votre train d'atterrissage sorti lorsque vous êtes dans l'espace, il risque d'être endommagé par des débris volants. Assurez-vous qu'il est rentré lorsque vous êtes dans l'espace

- PILOTE AUTOMATIQUE**

Le voyant bleu à droite des trois autres s'allumera lorsque votre pilote automatique est activé et dirige votre vaisseau.

## 10. LA CONSOLE DOUBLE

La Console Double à l'extrémité gauche de votre Console de Commande est une des meilleures innovations des ingénieurs des constructions navales New Rossyth. Elle vous permet de contrôler SOIT votre Console de Combat SOIT votre Console de Navigation. (Voir illustration)



Le Tableau C/N(F5) dans le mode Vue sur la Console principale vous permet d'alterner entre ces deux modes

Si vous souhaitez engager des combats, excercez-vous à l'utilisation de ce bouton jusqu'à ce que vous puissiez le faire dans votre sommeil. Tant que vous ne tirez pas, vous pouvez jouer en toute sécurité.

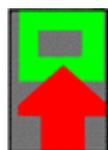
Les caractéristiques ci-dessous sont passées en revue de manière plus détaillée dans la section 13 'L'amélioration de votre vaisseau'.

### CONSOLE DE NAVIGATION



C'est elle qui vous permet d'aller dans différents endroits.

A partir du haut, la Console de Navigation comprend les éléments suivants



#### CONTRÔLE DE CIBLE DE NAVIGATION

Il s'agit de la petite case verte située dans la partie supérieure de la Console de Navigation.

Cliquez dessus pour 'activer le centre de votre viseur laser - représenté par une petite case Cible verte.

Votre ordinateur de vaisseau passera au mode 'chercher' et le premier objet qui traversera le champ du viseur deviendra votre cible.

Lorsqu'il est en mode 'chercher', le Contrôle de Cible clignote et un signal sonore se fait entendre pour vous indiquer qu'il a réussi à trouver une cible.

La case de cible verte s'arrimera alors sur la cible active et vous donnera un compte-rendu permanent soit en unités astronomiques ou en kilomètres.

Raccourci clavier: 'T'

#### ACTIVEUR DU PILOTE AUTOMATIQUE

L'activeur du pilote automatique est représenté par la flèche rouge située en dessous de la Commande de Cible de Navigation. Cette flèche apparaît dès que vous sélectionnez une cible qui n'est pas une cible de combat.

REMARQUE: Si ce n'est pas le cas, cela veut dire que vous n'en êtes pas équipé ou qu'il a été entièrement détruit par des pirates - pas de veine.

Pour activer le pilote automatique, cliquez sur la flèche rouge le voyant bleu à droite de votre scanner s'allumera pour vous avertir que vous ne voyagez plus sous pilotage manuel.

Pour désactiver le pilote automatique, cliquez sur la flèche rouge ou, si vous souhaitez sélectionner une autre cible, cliquez sur la case verte de la Commande de Cible de Navigation. Votre pilote automatique se mettra en standby pendant que vous sélectionnez une autre cible.

Raccourci clavier la touche TAB permet d'alterner entre les trois fonctions de vol - moteurs éteints, moteurs allumés et pilote automatique.



**AVERTISSEMENT DE DÉCOLLAGE** Le joli triangle rouge avec un point d'exclamation en son centre est une indication subtile des autorités portuaires pour vous rappeler que vous n'avez pas demandé l'autorisation de décoller. Si vous essayez de décoller maintenant, vous risquez de vous attirer de sérieux problèmes.

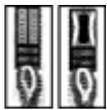
Le signal disparaîtra dès que vous aurez obtenu la permission de décoller.



**ACTIVEUR HYPERPROPULSION** L'activeur Hyperpropulsion apparaîtra dès que vous aurez sélectionné une destination dans l'hyperespace. En cliquant sur celui-ci, vous activerez vos hyperpropulsions et atteindrez la destination que vous avez choisie, en passant dans un tunnel de transfert. Le bouton de l'activeur disparaîtra ensuite de votre écran jusqu'à ce que vous ayez déterminé une nouvelle cible.

**REMARQUE:** En général, c'est faire preuve d'un manque de tact que d'activer vos commandes hyperspatiales lorsque vous êtes trop près d'une planète ou d'une station spatiale. De ce fait, tous les vaisseaux sont équipés d'un régulateur qui empêche l'utilisation des hyperpropulsions trop près d'habitations humaines. C'est pourquoi votre activeur d'hyperpropulsions n'apparaîtra que lorsque vous vous trouvez à une distance sûre.

**N'OUBLIEZ PAS** que votre activeur d'hyperpropulsions n'apparaîtra que si vous avez sélectionné une destination valide et que votre vaisseau est équipé de commandes hyperspatiales opérationnelles.



**RENTREZ/SORTIR LE TRAIN D'ATERRISSAGE** Les deux roues de chaque côté de la Console de Navigation au-dessus des flammes d'échappement du moteur contrôlent le train d'atterrissage de votre vaisseau.

En cliquant sur une des deux, vous rentrez ou sortez le train d'atterrissage.

Le voyant vert sur votre gauche, sera ALLUMÉ lorsque votre train d'atterrissage est sorti et prêt pour l'atterrissage.

**REMARQUE:** Lors de ses vols spatiaux, votre vaisseau traversera des nuages de micrométéorites qui peuvent sembler inoffensifs. mais s'ils sont traversés à grande vitesse, peuvent occasionner des dégâts aux parties de votre vaisseau non protégées par un blindage - et en particulier au train d'atterrissage qui, de manière générale, est la seule partie non blindée de votre vaisseau Assurez-vous qu'il est bien rentré lorsque vous ne l'utilisez pas.

Raccourci clavier 'U'



**MOTEURS ALLUMÉS/ÉTEINTS** Les flammes situées sous les Tableaux du train d'atterrissage activent et désactivent vos moteurs.

La croix rouge sur la flamme vous indique que les moteurs sont désactivés (OFF).

En cliquant sur un des boutons, vous activez tous les moteurs et vous décollerez de l'aire de décollage ou vous retrouverez propulsé dans l'espace.

Raccourci clavier: TAB



**COMMANDES DE TEMPS STARDREAMER** Vos Commandes de Temps StarDreamer sont situées sur le bord droit de votre Console de Navigation. La flèche la plus petite vous maintient dans l'unité de temps de la Galaxie et est essentielle pour les combats. (Ainsi votre ordinateur de bord vous ramène toujours à cette configuration lorsque les détecteurs radar lui signalent une attaque.)

Les autres configurations augmentent la vitesse d'écoulement du temps par dix, de dix à dix mille fois le temps normal.

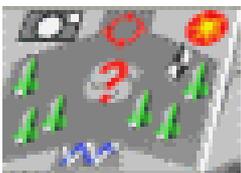
Cliquez sur la flèche appropriée pour activer ces commandes.

Raccourci clavier: SHIFT + F1, F2, F3, F4, F5.

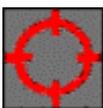


**N'oubliez pas de relever votre train d'atterrissage lorsque vous êtes en vol.**

## LA CONSOLE DE COMBAT



C'est ici que tout commence. Souvenez-vous que pour y accéder vous devez cliquer sur le Tableau C/N dans le mode Vue sur la Console Principale ou en appuyant sur la touche F5.



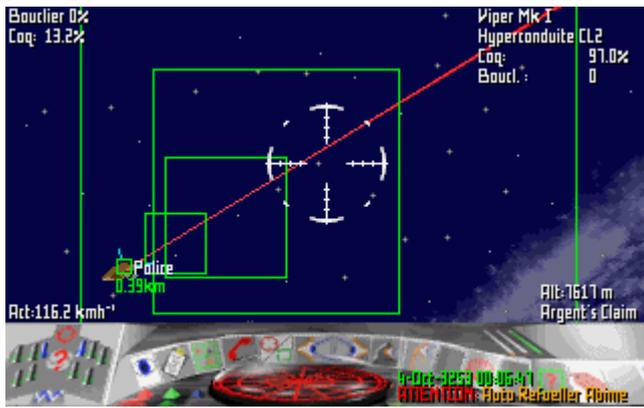
### COMMANDES DE CIBLE DE COMBAT

Le cercle rouge dans la partie supérieure de la Console de Combat représente la Commande de Recherche de Cible en mode de combat. Cliquez dessus pour 'activer' le centre de votre viseur laser - représenté par un petit cercle rouge Cible de Combat. Vos viseurs chercheront automatiquement une cible et le premier objet à traverser le centre deviendra votre cible. La Commande de Cible clignote pendant la recherche et un signal sonore se fait entendre pour vous indiquer qu'elle a réussi à se verrouiller sur une cible.

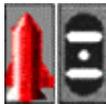
Le cercle de cible rouge se verrouillera alors sur la cible active et vous donnera un compte-rendu permanent de la distance qui vous sépare de votre adversaire.

Raccourci clavier: 'T'

REMARQUE: Il n'y a pas de tunnels de ciblage lorsque vous avez sélectionné la cible en mode de combat



Le cercle de cible se verrouille sur la cible actuelle.



### MISSILES ET MINES

Les missiles et les mines situés à bord de votre vaisseau sont affichés en rang de chaque côté de la Console de Combat.

Une fois que vous avez sélectionné une cible en mode combat, vous lancerez IMMÉDIATEMENT un missile chaque fois que vous cliquez dessus.

REMARQUE: N'essayez PAS de vous amuser avec cette commande lorsque vous êtes à quai, à moins que vous ne souhaitiez tout détruire et vous faire un tas d'ennemis en un temps record.  
Raccourci clavier: 'M' (lance des missiles et des mines par ordre)

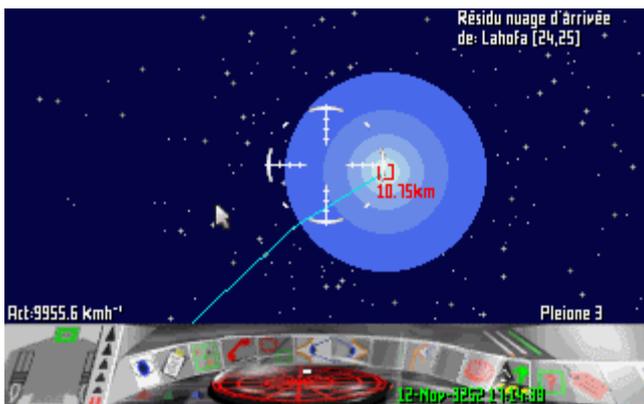


### ANALYSEUR DE NUAGE HYPERSPATIAL

Si vous en possédez un, le Tableau au centre de la Console de Combat sera allumé.

Pour l'activer, prenez pour cible le nuage hyperspatial d'un vaisseau en partance à l'aide du cercle de Commandes de Recherche de Cible en mode de combat, puis cliquez sur ce Tableau.

Raccourci clavier: '/'



Votre ordinateur de bord analysera le nuage hyperspatial se trouvant devant vous. Un compte-rendu complet vous sera donné, mentionnant le poids du vaisseau, le Temps Galactique exact et la date à laquelle il arrivera à destination.



**PAILLETES** Lorsque vous cliquez sur le Tableau de paillettes, un nuage de paillettes se répand pour perturber le radar et les missiles des vaisseaux de vos assaillants.

C'est sacrément moins cher qu'un CME et ne consomme pas toutes les unités d'énergie de votre vaisseau. Ce système ne fonctionne pas aussi bien, mais chaque chose a ses inconvénients



**CME** Le Tableau situé sur la partie inférieure de votre Console de Combat active votre unité de Contre-Mesures Électroniques (standard ou navale) et vous permettra de vous débarrasser de toutes sortes de problèmes.



**BOMBE À ÉNERGIE** Si vous en possédez une à bord, vous pourrez l'activer immédiatement en cliquant sur ce Tableau. Pas la peine de perdre du temps à viser sa cible. Utile, non?

## **CONCLUSION**

Ainsi ce termine ce passage en revue des différentes commandes de votre vaisseau. Les pilotes expérimentés devraient désormais être capables de se mettre au travail. Les jeunes pilotes qui ont encore besoin d'assistance pour décoller seront contents d'apprendre que ce manuel comprend un cours complet de leçons de pilotage dans le chapitre suivant.

## 11. LES COMMANDES DE VOL

### (TUTORIELS DE DÉCOLLAGE, DE MANOEUVRES ET D'ATTERRISSAGE)

Le Saker est un appareil qui est d'une facilité de vol surprenante, en particulier si vous tenez compte de l'immense rapport puissance/poids dont il dispose. Il permet des accélérations incroyables avec une efficacité de freinage disponible au moment exact où elle est nécessaire - au plus fort de la bataille. Ce vaisseau léger et compact est d'une maniabilité extrême, même en pleine échappée, et les commandes sont conçues de telle manière que même un débutant peut le diriger avec une certaine habileté. Ce qui ne veut pas dire qu'il ne vous faudra pas une certaine pratique dans les manoeuvres, ce que vous obtiendrez en effectuant des vols quotidiens, mais en l'affaire de quelques semaines, vous commencerez à vous demander pourquoi vous ne vous êtes pas mis au vol plus tôt.

### LES COMMANDES DE VOL STANDARD

Votre Saker Mk III ne compte pas moins de sept fusées individuelles disposées autour du châssis de l'appareil. Sans vouloir être trop technique, celles-ci sont organisées en un moteur principal installé à l'arrière de l'appareil, afin de constituer les systèmes de propulsion vers l'avant, deux fusées de moindre puissance fixées à l'avant afin de constituer les rétrofusées, qui vous permettront de ralentir lorsque vous avancez ou de reculer lorsque vous partez d'une position immobile, et d'une fusée sur chacun des côtés afin de vous permettre d'effectuer des mouvements vers la gauche ou la droite, le haut ou le bas. Autrefois, il vous aurait fallu démarrer ces fusées manuellement, ce qui rend les virages en épingle plutôt délicats, sans parler du recul dans les espaces limités.

De nos jours, toutes vos fusées sont commandées par un système informatique qui, à son tour, est relié à une console d'interface simple.

**POUR PRENDRE DE L'ALTITUDE:** maintenez le bouton droit de la souris enfoncé et faites-la glisser vers l'arrière.

**POUR FAIRE UN PIQUÉ:** maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites-la glisser vers l'avant.

**POUR FAIRE UN MOUVEMENT DE LACET VERS LA GAUCHE OU VERS LA DROITE:** maintenez le bouton droit de la souris enfoncé et déplacez la souris vers la gauche ou vers la droite.

Lorsque les moteurs sont **ÉTEINTS**, en appuyant sur les touches RETURN ou ENTER, vous déclencherez les fusées arrière et une accélération vous projettera vers l'avant. En maintenant enfoncée la touche SHIFT, vous déclencherez les rétro-fusées qui vous ralentiront.

Lorsque les moteurs sont **ALLUMÉS**, ces deux touches modifient votre vitesse 'DÉFINIE'. Votre ordinateur de bord prendra ensuite les commandes de votre vaisseau et essaiera d'amener votre vaisseau à la vitesse que vous avez sélectionnée.

Vos vitesses 'DÉFINIE' et "RÉELLE" sont affichées dans le mode Vue (voir Vol par câble, ci-dessous).

## LES ÉCRANS DE VUE

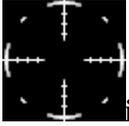


illustration 1.

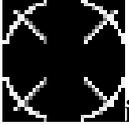


illustration 2.

Lorsque vous êtes dans le mode Avant, vous remarquerez qu'il y a en fait deux ensembles de viseurs sur votre écran tête haute. L'un d'entre eux (voir illustration 1) affiche la direction dans laquelle votre vaisseau est **ORIENTÉ**, et est toujours situé exactement au centre de l'écran. (Il sert également de viseur laser et est utilisé pour chercher une cible, dans les Commandes Recherche de Cible en mode de navigation et en mode de combat.)

L'autre (voir illustration 2), composé de lignes diagonales, indique la direction dans laquelle votre vaisseau se **DÉPLACE**.



Si les deux viseurs sont alignés (voir illustration), ceci veut dire que vous vous déplacez dans la direction dans laquelle votre vaisseau est orienté.

## VOL PAR CÂBLE - LE GUIDE DU NOVICE:

La gravité n'existe pas dans l'espace, c'est pourquoi votre vaisseau dérivera si vous déclenchez un des moteurs à partir d'un point immobile. Vous ne pouvez pas changer de direction de manière précipitée comme c'est le cas avec un véhicule terrestre. Afin de vous permettre de mieux comprendre, voici un petit exemple:

Imaginez que vous soyez en train de voler vers l'avant à une vitesse de 1000 kilomètres à l'heure, et que vous décidiez de changer votre cap de 25 degrés. Pour commencer, si vous volez à une vitesse constante de 1000 Km/h, c'est qu'aucune de vos fusées n'est activée. Les moteurs arrière que vous avez allumés jusqu'à ce que votre vitesse atteigne 1000, puis que vous avez alors coupés, vous laissent dériver à cette vitesse. Pour changer de direction, il va vous falloir déclencher l'une de vos fusées latérales, afin d'incurver votre trajectoire. Ceci demande quelquefois un certain temps - plus vous vous déplacez vite, et plus il faudra de temps. Lorsque vous êtes en train de voler, essayez de tourner à vitesse très réduite, et vous verrez comment les mires de direction et de déplacement restent très proches l'une de l'autre sur l'écran. Maintenant, accélérez un peu, et vous constaterez que la mire de direction suit celle de déplacement plus lentement. Plus vous irez rapidement, et plus il lui faudra de temps pour rattraper l'autre.

De même, lorsque vous déterminerez votre vitesse, vous remarquerez que vous avez deux types de vitesse: l'une est celle que vous avez définie et l'autre est la vitesse réelle. Ceci vous permet de DÉFINIR votre vitesse, à l'aide de la touche ENTER pour l'augmenter et à l'aide de la touche SHIFT pour la réduire en laissant à l'ordinateur le soin de faire fonctionner les fusées jusqu'à ce que vous ayez atteint la vitesse voulue. Ceci peut prendre un certain temps, aussi prenez garde de ne pas la fixer trop haut, car votre distance de freinage demanderait alors plusieurs milliers de kilomètres



**La vitesse DÉFINIE est inférieure à la vitesse RÉELLE.**

Aux très hautes vitesses qui sont nécessaires pour traverser les systèmes, il se peut qu'il faille plusieurs heures avant que les deux mires coïncident, et c'est pourquoi de nombreux pilotes en concluent: "je n'y comprends rien", et laissent l'ordinateur s'en occuper en se procurant un pilote automatique. Lors des premiers temps de la Fédération d'Élite, le pilote automatique était un luxe que seul un nombre réduit de personnes pouvaient se permettre. De nos jours, alors que nous sautons d'étoile en étoile, c'est une nécessité dont peu de pilotes peuvent se passer. Mais avant que nous nous intéressions à ce genre de choses, il nous faut d'abord étudier les commandes de vol élémentaires.

## LES PROCÉDURES DE DÉCOLLAGE ET D'ACCOSTAGE

Toutes les stations spatiales et les docks situés sur les planètes sont gérés par le contrôle de trafic aérien appartenant à la police, et il y a des règles très strictes qui doivent être respectées si vous souhaitez pouvoir entrer dans un système sans être détruit dès l'instant où vous entrez en orbite autour de la planète. Si à un moment quelconque vous doutez de la procédure à suivre, n'hésitez pas à contacter l'officier du contrôle aérien local afin de vous informer de l'étape suivante à accomplir.

### LE DÉCOLLAGE À PARTIR D'UNE STATION SPATIALE

Assurez-vous d'avoir suffisamment de carburant pour atteindre votre destination, d'avoir bien rempli toutes vos obligations, pris à bord tous les paquets et les passagers et surtout, le plus important, que **VOUS VOUS ÊTES ACQUITTÉ DE TOUTES VOS AMENDES**.

Votre indicateur de décollage sur la Console de Navigation vous rappelle que vous ne pouvez **PAS** décoller sans l'autorisation des autorités responsables du trafic spatial.

Vous pouvez demander cette permission lorsque vous êtes en mode Communication (F4), en cliquant sur le Tableau Demande d'autorisation de décollage (F5) (ou en cliquant sur le bouton situé près du premier objet sur la liste ou en utilisant la touche 1).

Maintenant, **ATTENDEZ QU'ON VOUS DONNE LE FEU VERT**.

Une fois que vous avez obtenu la permission, l'Indicateur de décollage disparaîtra de votre Console de Navigation et vous pourrez décoller.

Appuyez sur la touche **ENTER (RETURN)** pour activer les moteurs et vous permettre de quitter la zone en accélérant.

Veillez quitter immédiatement l'espace entourant la station, ou vous risquez fort de vous faire emboutir par un autre vaisseau sortant de la glissière derrière vous. (Voir illustration).



**La procédure de lancement a commencé.**

### L'ACCOSTAGE À LA STATION SPATIALE

Ralentissez jusqu'à atteindre une vitesse presque nulle à 200 kilomètres de la station spatiale et demandez une autorisation d'accostage par radio. (Utilisez le Tableau de Communication ou F4).

Si vous êtes en pilote automatique, votre ordinateur de bord se chargera automatiquement en votre nom de demander une autorisation d'accostage. Si cette autorisation vous est refusée parce que toutes les portes d'accostage sont occupées, vous avez le choix entre vous éloigner un peu et attendre, ou chercher un nouvel horizon. Lorsque vous avez obtenu l'autorisation, approchez de la porte d'accostage avec un soin extrême et à la vitesse de l'escargot, jusqu'à ce que le cône

magnétique projeté devant la station spatiale oriente votre appareil et vous entraîne automatiquement à l'intérieur de la station spatiale. À partir de ce moment, votre appareil sera transporté par des grues antipesanteur jusqu'à un quai vide, où la police pourra inspecter votre vaisseau à la recherche de marchandises de contrebande

### **LE DÉCOLLAGE À PARTIR D'UN DOCK SITUÉ SUR UNE PLANÈTE**

De manière identique à celle dont vous procéderiez pour quitter une station spatiale, vérifiez que vous avez effectué tout ce que vous souhaitez faire, puis demandez l'autorisation. Une fois que celle-ci a été accordée, vous disposez d'une période de temps limitée pour condamner les panneaux et décoller de la surface de la planète. Ceci peut être fait en douceur en engageant vos moteurs principaux (cliquez sur les commandes de vos moteurs sur la Console de Navigation) ou en utilisant la touche TAB.

Une fois que vous êtes en l'air, vous devrez légèrement incliner votre vaisseau vers le haut pour prendre de la hauteur, puis augmenter votre vitesse définie à l'aide de la touche ENTER (RETURN) pour pouvoir quitter la surface de la planète (car comme nous le savons tous, la gravité provoque un effet d'aspiration).

En engageant vos moteurs de poussée avant de cette manière, vous annulez votre poussée verticale et votre vaisseau peut désormais voler normalement.

Vous n'êtes autorisé à voler près de la surface de la planète que pendant une minute ou deux, et si vous ne quittez pas la zone après le décollage, la police interviendra immédiatement. Le vol stationnaire est strictement interdit sur la plupart des planètes maintenant.

REMARQUE: Si vous avez atterri sur une zone autre qu'une station spatiale, vous n'avez pas besoin d'attendre l'autorisation de décoller. En fait, dans certaines situations, communiquer votre présence par radio à la police locale serait sérieusement contre-indiqué

### **L'ACCOSTAGE À UN DOCK SITUÉ SUR UNE PLANÈTE**

L'accostage sur une planète est quelque chose d'assez délicat, et nombreux sont ceux qui sont morts en essayant, soit qu'ils aient pris trop de temps à le faire et qu'ils aient été descendus par la police (le temps du contrôle du trafic aérien est très limité, comme nous l'avons déjà expliqué dans ce manuel), soit qu'ils aient tout simplement atterri un peu trop brutalement\*. Parce que vous atterrissez directement sur une planète, vous ne recevez aucune aide des autorités et, à moins que vous ne disposiez d'un pilote automatique, c'est un atterrissage qu'aucun débutant ne devrait essayer d'entreprendre.

[\*ou, pour employer la terminologie officielle, qu'ils se soient crashés].



**Le décollage de Merlin.**

## L'ACCOSTAGE - LE COURS COMPLET

Nous avons d'abord pensé réaliser un cours complet de décollage, mais nous nous sommes rendu compte qu'absolument personne ne pouvait avoir de problème à appuyer sur la touche de décollage et à s'éloigner de la plate-forme de lancement aussi rapidement que possible. Ce que nous avons trouvé, par contre, c'est qu'un grand nombre de personnes rencontrent des difficultés à accoster manuellement, et c'est pourquoi nous avons inclus le Cours Officiel d'Accostage, tel qu'il est utilisé par la Marine de Guerre Impériale. Suivez en les instructions à la lettre, et vous ne devriez rencontrer aucun problème à accoster où que ce soit dans la galaxie, dans la mesure où votre statut légal vous le permet.

### 1. DANS L'ESPACE

Des deux formes possibles d'accostage, celui qui se fait dans l'espace est de loin le plus facile, si ce n'est que parce que, lorsque vous manquez votre coup, il n'y aura pas de collision (neuf fois sur dix). Ceci dit, il est inquiétant de noter le nombre de jeunes pilotes qui se débrouillent quand même pour entrer en collision avec la paroi de la station, en manquant complètement la porte d'accostage. Ceci peut être attribué à deux choses:

- Une approche trop rapide de la station spatiale
- Un désir d'épater les copains

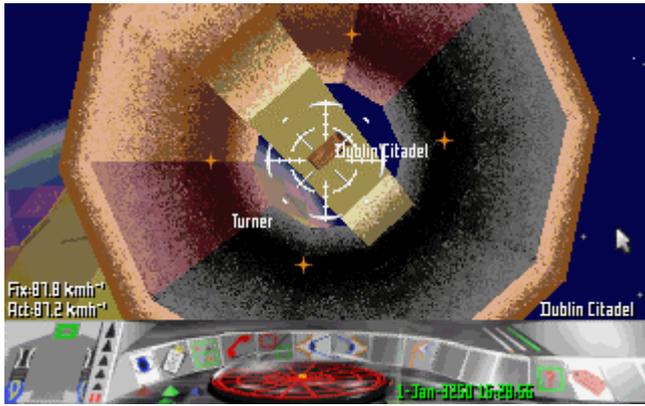
Une porte d'accostage de station spatiale est une énorme ouverture dans la paroi de la station, assez grande pour recevoir deux croiseurs de la classe Python en même temps. Toutes les stations spatiales sont recouvertes de signes et de voyants clignotants vous indiquant où se trouve l'ouverture, aussi prenez le temps nécessaire de vous familiariser avec l'agencement de la station dans votre système cartographique tridimensionnel avant d'effectuer votre approche.

Lorsque vous commencez l'accostage, la première chose à vous rappeler, c'est de prendre votre temps. C'est peut-être un processus extrêmement ennuyeux et minutieux, mais il est impératif d'y réussir dès la première fois. Il ne vous est pas donné de seconde chance dans ce jeu. Ralentissez jusqu'à une vitesse presque nulle à 200 kilomètres de la station et rapprochez-vous jusqu'à en être à 100 kilomètres de distance. Maintenant, arrêtez-vous complètement et utilisez le Tableau de Communication pour demander par radio l'autorisation d'accostage. Cela peut sembler loin, mais, de cette façon, si l'autorisation vous est refusée, vous n'aurez pas à faire marche arrière pour vous écarter de la station.

Après que l'accès vous a été autorisé, reprenez votre progression à vitesse très réduite vers la station, en cherchant l'endroit où se trouve la porte d'accostage. Si l'entrée n'est pas en face de vous, changez de direction et contournez la station en conservant une distance constante avec celle-ci. Si vous naviguez avec la station sur votre gauche, sélectionnez la Vue Extérieure et déplacez la caméra de manière à ce que vous puissiez voir ce qui se trouve sur votre gauche. Une fois que votre parcours circulaire vous a conduit devant la porte d'accostage, arrêtez-vous et tournez-vous directement vers elle.

Vous remarquerez alors que la station effectue une rotation autour de la porte d'accostage. Ceci a pour but de générer une pesanteur à l'intérieur de la station et c'est tout à fait normal. Naviguez vers le centre de la porte d'accostage, en ralentissant au fur et à mesure que vous approchez, afin de pouvoir procéder à des corrections de dernière minute. Lorsque vous êtes sûr d'être dans la bonne position, commencez votre approche finale. Alors que vous entrez dans le cône magnétique qui est projeté devant la station, votre appareil commencera à tourner pour s'adapter à la rotation de la station. Maintenant, les portes du quai vont s'ouvrir et vous pourrez continuer votre progression vers l'intérieur de la base jusqu'à ce que les grues antipesanteur automatiques vous prennent en charge.

La meilleure façon de pratiquer cette manoeuvre, c'est de quitter une station spatiale, et de vous en éloigner en droite ligne pendant environ 1000 kilomètres. Effectuez alors une rotation de 180 et vous devriez vous retrouver alors directement face à la porte d'accostage. Suivez les instructions ci-dessus et vous devriez pouvoir accoster sans aucun problème. Pour améliorer votre habileté, essayez de naviguer sous des angles différents et de voir ce qui se passe alors.



**"Dirigez-vous vers le milieu du port d'accostage..."**

## 2. SUR LA PLANÈTE

Les atterrissages sur une planète sont une tout autre paire de manches. Les deux principaux problèmes sont étroitement liés. Le premier, c'est qu'il y a une sacrée quantité de terrain autour pour vous recueillir si vous manquez votre coup, et l'autre, c'est que l'énorme quantité de planète génère une pesanteur qui aide à votre descente vers l'enfer. L'atterrissage sur une planète demande très certainement d'avoir un toucher léger en ce qui concerne les commandes et des réactions rapides face au danger. Un conseil de prudence: n'essayez jamais d'atterrir sur une planète disposant d'une atmosphère si vous n'avez pas de bouclier atmosphérique, à moins de vouloir vous consumer sans avoir une chance d'apercevoir la base.

Votre approche de l'atterrissage doit donc être différente de celle de l'accostage à une station spatiale, car il vous est impossible de vous immobiliser à quelque moment que ce soit. Coupez les moteurs, et c'est la pesanteur qui prend la relève, bien que cela soit quelque chose que vous apprendrez à utiliser à votre profit, comme vous allez maintenant le découvrir.

La première partie d'un atterrissage sur une planète est facile - c'est l'entrée en orbite. Ralentissez alors que vous approchez la planète et surveillez l'altimètre sur les cadrans de votre vaisseau. Lorsque vous êtes dans l'espace, celui-ci ne fournira aucune indication, mais dès que vous êtes en orbite, il va afficher un chiffre énorme qui va rapidement décroître. C'est le moment où il faut commencer à ralentir et vous remarquerez que, ce faisant, votre vitesse de descente ralentira elle aussi. C'est le résultat de la poussée de vos rétrofusées contre la pesanteur. Cela peut faciliter les choses d'entrer dans l'atmosphère à quelques milliers de kilomètres de la base sur laquelle vous avez l'intention d'atterrir, mais ce n'est pas essentiel.

À partir de ce moment, votre objectif est de ramener votre altitude à environ 300 mètres au dessus du niveau de la mer et votre vitesse à environ 50 km/h. Faites ceci progressivement, jusqu'à ce que vous soyez habitué à manoeuvrer dans un champ gravitationnel. Maintenant, orientez-vous vers le port d'accostage et avancez lentement vers celui-ci, en réduisant lentement votre altitude lorsque vous le survolez. Dépassez-le pendant environ une minute, puis tournez-vous pour lui faire à nouveau face, en freinant doucement et en vous laissant encore descendre légèrement plus bas. C'est le moment d'appeler le contrôle du trafic aérien.

Si vous en avez obtenu l'autorisation, faites votre approche finale, en ralentissant alors que vous vous rapprochez de la base. Sortez le train d'atterrissage, et relevez le nez de votre appareil alors que vous commencez à descendre. Ceci devrait ralentir votre descente. Alors que vous vous approchez de la plate-forme d'atterrissage (activez la Vue Extérieure pour le vérifier), vous devriez être à environ 30 mètres au dessus du sol et en vol bien horizontal. Coupez complètement les moteurs et allumez les rétrofusées pour casser votre vitesse vers l'avant. Mettez l'appareil à l'horizontale (déplacez la mire de direction jusqu'à ce qu'elle coïncide avec l'horizon), et vous devriez vous poser sur la base comme un pétale de fleur. Félicitations!

## LA SÉCURITÉ DANS L'ESPACE

Un mot sur la sécurité avant que nous ne vous fassions quitter les base et découvrir l'espace. L'espace est un endroit très vaste et très dangereux, et il est nécessaire que vous puissiez reconnaître les risques et les dangers potentiels. Si vous n'êtes pas très compétent dans les combats et que vous vouliez pouvoir faire du commerce avec une sécurité relative, voici quelques règles d'or.

1) Restez à bonne distance des systèmes Anarchiques et Féodaux. C'est dans ces endroits que le contrôle de la police est à son expression la plus réduite, et vous y trouverez une abondance de pirates et autres criminels de l'espace.

2) Essayez d'éviter de voler trop en dehors du système. Encore une fois, le contrôle de la police y est très faible, et c'est là que la plupart des pirates se trouvent. Les plus gros cargos doivent pouvoir émerger de larges tunnels de transferts, et pour ce faire, ils doivent se trouver bien à l'extérieur du système, aussi méfiez-vous des pièges.

3) Tous les vaisseaux que vous allez rencontrer ne vont pas tous vous attaquer, aussi essayez de ne pas ouvrir le feu à moins que l'on ne vous tire dessus. De nombreux vaisseaux parmi ceux que vous croiserez sur les routes de l'espace sont des voyageurs comme vous-même, et ils ne combattront que s'ils sont provoqués.

4) Toutefois, si vous souhaitez devenir aussi rapidement que possible un membre d'Élite ou s'il se trouve que vous aimez les aventures mouvementées, alors il vous suffit d'ignorer toutes les règles énumérées ci-dessus.

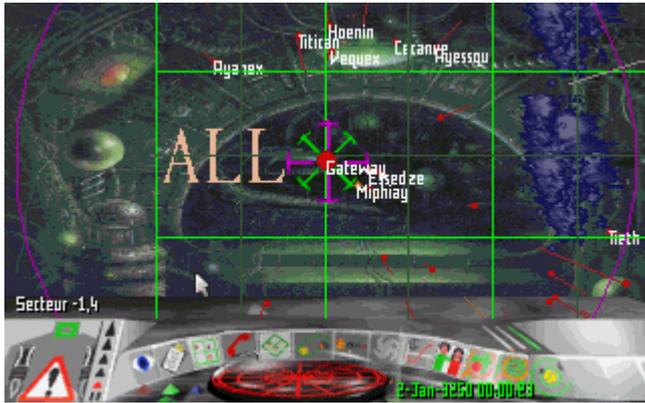


**Les police des systèmes les plus riches est la mieux armée.**

## LES CARTES, ET COMMENT LES LIRE

La galaxie est un endroit énorme, avec plus de 100 milliards d'étoiles, chacune disposant de son propre système et de ses propres planètes, des milliers d'entre elles comportant des mondes habités et des bases stellaires. Comme vous pouvez l'imaginer, retrouver votre chemin dans un tel amas peut être une véritable gageure, ou du moins, aurait pu l'être si vous ne disposiez pas à bord de la technologie la plus récente dans le domaine de la cartographie assistée par ordinateur. Oui, grâce à tous ces gens merveilleux des chantiers navals New Rossyth, il va vous être possible de naviguer entre les étoiles avec la plus grande facilité, avec rien d'autre qu'une Carte Galactique, une Carte Orbitale et votre pilote automatique. Voici comment vous y prendre.

### 1. COMMENT TROUVER UN SYSTÈME



La Carte Galactique.

La première chose qu'il vous faut faire, c'est trouver un système adéquat vers lequel naviguer. Il se peut que vous ayez déjà un système particulier dans lequel vous voulez vous rendre pour livrer un paquet, ou peut-être parce que vous connaissez un endroit où l'on vous paiera cinq fois ce que vous avez vous-même payé pour les sept tonnes de matériel informatique que vous avez entassées dans la soute de votre appareil.

Tout ce qu'il vous faut est contrôlé par le Tableau de Carte (F3), le troisième des Tableaux Principaux sur votre Console Principale. Pour commencer, vous avez besoin de la Carte Galactique (F5), qui vous indiquera tous les systèmes actuellement à portée de votre hyperpropulsion, ainsi que leurs caractéristiques et situation économique. Utilisez les Tableaux de zoom avant et de zoom arrière (F11 et F12) ainsi que les touches de direction pour déplacer la carte jusqu'à ce que vous puissiez voir le système qui vous intéresse quelque part sur l'écran. Maintenant cliquez dessus, soit avec le pointeur de la souris, soit avec les touches de direction pour le placer au centre de l'écran. Le système sélectionné sera marqué par une croix verte, tandis qu'une croix rose identifie votre système actuel.

En maintenant le bouton droit de la souris enfoncé, vous pourrez faire pivoter la carte à hauteur du troisième axe, vous permettant ainsi de découvrir quels systèmes sont sur le même plan que le votre. La touche 'C' vous permettra de la recentrer sur l'écran si vous vous perdez.

Vérifiez la distance au bas de l'écran pour vous assurer que vous disposez d'assez de carburant pour vous y rendre, puis vérifiez toutes les autres informations susceptibles de vous être utiles sur les Tableaux de Structure Sociale (F10), Économie (F9) et Données (F7).

N'oubliez pas de vérifier qu'il s'y trouve bien des bases stellaires où atterrir lorsque vous y arrivez (combien de pilotes avons-nous perdu à cause de transferts irréflichés dans l'hyperespace?)

## 2. COMMENT ENGAGER VOS HYPERPROPULSEURS



Si vous vous trouvez dans l'espace et à une distance sûre du port ou de la station spatiale, vous pouvez désormais engager vos propulseurs d'hyperespace.

Pour cela, il vous suffit de cliquer sur l'Activeur d'hyperpropulsion au centre de la Console de Navigation.

Vous verrez l'espace s'ouvrir devant vous, puis se refermer une fois que vous aurez pénétré dans le système de votre choix. Généralement.

### SAUTS HYPERSPACIAUX RATÉS

Bien entendu, les ingénieurs des chantiers navals New Rossyth travaillent d'arrache-pied jour et nuit pour éviter des malfunctions dans nos systèmes. Mais nous sommes dans la réalité et avec une chose de nature aussi improbable qu'un propulseur hyperspatial, il subsiste toujours le risque de se retrouver là où on n'avait pas projeté de se rendre. Dans le jargon, on appelle ce genre de situation un saut raté et certains iront jusqu'à y voir le signe indiquant qu'il est temps de se consacrer à quelque chose de plus passionnant.

Un entretien régulier de votre vaisseau vous permettra d'éviter ce genre de problèmes. Cependant, c'est toujours une bonne idée de transporter un peu de carburant en plus pour vous tirer d'affaires.

### LES SAUTS RATÉS FORCÉS

Nous ne recommandons pas cette pratique, mais c'est certainement une des seules opérations qui vous permettra de vous tirer d'affaires si le vaisseau qui vous poursuit est doté d'un Analyseur de nuage hyperspatial. Il est impossible de définir l'endroit d'où émergera un vaisseau après un saut raté, ainsi vos assaillants ne pourront vous poursuivre. Quant à savoir si vous allez réussir à vous en tirer, ça c'est une autre affaire. Pour provoquer un saut raté, appuyez sur la touche ALT tandis que vous engagez vos propulseurs hyperspatiaux.

## 3. COMMENT TROUVER UNE BASE

Vous remarquerez que vous vous trouvez loin de tout lorsque vous arrivez dans un système. La planète la plus proche se trouve à des dizaines d'unités astronomiques et ne constitue au mieux qu'un point à l'horizon. Il serait trop compliqué d'essayer de localiser une petite station spatiale à une telle distance et ce serait un travail inutile en cette époque de l'automatisme, aussi, aux chantiers navals New Rossyth, nous avons équipé votre appareil du modèle dernier cri de générateur de cartes orbitales tridimensionnelles en temps réel. Celui-ci vous indiquera la disposition du système que vous avez choisi à n'importe quel moment, et il vous permet d'effectuer un grossissement centré sur la planète de votre choix.

Consultez le Tableau de Données (F7) sur la Carte Galactique pour découvrir les emplacements des stations spatiales, puis effectuez un grossissement de cette planète sur la Carte Orbitale, et les stations spatiales devraient apparaître.

Vous pouvez viser une planète, une station orbitale ou un port spatial dans le mode Vue en cliquant sur la cible appropriée à l'aide du curseur de la souris

OU en utilisant les Commandes de Cible de Navigation sur la Console de Navigation en mode Carte.

Cliquez sur la case de visée verte, puis sur le site de votre choix dans n'importe lequel des modes cartes qui affichent des cibles potentielles (Console Double, Carte de Données).

OU en utilisant un Ordinateur de Navigation (si vous en avez un) en appuyant sur `N' dans le mode Vue, puis en cliquant sur le site choisi.

Quel que soit le moyen utilisé, une case de visée verte se verrouillera sur votre cible et vous donnera un compte-rendu de la distance qui vous sépare

Vous pouvez maintenant engager votre pilote automatique à loisir.

#### 4. LES TUNNELS DE CIBLAGE



Un tunnel de ciblage est utilisé pour guider le voyageur interstellaire vers un point donné de l'espace. Lorsqu'il est utilisé correctement, il vous guide en douceur et facilement vers votre destination, et il règle correctement la vitesse de votre voyage. Lorsque vous approchez le terme de votre parcours, les carrés constituant le tunnel sont placés à proximité les uns des autres dans un pseudo-espace, et vous devez essayer de traverser les carrés à un rythme constant. Par conséquent, plus vous approchez de votre destination, plus les carrés semblent passer rapidement, et il vous faut ralentir pour leur conserver un rythme constant de défilement.

REMARQUE: Il est possible de désactiver les tunnels de poursuite dans la page Préférences

#### 5. LE PILOTE AUTOMATIQUE - VOTRE FIDÈLE COMPAGNON

C'est la façon la plus décontractée de piloter et c'est sans aucun doute celle que nous vous recommandons aux débutants. Cette option très pratique rend les déplacements plus faciles et ne vous oblige pas à retourner aux commandes, sauf si votre vaisseau est attaqué. Sélectionnez une cible dans les modes Vue ou Carte, puis activez votre pilote automatique en cliquant sur la flèche rouge qui apparaît sous celui-ci.

Votre ordinateur de bord vous y emmènera directement et se chargera même de faire une demande d'atterrissage en votre nom. Un petit voyant bleu s'illuminera pour vous indiquer que la Console de Commande s'occupe de l'opération. Vous pouvez utiliser le minuteur du StarDreamer pour réduire la durée de votre attente.

Difficile de trouver plus simple

## LE VOYAGE AU LONG COURS ET LE STARDREAMER

 Les vaisseaux modernes sont capables d'atteindre des vitesses extrêmement élevées, qui peuvent quelquefois aller jusqu'à plusieurs centaines de milliers de kilomètres par heure. Et ce n'est pas superflu lorsque l'on sait que les planètes sont à plusieurs centaines de milliers de kilomètres les unes des autres. Malgré cela, nous n'avons pas encore atteint le moment où les voyages entre planètes seront instantanés, et voyager en droite ligne pendant quatre jours peut suffire à rendre n'importe qui complètement cinglé.

Aussi, aux chantiers navals New Rossyth, nous avons ajouté l'élément le plus important de tous: le StarDreamer, un générateur onirique. Ce matériel inhabituel place le pilote de l'appareil dans un état semi-hypnotique, tandis que le pilote automatique fait tout le travail, et permet à votre cerveau 'gelé' de limiter la durée du temps qui passe, lors du pilotage. En deux mots, il vous empêche de perdre complètement la tête, confiné dans la monotonie de votre cabine. Bien que le pilote reste tout à fait conscient du monde autour de lui, le temps semble passer en un clin d'oeil et, à son niveau maximum, une journée peut s'écouler en dix secondes. Le temps augmente par série de dix, allant de dix à dix mille fois la durée normale d'écoulement du temps. Certains pensaient toutefois que le StarDreamer était dangereux, car il mettait le pilote dans un état impropre au combat. Aussi, nous avons créé le StarDreamer II, qui se neutralise au premier signe de danger et injecte au pilote une dose élevée d'adrénaline pour le réveiller instantanément. S'il n'est pas prêt à ce moment pour le combat, c'est qu'il ne le sera jamais.

Les commandes du StarDreamer sont situées sur la droite de votre Console de Navigation. Pour modifier votre perception du temps, appuyez sur la flèche correspondante, la flèche supérieure correspondant à la vitesse la plus élevée.

Remarque: Le StarDreamer ne peut pas être utilisé pendant que votre appareil est attaqué, et nous vous recommandons vivement de ne pas l'utiliser lorsque vous vous trouvez dans la zone orbitale d'une planète.

Raccourci clavier: SHIFT + F1, F2, F3, F4, F5

## LE VOL PAR MAUVAIS TEMPS

Croyez-le ou non, mais l'espace comporte de nombreuses zones de mauvais temps et, tout comme dans le cas des intempéries terrestres, il vous faut prendre des précautions lorsque vous les traversez. Ne vous méprenez pas, il ne s'agit pas de brouillard, de pluie ou de neige qu'il faut affronter. Au lieu de cela, il y a deux choses principales dont vous devez vous méfier, toutes deux pouvant être extrêmement dangereuses et toutes deux requérant d'effectuer des manoeuvres à faible vitesse de temps en temps.

### 1) LES ASTÉROÏDES

Imaginez des grêlons plus gros que nature. Ces vastes morceaux de roche dérivent lentement à travers l'espace, transportant de larges stocks de minéraux et de minerais. Lorsque vous vous trouvez face à face avec ces petites beautés, vous ne pouvez faire que deux choses. L'une n'est réalisable que si vous disposez d'un laser minier de 30 MW, et c'est de les réduire en poussières inoffensives. L'autre, c'est de ralentir et d'essayer de vous frayer un chemin - une tâche qui est loin d'être facile, mais que vous trouverez sans aucun doute enrichissante. (Une fois encore, vous pouvez toujours faire un détour et les éviter entièrement - en fait, ça dépend si vous tenez à la vie ou pas.)

### 2) LES MICROMÉTÉORITES

Ces minuscules particules de poussières sont si petites qu'il est impossible de les voir à l'oeil nu et elles sont inoffensives 99,9% du temps. Toutefois, lorsque vous commencez à prendre une certaine vitesse, ces petites particules commencent à heurter votre vaisseau et, si vous n'y prenez garde, elles peuvent l'endommager. Tous les systèmes de bouclier du vaisseau sont conçus pour résister à ces minuscules grains de sable spatial, mais les parties exposées du vaisseau (antennes, train d'atterrissage, etc. ) peuvent facilement être endommagées. Il faut donc vous assurer d'avoir bien tout mis à l'abri avant de commencer votre course dangereuse entre les systèmes.

## **L'ÉPREUVE DU PILOTE - UN GUIDE DE RÉVISION**

En tant que pilote débutant, il vous sera demandé de montrer votre contrôle de l'appareil en effectuant un certain nombre de manoeuvres sur demande. L'instructeur préférera une technique de pilotage calme et détendue, des réflexes rapides comme l'éclair et un comportement amical et posé. Bien que vous n'ayez probablement jamais à effectuer la plupart de ces procédures lors de votre pilotage habituel, l'habileté et la précision de votre technique seront certainement utiles pour impressionner les spécialistes locaux. C'est pourquoi, et afin de vous aider à réviser, nous avons réuni ici quelques uns des éléments dont vous devez vous souvenir lorsque vous effectuez les manoeuvres:

### **1. COMMENT EFFECTUER UN PROTON**

Autrefois appelé un virage en 32 étapes, le nom en a été changé car trop de candidats prenaient la chose au pied de la lettre et paniquaient lorsqu'ils n'avaient pas réussi à effectuer la rotation complète de 180° en 32 étapes, comme le nom l'indiquait. Le but de cette manoeuvre est de démontrer le contrôle en douceur de l'embrayage associé aux moteurs arrières et rétro et de faire tourner un véhicule en déplacement afin qu'il soit dirigé dans la direction opposée à celle du déplacement le plus rapidement possible.

Trop de conducteurs débutants essaient d'arrêter le véhicule avec les moteurs rétro avant de tourner la barre, et c'est en faisant ce genre de chose que vous échouerez le plus certainement. Depuis l'introduction de moteurs arrière plus puissants, la meilleure procédure à suivre est comme suit:

- i) Engagez les rétro à plein gaz pour annuler toute accélération.
- ii) Faites pivoter le vaisseau pour qu'il soit dans la direction opposée, de manière à ce que vous voliez en marche arrière.
- iii) Engagez les moteurs arrière à plein gaz pour arrêter l'appareil aussi rapidement que possible et commencez à vous éloigner, en pensant à regarder dans les rétroviseurs en permanence.

### **2. LE RETOURNEMENT EN ORBITE**

Le retournement en orbite est une manoeuvre complètement inutile qui n'a été introduite par le Département du Pilotage que pour empêcher les pilotes les plus jeunes de réussir la première fois. Toutefois, nous sommes parvenus à découvrir une procédure qui fonctionne à tous les coups et qui répond aux critères de l'examineur. Un conseil de prudence toutefois, car c'est une technique qui peut occasionner des sensations désagréables de nausée, aussi ne vous laissez pas prendre au dépourvu.

- i) Volez directement vers une planète, et ne pensez surtout pas à essayer de rester à l'horizontale.
- ii) Observez le nez de votre appareil. Dès que le bouclier commence à chauffer, vous commencez à entrer en orbite.
- iii) Tirez sur le manche TRÈS RAPIDEMENT pour retourner l'appareil afin que vous tombiez vers la planète en arrière.

iv) Mettez les gaz du moteur arrière à fond et priez que vous arriviez à vous dégager de votre chute avant qu'il ne soit trop tard

REMARQUE: Assurez-vous que vous avez bien payé vos cotisations d'assurance accident et que vous avez réglé toutes les modalités de votre succession dans votre testament avant d'entreprendre cette manœuvre

### **3. L'ACCOSTAGE EN PARALLÈLE**

L'accostage entre deux autres appareils est une technique que vous devez absolument connaître, et elle constitue un ajout utile à l'épreuve de pilotage. Vous n'avez pas le choix - c'est quelque chose qu'il va vous falloir apprendre à maîtriser.

i) Mettez-vous au même niveau que l'appareil derrière lequel vous allez accoster, en conservant une distance d'environ cinquante mètres entre lui et vous.

ii) Regardez dans vos rétroviseurs, allumez le moteur rétro doucement et lorsque l'arrière de votre appareil passe au niveau de l'arrière de l'appareil derrière lequel vous accostez, commencez à braquer vers l'espace d'accostage.

iii) Lorsque le nez de votre appareil est passé derrière l'arrière de l'appareil derrière lequel vous accostez, braquez dans l'autre sens pour redresser votre vaisseau et freinez doucement. Si tout s'est bien passé, vous devriez avoir réussi l'accostage derrière l'appareil de votre choix. Bravo !

[Extrait de "Comment atteindre le ciel en 10 étapes faciles" par Williams et B'Turhg, avec l'aimable autorisation des auteurs]

## 12. LES COMMANDES DE COMBAT

À moment ou à un autre, vous allez devoir participer à un combat. Vous n'avez pas le choix. La galaxie est un endroit extrêmement dangereux, rempli de gens qui n'ont d'autre désir que de vous rouler, de vous voler votre vaisseau ou tout simplement de vous tuer. Et tout cela avant même que vous n'ayez quitté votre base! Bien sûr, un pilote qui devient combattant peut très bien gagner sa vie, et l'armée récompense rapidement quiconque sait se servir d'un canon laser 20 MW aussi bien que d'un commutateur d'hyperespace. Donc, à l'intention de tous ceux d'entre vous qui sont impatients d'aller rejoindre les autres et de, hum, "agir en état de légitime défense", voici à peu près tout ce qu'il vous faudra savoir au sujet du combat dans l'espace, les règles de Queensbury et tout le reste.

### LES ARMES, LE GUIDE DU NOVICE

Comme dans n'importe quelle profession, vous devez bien connaître vos outils avant de pouvoir exceller - combien de techniciens connaissez-vous qui consultent le catalogue du bricolage lorsqu'ils ont besoin de savoir comment se servir d'un tournevis ? Aussi, avant que vous ne commenciez à transformer vos proies en poussière stellaire radioactive, il vous faut découvrir en quoi consistent vos armes, comment elles fonctionnent et comprendre quel est le moment le plus judicieux de les utiliser. Voici donc un rapide énoncé de tout l'armement offensif dont vous disposez. Pour de plus amples informations concernant les armes et les autres matériels mentionnés, veuillez vous référer à la section "L'amélioration de votre vaisseau".

### LES LASERS



Ils constituent l'arme la plus courante et la plus fondamentale, non seulement de votre vaisseau, mais aussi de tous les autres. Les lasers sont généralement montés à l'avant de votre vaisseau, bien que vous puissiez également avoir des lasers installés à l'arrière ou dans les tourelles si votre vaisseau est conçu pour en avoir. De manière simplifiée, ceux-ci tirent leur puissance d'une batterie d'alimentation dans le vaisseau et la transforme en un faisceau de lumière incandescente qui traverse les boucliers ainsi que les vaisseaux. Ils se présentent sous de nombreuses formes, le moins cher étant le laser à impulsion 1 MW, qui tire de manière intermittente et avec une puissance plutôt limitée. Les lasers à rayon sont meilleurs, car ils tirent un flux continu qui peut être dirigé dans la zone pour toucher un vaisseau. Là aussi, ils sont proposés dans une grande diversité de puissances, chaque puissance supplémentaire demandant un espace plus important sur le vaisseau, mais offrant une manière plus efficace de tuer votre adversaire.

Pour faire feu avec vos lasers, il vous faut caler votre objectif dans la visée de direction générale de votre vaisseau, puis appuyez sur les deux boutons de la souris pour déclencher un tir droit de laser, qui se présente sous la forme d'une ligne allant du devant de votre console jusqu'au réticule se trouvant au milieu de votre écran.

Vous pouvez aussi maintenir la BARRE D'ESPACEMENT enfoncée ou vous servir du bouton de votre joystick.

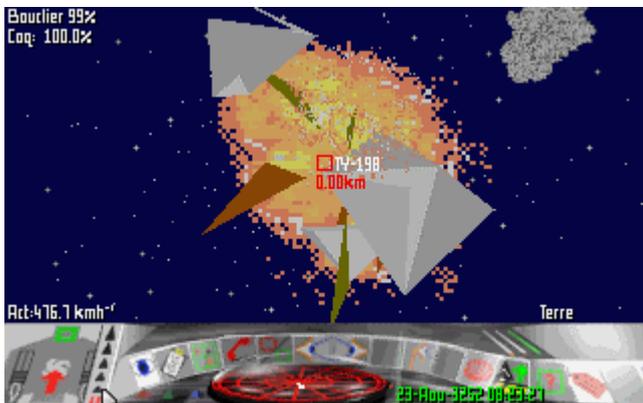
Les lasers sont tirés à partir de la vue dans laquelle vous vous trouvez. Ainsi, dans la Vue Avant, ce sont vos lasers avant qui tireront; dans la Vue Arrière, ce sont les lasers arrière qui seront utilisés, quant aux lasers des tourelles, ils ne seront utilisés que dans le cas d'une vue à partir des tourelles.

Il est sage de se souvenir que si on n'a pas de laser arrière, tirer de la vue arrière sera une expérience frustrante, qui pourrait s'avérer fatale.

## LES MISSILES

Les missiles sont classés par ordre d'intelligence - les missiles de marine ne pouvant être détruits par les CME standard et il vous faut payer les yeux de la tête pour obtenir les meilleures catégories. Certains missiles sont maintenant équipés de caméras, afin que vous puissiez les observer depuis la tête explosive même lorsqu'ils poursuivent l'ennemi. Il ne s'agit en fait de rien de plus qu'un jouet coûteux pour les gens au tempérament sanguinaire, mais comment résister aux demandes du marché?

Pour lancer un missile, vous devez sélectionner une cible à l'aide de votre Console de Combat (voir la section sur le ciblage), et tout ce que vous avez à faire, c'est de cliquer sur la Console pour lancer le missile à tête chercheuse. Il va maintenant se lancer à la poursuite de sa cible. S'il ne l'atteint pas dans les 60 secondes, le missile se trouvera à court de carburant et il explosera, aussi il vaut mieux ne pas le lancer lorsque l'ennemi est trop éloigné.



REMARQUE: Le missile explosera chaque fois qu'il entrera en contact avec un objet solide, même s'il ne s'agit pas de la cible originale. Évitez donc d'être cet objet solide.

Raccourci clavier: '?' (lance les missiles par ordre)

## LES MINES

Les mines sont des dispositifs explosifs tirés par les vaisseaux, mais qui diffèrent des missiles du fait qu'elles ne disposent d'aucune propulsion. Conçues sur le principe des anciennes mines marines utilisées au 20ème siècle, ces bombes ne sont constituées que d'un explosif très puissant enveloppé de capteurs et d'une ancre gravifique.

On lance une mine exactement de la même manière que l'on lance un missile. Visez à l'aide du cercle de Cible de Combat, puis cliquez sur la mine que vous portez. Elle explosera lorsqu'elle se trouvera à proximité du vaisseau ennemi.

Les mines sont aussi sensibles aux CME que les missiles.

## LES BOMBES À ÉNERGIE



La dernière des lignes d'attaque, mais sûrement pas la moindre, c'est la bombe à énergie. Ce dispositif de brouillage électronique prend beaucoup de place et coûte très cher, et il ne doit être utilisé que dans les vrais cas d'urgence. En théorie, tout ce qu'il fait, c'est d'envoyer un signal de brouillage aux systèmes de propulsion de tous les vaisseaux se trouvant dans un rayon donné, ce qui les fait saturer et exploser avec le vaisseau qui les contient, le détruisant par la même occasion. Si vous disposez d'un bouclier suffisamment puissant, il est possible de résister à une attaque par bombe à énergie, aussi il vaut mieux les réserver pour les vaisseaux de plus petite taille.



Pour lancer une bombe à énergie, il vous suffit de sélectionner l'icône de la bombe à énergie se trouvant sur le Tableau de Combat principal. L'éruption est immédiatement déclenchée, et vous pouvez voir les résultats de votre attaque sur votre scanner.

## L'ENTRAÎNEMENT AU COMBAT



Maintenant, vous connaissez vos armes, au moins de façon générale, et vous avez sûrement jeté un coup d'oeil sur l'inventaire pour savoir quelles armes vous avez à bord. Abordons maintenant l'entraînement au combat afin que vous puissiez avoir une idée des procédures à suivre lorsque vous vous trouverez confronté à une situation de combat. Note: Ceci n'est qu'une des manières possibles d'approcher un combat et, bien que ce ne soit sûrement pas la manière la plus efficace ou la plus rapide de se débarrasser de l'opposition, c'est une bonne manière pour un débutant d'aborder une bataille. Avec le temps, vous développerez vos propres stratégies et techniques, et vous trouverez de nouvelles et meilleures façons d'utiliser les possibilités de votre vaisseau à leur maximum

## COMMENT PASSER EN MODE DE COMBAT

Le voyant ROUGE sur votre console s'allume et un signal sonore se fait entendre pour vous informer que vous êtes attaqué.

Appuyez sur le Tableau Combat/Navigation (F5) pour que votre Console Double passe au mode Combat.

Un coup d'oeil rapide vous permettra de vous rendre compte de quelles armes vous disposez.

### COMMENT IDENTIFIER VOTRE ASSAILLANT

La chose suivante à faire, c'est de localiser et d'identifier les assaillants se trouvant autour de votre vaisseau. jetez un coup d'oeil au scanner pour voir où ils se trouvent par rapport à votre vaisseau et, si nécessaire, passez en Vue Extérieure ou utilisez l'Ordinateur de Combat pour obtenir une meilleure vue. Dans la plupart des cas, il s'agira d'une situation où le nombre d'adversaires est limité à un, aussi vous pourrez concentrer toute la puissance de votre tir sur une seule cible. Dans certaines situations toutefois, comme dans le cas d'attaques de la police ou d'embuscades de pirates, vous vous trouverez face à un nombre de vaisseaux pouvant aller jusqu'à douze. La meilleure chose à faire, c'est d'identifier le type des vaisseaux qui vous attaquent, et leurs forces respectives. Si vous ne disposez pas d'Ordinateur de Combat ou de cartographe assisté par radar, il vous faudra faire cela visuellement. Saisissez donc votre manuel d'identification de vaisseaux et commencez à en feuilleter les pages. Si vous avez eu le bon sens de vous équiper d'un cartographe assisté par radar ou d'un Ordinateur de Combat, vous pourrez connaître tout ce qu'il vous faut savoir au sujet de l'ennemi et prendre votre décision sur la meilleure manière d'attaquer en toute connaissance de cause. De manière générale, vous avez tout intérêt à vous attaquer à celui qui est le plus puissant, alors que vos boucliers sont à leur maximum et que vous disposez de la meilleure panoplie d'armes pour jouer.

### COMMENT CHOISIR UNE CIBLE DE COMBAT

Vous pouvez déclencher vos lasers sans désigner de cible, ce qui fait que, la plupart du temps, vous n'aurez nul besoin de viser un vaisseau. Ceci dit, il vaut quelquefois mieux viser le vaisseau le plus puissant dès que possible, car ceci vous donne la possibilité de lancer un missile sans délai si cela s'avère nécessaire.

Vous pouvez désigner un vaisseau comme cible, soit en cliquant sur celle-ci à l'aide du pointeur de la souris soit en activant le Tableau de Cible de Combat (le petit cercle rouge dans la partie supérieure de votre Console de Combat) pour permettre à votre viseur laser de centrer et de chercher la cible pour vous.

Dans chacun des cas, votre ordinateur de bord émettra un bip lorsqu'une cible vient d'être sélectionnée et le cercle de visée rouge viendra se poser sur le site choisi.

Vous pouvez maintenant lancer un missile ou une mine en cliquant sur la cible appropriée.



La première règle au combat: "Connais ton ennemi"

## **COMMENT OUVRIR LE FEU**

### **(LES DEUX BOUTONS DE LA SOURIS OU LA TOUCHE ESPACE)**

Vous avez choisi votre cible, vos armes sont prêtes et vous êtes sur le point d'ouvrir le feu. C'est la partie du combat pour laquelle aucune procédure ou routine ne peut être d'une aide quelconque. Ce qu'il vous faut ici, ce sont de bons réflexes et une bonne vision. Ceci dit, le simple fait de faire tourner au hasard le nez de votre appareil et de tirer à tort et à travers ne va certainement pas suffire à vous rapporter des bons points. Le seul résultat que vous allez obtenir, c'est d'épuiser vos lasers et de vous donner l'air bête. Ce que vous devez faire, c'est de tirer à l'économie, de manière à ce que votre adversaire ne puisse éviter le feu de votre laser, et il vous faut également essayer de comprendre son plan de vol. Les pirates endurcis sont en général de très mauvais pilotes et leurs attaques sont la plupart du temps menées de la même manière. L'une de leurs approches préférées, c'est la "boucle", qui consiste à voler à une certaine distance de vous, d'attendre que vous les preniez en chasse, puis de pivoter soudainement sur un axe et d'ouvrir le feu alors que vous leur arrivez dessus. Dans une situation comme celle-ci, il vaut mieux caler votre viseur sur eux et attendre qu'ils vous chargent pour ouvrir le feu. Dès qu'ils sont à portée, commencez à tirer et maintenez le rayon du laser fermement sur eux. Comme ils sont en face de vous, il leur sera plus difficile d'esquiver votre tir que si vous leur tiriez dessus sur le côté, et vous avez donc de bonnes chances de les faire disparaître avant qu'ils ne comprennent ce qu'il leur arrive.

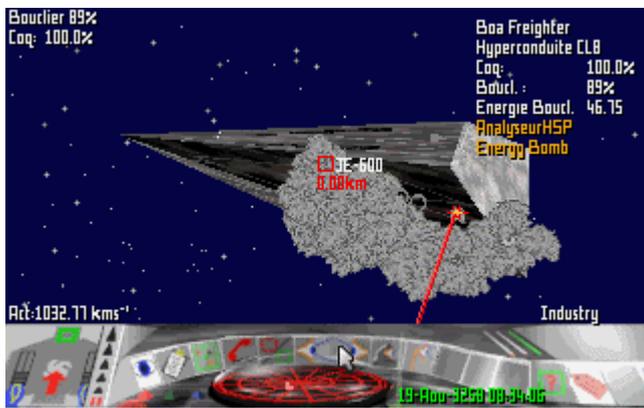
Bien que nous vivions à une époque d'armement à longue portée et de systèmes de guidage informatiques à encore plus longue portée, le combat est en fait beaucoup plus facile s'il est effectué à courte distance. Comme le vaisseau paraît beaucoup plus grand à courte distance, il est beaucoup plus facile de pointer vos lasers. Toutefois, cela vous laisse moins de temps pour réagir aux missiles et autres attaques lancées contre vous. La manière dont vous combattez est en fait surtout une affaire de choix personnel et cela vaut la peine de combattre dans le plus grand nombre possible de scénarios afin d'augmenter votre habileté.

## **LES MOUVEMENTS DÉFENSIFS**

N'importe quel expert en arts martiaux vous le dira, le combat, ce n'est pas seulement attaquer. Le secret pour devenir un combattant vraiment bon est d'avoir une ligne de défense solide, et c'est pourquoi il est judicieux d'accumuler sur votre vaisseau autant de systèmes de défense qu'il est possible. Parmi les systèmes fondamentaux, il y en a quatre différents à utiliser:

### **1) LES BOUCLIERS**

C'est le système de défense le plus fondamental. Les générateurs de bouclier peuvent être achetés auprès de la plupart des chantiers des stations spatiales, et plus vous en aurez travaillant ensemble, et plus vos boucliers seront puissants. Toutefois, tous les boucliers perdent leur efficacité à la même vitesse, et quatre ou cinq coups de plein fouet les uns après les autres suffisent à démolir n'importe quel vaisseau. Toutefois, plus vous aurez de générateurs, plus vite vos boucliers seront rechargés, et si votre adversaire ne vous touche que de temps en temps, trois générateurs de boucliers devraient suffire à éviter que votre coque ne soit touchée. Inversement, si vous n'en avez pas, vous mourrez. (C'est un conseil...)



Vos boucliers vous protègent...

## 2) LES PAILLETTES

Les paillettes sont un accessoire dont disposent tous les vaisseaux et elles sont utilisées pour se débarrasser des missiles les plus rudimentaires. Ce petit nuage de particules métalliques est porté à très haute température puis éjecté à l'arrière de votre vaisseau pour essayer de tromper le missile qui se dirige vers vous. Cela fonctionne quelquefois, mais si vous ne disposez pas de système de contre-mesures électroniques, vous pouvez toujours larguer une tonne de paillettes et vous éloigner rapidement du missile, cela marche (parfois).

## 3) LES CONTRE-MESURES ÉLECTRONIQUES



Les CME à l'oeuvre.

Les CME, système informatique destiné à faire exploser les missiles, sont absolument indispensables à tout vaisseau et, si vous en avez les moyens, ce sont les CME de la marine qu'il vous faut. Ce système est utilisé pour faire croire à l'ordinateur rudimentaire qui se trouve à bord du missile qu'il a atteint sa cible, ce qui fait détoner le missile dans le vide. Si vous appuyez assez rapidement sur le bouton CME, il vous est même possible de faire détoner le missile au moment où il quitte le vaisseau ennemi, ce qui a pour résultat de détruire les petits appareils et d'endommager les plus grands.

## 4) LES CAPSULES DE SAUVETAGE

C'est un dispositif dont aucun débutant ne devrait se passer, surtout s'il entre dans un système inconnu. Une Capsule de Sauvetage a pour effet de remplacer votre cockpit principal et de s'éjecter juste avant que votre vaisseau ne soit détruit. La capsule comporte un dispositif de radorallèlement qui vous permettra de revenir à la base stellaire la plus proche avec le minimum de difficulté. Dans le prix d'achat d'une Capsule de Sauvetage, il est inclus une police d'assurance que vous pouvez échanger contre un nouveau Saker lorsque vous atteignez la base stellaire. Veuillez consulter la Section 13 concernant l'amélioration de votre vaisseau pour de plus amples informations.

## **LES TECHNIQUES DE COMBAT - LE GUIDE DU 4ÈME DAN POUR APPROCHER LA MORT**

Il est facile d'enseigner comment devenir un bon pilote - il faut apprendre à maîtriser quelques commandes, et il est très rare de s'écraser contre quelque chose dans l'immensité de l'espace. Cependant, apprendre à quelqu'un comment devenir un bon combattant est moins évident et il n'existe pas vraiment de recette miracle pour apprendre à se débarrasser d'un pirate. Vous vous posez sans doute la question `et moi dans tout ça?' On pourrait dire que vous nagez dans la choucroute, c'est pourquoi, pour vous aider, nous vous proposons quelques techniques de combat que vous souhaiterez sans doute expérimenter. Nous ne pouvons pas garantir qu'elles seront efficaces, mais jusqu'à présent personne n'est encore revenu pour se plaindre.

### **1) ATTAQUE ÉCLAIR**

C'est la technique de combat la plus classique adoptée par les nouveaux pilotes et consiste principalement à tirer au laser sur des vaisseaux ennemis et à leur foncer droit dessus. Cette technique est extrêmement efficace si vous disposez d'un laser suffisamment puissant, mais vous devrez avoir d'excellents réflexes si vous voulez réussir à vous tirer d'affaires, si vous ne parvenez pas à détruire votre cible, ou si elle explose alors que vous ne vous y attendez pas.

### **2) LA REVANCHE DU TROUILLARD**

Tous les grands généraux vous diront que la guerre est en fait un acte de psychiatrie nationale. Des jeux d'esprit. La meilleure façon de remporter une bataille est d'être plus intelligent que votre adversaire et en général, ce n'est pas très difficile avec les pirates. Afin d'illustrer nos propos, essayez la chose suivante en situation de combat. Lorsque vous êtes poursuivi par un vaisseau, faites sortir la postcombustion et commencer à vous enfuir. L'ennemi ne s'y attendra pas et vous vous retrouverez avec une bonne longueur d'avance. Verrouillez-les dans votre cibleur de façon à toujours avoir une idée de la distance qui vous sépare et vous assurez qu'ils sont toujours à vos trousses. Maintenant, effectuez une vrille rapide de façon à leur faire face directement, tout en maintenant la postcombustion en pleine puissance. Ceci vous permettra de vous arrêter assez rapidement. Ainsi le vaisseau ennemi foncera trop vite dans votre direction pour pouvoir tenter toute manoeuvre et vous n'aurez plus qu'à le canarder sans problème.

### **3) LA SUPER REVANCHE DU TROUILLARD**

La Super Revanche du Trouillard est une technique encore plus ingénieuse. L'ennemi doit être muni d'un Analyseur de nuage hyperspatial et vous devez posséder une portée hyperspatiale supérieure à votre adversaire. Le principe consiste à s'enfuir, puis à laisser l'adversaire vous rattrapper. Dès qu'il vous a rattrapé, sautez dans l'hyperespace vers le système disponible le plus proche, et attendez que votre ennemi vous suive. Lorsqu'il apparaît dans le tunnel de transfert, détruisez-le.

### **4) LA DERNIÈRE CHANCE**

La Dernière Chance est une technique extrêmement dangereuse et ne devrait être utilisée que lorsqu'il est vous est devenu impossible de contrôler votre vaisseau et d'utiliser des lasers. Cela peut sembler suicidaire, mais il vous faut arrêter complètement votre vaisseau, puis placer vos moteurs sous contrôle manuel. Observez votre ennemi et dès qu'il est à votre portée, tirez-lui dessus. Si vous êtes bon tireur, vous réussirez à l'atteindre avant qu'il ne vous tire dessus, mais il vous faudra avoir la gâchette particulièrement rapide pour réussir ce coup extrêmement dangereux.

## 13. L'AMÉLIORATION DE VOTRE VAISSEAU

Remarque: Tous les prix mentionnés dans cet ouvrage sont corrects au moment de l'impression. Cependant nous ne pouvons être tenus responsables des ravages provoqués par l'inflation et aucun remboursement ne sera accordé, quelles que soient les circonstances.

Il vous faut bien le reconnaître, vous avez fait une sacrément bonne affaire lorsque vous avez décidé de conclure avec New Rossyth, mais même chez nous, on peut toujours améliorer. C'est pourquoi il y a tant de chantiers dans tous les coins de la galaxie, certains ayant été homologués par les chantiers navals New Rossyth, qui sont prêt à modifier votre vaisseau selon vos désirs et vos besoins, en lui ajoutant des tas de fonctions nouvelles et fascinantes, afin de faire du plus parfait et du plus différent de tous les vaisseaux ayant jamais navigué dans l'espace, celui auquel vous vous identifiez. Ce chapitre traite de toutes les options que les chantiers peuvent vous offrir, combien il peut vous en être demandé, la place qu'elles prendraient sur votre vaisseau et comment les utiliser. Que pourriez-vous demander d'autre?

### COMMENT VOUS Y PRENDRE



### Il est facile d'améliorer votre vaisseau...

L'amélioration de votre vaisseau est l'une des choses les plus simples que vous puissiez imaginer. En tous cas, c'est sûrement plus facile que d'essayer de convaincre la police que vous ne venez pas de vous débarrasser de 30 tonnes de carburant usé juste à l'extérieur de l'orbite de la planète! Tout ce que vous avez à faire, c'est d'accoster à n'importe quel dock autorisé d'une base stellaire ou d'une planète et d'appeler le menu du chantier (F6) sur votre Tableau de Communication IF4), afin de voir ce qu'il vous propose.

Il est bon de savoir que ce sont les systèmes qui sont les plus proches du gouvernement central et/ou des systèmes à haute densité de population qui offrent le choix le plus grand, et d'autant plus si ce sont des mondes à haut niveau technologique. Vous constaterez aussi que les prix changent selon les endroits de la galaxie où vous vous trouvez, aussi n'hésitez pas à comparer. Comme il est indiqué sur de nombreuses offres promotionnelles, le prix annoncé dans celles-ci n'est en aucun cas représentatif du prix de vente réel de l'article, que ce soit maintenant, ou à n'importe quel autre moment, passé ou futur. Bonne chasse!

### LES PRIORITÉS DE L'ESPACE

Le Saker Mk III est un tout petit appareil, n'ayant pas vraiment besoin de grands volumes de chargement, lesquels sont utilisés presque exclusivement à des fonctions de combat. Même les plus gros vaisseaux peuvent être rapidement encombrés, car ils ont besoin d'hyperpropulsions plus puissantes et d'un armement plus important pour leur permettre de se déplacer dans le système.

N'oubliez pas que si vous êtes chargé jusqu'au coup d'armes et de bouclier et n'avez plus de place pour la marchandise, vous ne pourrez pas faire de commerce. Si vous gagnez votre vie en commettant des assassinats, il n'y a pas de problèmes, mais si vous en êtes toujours à transporter des ordinateurs à partir de Gateway, ce n'est pas aussi simple.

Avant d'améliorer votre vaisseau, jetez un coup d'oeil à cette liste des articles disponibles, et en particulier, notez bien la taille des articles proposés à la vente en fonction de l'espace qui vous reste. Ceci devrait vous aider à valoriser au mieux l'espace disponible à l'intérieur de votre vaisseau et vous devriez pouvoir aménager le vaisseau selon vos besoins avec le minimum de difficulté.

### **LE MATÉRIEL NON OFFENSIF**

Les améliorations proposées par les chantiers peuvent être classées en deux catégories: il y a les articles non destinés au combat et qui ne font qu'augmenter les capacités de votre vaisseau de diverses manières, et il y a le matériel offensif qui n'est utilisé qu'à des fins de combat. Nous allons d'abord examiner le matériel non offensif et ces divers gadgets qui rendront plus confortable votre vie sur les chemins de l'espace.

### **LE BOUCLIER ATMOSPHÉRIQUE EN QUOI CONSISTE-T-IL ?**

Aucun vaisseau actuel n'est vendu sans quelque forme de protection, mais, afin de protéger complètement l'extérieur de votre appareil, il vous faut un bouclier atmosphérique. Il est constitué d'environ une tonne de panneaux ignifuges qui sont fixés à la coque de votre vaisseau et qui absorbent l'échauffement résultant du frottement produit par l'entrée à haute vitesse dans l'atmosphère d'une planète. Si vous essayez d'entrer dans une atmosphère sans cette sorte de protection, l'enveloppe de votre coque va très rapidement atteindre des températures extrêmement élevées et votre vaisseau se désintégrera avant même que vous n'ayez atteint la couche supérieure de nuages.

### **LES AVANTAGES**

La surface d'une planète n'offre rien à un cadet spatial d'Élite qu'il ne puisse trouver dans les stations spatiales orbitales, ce qui fait qu'il n'y a pas d'avantage pratique à entrer dans l'atmosphère d'une planète. Ceci dit, il est possible de passer un moment extrêmement agréable à survoler les côtes d'un continent et il arrivera probablement que vos devoirs militaires vous entraîneront à effectuer des tâches au niveau du sol, ce qui fait qu'à un moment ou à un autre, vous aurez besoin d'un bouclier atmosphérique. Notre conseil est de vous le procurer dès maintenant.

### **COMMENT L'UTILISER**

Lorsque vous achetez un bouclier atmosphérique, il est installé par le chantier à ce moment-là, ce qui fait que vous n'avez rien à faire en pratique. La seule manière d'utiliser un bouclier atmosphérique, c'est d'aller sur une planète possédant une atmosphère !

### **LE PILOTE AUTOMATIQUE EN QUOI CONSISTE-T-IL ?**

Comme son nom le suggère, c'est un pilote informatique, conçu pour soulager le pilote de la partie ennuyeuse de son travail. Il peut être réglé de manière à réaliser un certain nombre de tâches, que ce soit trouver son chemin d'un point de l'espace à un autre, ou accoster ou atterrir sur une planète. Il est le plus souvent utilisé pour les procédures d'accostage et, à ce titre, il est indispensable aux pilotes débutants ou à ceux qui en ont assez de s'aligner en face des portes d'accostages et d'avancer à une allure d'escargot, en attendant le feu vert.

## LES AVANTAGES

Une fois que vous avez à bord l'un de ces appareils pesant plus d'une tonne, vous vous demandez comment vous avez bien pu vous en passer. Il rend la vie des pilotes beaucoup plus intéressante, car vous pouvez vous en remettre à lui pour vous conduire d'un endroit dans l'hyperespace vers un port d'accostage tandis que vous vous confiez aux bons soins du StarDreamer, ne reprenant les commandes que dans le cas de combats ou d'autres situations inhabituelles. Il lui arrive très rarement de faire des erreurs, aussi vous n'avez pas à vous inquiéter de ces manoeuvres délicates d'accostage sur les planètes qui vous ont demandé tant de temps d'apprentissage pour passer les épreuves de pilotage. Vous trouveriez difficilement quelque chose de plus utile à acheter.

## COMMENT L'UTILISER

La programmation du pilote automatique pourrait se faire les yeux fermés. Tout ce que vous avez à faire, c'est de lui dire où vous voulez aller et il trouvera tout seul ce que vous attendez de lui. Si vous choisissez une base stellaire comme destination, il comprendra que vous attendez de lui qu'il effectue l'accostage lorsque vous y arriverez, et c'est ce qu'il fera. Malheureusement, en raison de quelques erreurs dans la conception de cet appareil, il essaiera d'accoster tout ce que vous lui indiquerez comme destination, aussi assurez-vous d'avoir choisi un port spatial valide (pas une chaîne de montagnes, un désert ou un océan) lorsque vous déterminez l'objectif du pilote automatique.

Pour viser: cliquez sur la cible que vous avez choisie dans le mode Vue ou Carte.

OU utilisez la Commande de Cible de Navigation sur la Console de Navigation..

OU utilisez votre Ordinateur de Navigation

Pour engager le Pilote Automatique: cliquez sur l'Activeur du pilote automatique sur la Console de Navigation. L'Activeur du pilote automatique clignote lorsqu'il est engagé.

Pour désengager le Pilote Automatique, cliquez à nouveau sur l'Activeur ou ailleurs sur l'écran.



REMARQUE: Si votre pilote automatique semble ne pas fonctionner, ceci peut signifier, soit que vous n'en avez pas, soit que le vôtre a été endommagé lors des combats.

Raccourci clavier: touche TAB (permet d'alterner entre Moteurs Allumés, Moteurs Éteints et Pilote Automatique)

**Le pilote automatique vous simplifie la vie.**

## **LA POMPE À CARBURANT AUTOMATIQUE EN QUOI CONSISTE-TELLE ?**

En plus du réservoir principal de carburant se trouvant dans la soute de votre vaisseau, le moteur principal à hyperpropulsion dispose lui aussi d'une réserve de carburant. Lorsqu'il navigue autour d'un système - comme par exemple dans le cas d'un vol hors de l'hyperespace - c'est ce dernier carburant qui est utilisé. Lorsqu'il est épuisé, vous verrez apparaître le message "Plus de carburant" et il vous faudra procéder à un chargement manuel du carburant pour pouvoir relancer le moteur. Une pompe à carburant automatique veillera à ce que la réserve de carburant soit toujours à son maximum, de sorte que votre sommeil onirique ne sera plus jamais interrompu par l'arrêt des moteurs.

## **LES AVANTAGES**

C'est plutôt un accessoire de luxe, il faut en convenir. Bien qu'il ne prenne qu'une tonne sur votre vaisseau et qu'il coûte moins de 100 crédits dans la plupart des chantiers des stations spatiales, les avantages qu'il présente ne sont pas évidents. Bien sûr, cela vous permettra d'éviter de vous trouver à court de carburant en plein milieu d'un accostage, ce qui peut causer quelques incidents embarrassants ainsi que de gaspiller du carburant lors du remplissage en raison d'une nervosité exacerbée de votre doigt sur la souris.

## **COMMENT L'UTILISER**

Comme la plupart des dispositifs automatiques proposés par les chantiers, celui-ci ne demande aucune participation active de la part du pilote. Il est installé par le chantier auquel vous l'achetez et, à condition qu'il soit régulièrement entretenu tous les six mois, vous n'avez aucun besoin de vous en préoccuper.

## **LE SYSTÈME DE VIVANCE DE LA SOUTE EN QUOI CONSISTE-TELLE ?**

En raison du coût exorbitant de la création d'un environnement artificiel propre à la vie, la plupart des vaisseaux disposent d'espaces habitables extrêmement réduits. Le reste du vaisseau est laissé vide afin d'économiser la puissance des moteurs et l'argent. En conséquence, il ne vous sera pas possible de transporter des animaux vivants de quelque sorte que ce soit dans la soute d'un vaisseau. Un module de vivance pour la soute permet un contrôle complet de l'environnement de votre soute, lui apportant oxygène, désodorisants, musique diffusée, nourriture, boisson et à peu près tout ce qu'il vous faut pour garder en vie des êtres vivants, le tout ne prenant d'une seule tonne et pour le prix ridiculement bas de 720 crédits.

## **LES AVANTAGES**

Le seul avantage réel de ce genre d'achat est en fait la raison précise pour laquelle il a été conçu - il augmente la diversité des produits que vous pouvez transporter. Les esclaves et les animaux sont tous deux des marchandises dont le commerce apporte des bénéfices considérables, bien qu'il soit en fait interdit dans beaucoup de systèmes, aussi choisissez avec soin vos destinations lorsque vous en transportez.

## COMMENT L'UTILISER

Là encore, il s'agit d'un achat que vous n'aurez à faire qu'une seule fois, et il est installé dans la station stellaire. Il n'interférera pas avec le transport d'autres types de marchandises, si ce n'est que la taille de votre soute est un peu réduite. Le système de vivance n'est activé que lorsque du bétail vivant est placé dans la soute et il fonctionne sur sa propre source d'énergie, ce qui fait que vous pouvez oublier sa présence. N'essayez jamais de transporter du bétail vivant si vous n'avez pas un de ces modules à bord, car vous paieriez un prix élevé pour les animaux pour ne trouver à l'arrivée que de la viande.

## LE MODULE AUXILIAIRE D'ÉNERGIE EN QUOI CONSISTE-T-IL ?

Les boucliers sont des champs électriques qui sont générés pour couvrir l'extérieur d'un vaisseau. À chaque fois qu'ils sont touchés par quelque chose, le champ énergétique est quelque peu affaibli et les générateurs de boucliers peuvent demander un certain temps pour monter en puissance et régénérer l'enveloppe du vaisseau. Un module auxiliaire d'énergie est utilisé en parallèle aux générateurs de boucliers pour accélérer le temps de recharge, vous offrant ainsi cette petite protection supplémentaire qui peut faire la différence dans le feu de l'action. Il vous faudra lui affecter l'équivalent de 5 tonnes d'espace de soute pour le transporter, mais vous devriez rapidement découvrir l'ajout inestimable qu'il représente pour la ligne de défense de votre vaisseau

## LES AVANTAGES

Si vous avez l'intention d'obtenir votre licence d'Élite, vous allez devoir participer à des batailles à vous faire dresser les cheveux sur la tête, et vous allez avoir besoin de tous les systèmes de défense sur lesquels vous pouvez mettre la main. Une forme supplémentaire de défense sera particulièrement commode contre les attaques multiples de vaisseaux et si vous disposez d'un module auxiliaire d'énergie, vous ne serez pas obligé d'esquiver les tirs des lasers ennemis aussi souvent que vous devriez le faire si vous n'en aviez pas. Afin de vous rendre compte de son efficacité, observez le niveau de vos boucliers lorsque vous êtes touché et constatez avec quelle rapidité ces niveaux remontent lorsque vous avez un de ces modules à bord.

## COMMENT L'UTILISER

Enfichez-le et allumez-le. Le module auxiliaire d'énergie se recharge constamment à partir de l'activité des boucliers, grâce à un circuit unique de chargement cyclique, de sorte que, une fois qu'il est à bord, vous pouvez l'oublier. Toutefois, comme il est installé à l'extérieur du vaisseau, c'est l'une des premières choses qui peuvent être endommagées par le tir des lasers, aussi surveillez-le dans les situations de bataille.

## LA CAPSULE DE SAUVETAGE



### EN QUOI CONSISTE-TELLE ?

La dernière ligne de défense, c'est la retraite, comme de nombreux généraux l'ont dit et répété à outrance, mais dans l'espace lointain, il n'y a rien vers quoi se retirer.

Aussi, pour le prix époustouflant de 20 000 crédits (à prendre ou à laisser - il y a quelques offres spéciales), vous pouvez faire remplacer votre cockpit entier par un appareil identique qui est en fait un véhicule autonome, capable de vous faire traverser un système entier pour vous amener à la base stellaire la plus proche. La Capsule de Sauvetage est à déclenchement instantané qui est activé lorsque les parties vitales de la coque du vaisseau commencent à craquer. La capsule est alors automatiquement éjectée du vaisseau, sauvant votre vie mais malheureusement pas votre cargaison.

## **LES AVANTAGES**

Les capsules de sauvetage constituent une police d'assurance pour votre vaisseau tout comme pour votre vie. Dans toute autre situation, un capitaine se laisse couler avec son vaisseau, et la destruction de votre vaisseau entraîne habituellement la vôtre. Toutefois, il vous suffit d'acheter l'un de ces petits bijoux et, non seulement, vous pourrez revenir à la station spatiale sain et sauf, mais en plus, vous trouverez un vaisseau tout neuf qui vous y attend. Il sera du même modèle que celui que vous venez de perdre, mais il ne comportera aucune des améliorations que vous pouviez avoir achetées et il ne contiendra non plus aucune cargaison. D'accord, vous y perdrez un peu d'argent, mais au moins vous serez encore vivant pour reprendre le commerce.

## **COMMENT L'UTILISER**

Les capsules de sauvetage sont toutes équipées de déclenchement de mise à feu lorsqu'elles sont installées, et lorsque le moment crucial de la destruction arrive, elles sont lancées dans l'espace, à bonne distance de l'épave de votre vaisseau. Toutefois, il arrive parfois qu'elles subissent le mitraillage d'une hyperpropulsion qui explose et qu'elles sautent avec. Pour éviter ce genre de situations, il existe un déclenchement manuel de la capsule, que vous pouvez activer dès que vous sentez que les choses vont mal se passer. Ceci vous permettra de vous éloigner du vaisseau en toute sécurité, et du fait que l'ennemi continue à attaquer votre ancien vaisseau, vous disposez d'un leurre très pratique et d'un peu de temps pour quitter la région aussi rapidement que possible.

**REMARQUE:** La Capsule de Sauvetage "Stowmaster" est actuellement en cours de conception dans le site de développement et de recherche des Chantiers Navals New Rossyth à Fotress Culloden. Le concept de la Capsule de Sauvetage a été amélioré en augmentant ses capacités de contrôle et d'offensive. En effet, le "Stowmaster" est un monoplace - tout à fait ce qu'il vous faut quand vous vous faites tirer dessus par des ennemis qui pensent que, 'prisonnier' dans votre Capsule de Sauvetage, vous ne pouvez pas répondre à leurs tirs! Soyez attentif afin de ne pas rater la commercialisation du "Stowmaster".

## **LA CABINE DE PASSAGER SUPPLÉMENTAIRE EN QUOI CONSISTE-TELLE ?**

Pendant l'essentiel du temps que vous passez dans l'espace, vous voyagerez seul, à moins que vous ne naviguiez sur l'un des gros cargos ou croiseurs qui exigent un équipage de plus d'une personne pour se déplacer dans la galaxie. Il est toutefois possible de gagner beaucoup d'argent en offrant un service de taxi et, pour cela, il vous faudra installer d'autres compartiments à passagers dans votre vaisseau. Ceci peut être fait sous la forme de cabines de passagers supplémentaires - qui sont des modules autonomes comportant couchettes, sièges, cuisines et toilettes, et à peu près tout ce que vous trouveriez dans un hôtel de standing moyen. C'est là que vos passagers demeurent pendant la durée du vol, aussi il vaut mieux vous assurer que vous disposez d'un bon choix de VirtuRêves afin qu'ils se divertissent.

## **LES AVANTAGES**

Une autre activité commerciale possible. Sur chaque planète et dans chaque station spatiale, ils y a des gens qui souhaitent se rendre dans d'autres endroits, mais qui n'ont pas l'argent ou le goût pour y voler par leurs propres moyens. Vous pouvez exploiter votre propre service de taxi et en tirer un bénéfice considérable en rassemblant suffisamment de gens qui désirent se rendre tous au même endroit et en leur demandant un prix maximum pour cela. Selon votre niveau de qualité et de fiabilité, vous verrez que les gens sont prêts à vous payer de plus en plus d'argent pour aller au même endroit, parce qu'une traversée dans votre vaisseau leur garantit un voyage sûr. Prenez toutefois soin de ne pas mettre plus d'un mois pour parvenir à destination, car les gens commencent à s'ennuyer et à se plaindre. Il se pourrait même qu'ils refusent de payer.

## **COMMENT L'UTILISER**

Les cabines de passagers supplémentaires prennent chacune un espace de cinq tonnes et coûtent 2000 crédits. Afin de pouvoir vraiment les utiliser, il vous en faudra au moins une demi-douzaine, aussi il vous faudra accepter de renoncer à l'essentiel de votre soute. Après cela, il vous suffit de veiller à ce qu'elles soient nettoyées et entretenues régulièrement, et elles vous donneront des années de gains sans problèmes. Dommage qu'on ne puisse pas en dire autant des gens qui vont voyager à l'intérieur, mais cela, c'est une autre histoire.

## **LE SYSTÈME DE RÉPARATION AUTOMATIQUE DE LA COQUE EN QUOI CONSISTE-T-IL ?**

Sur les vaisseaux de grande taille, le coût de la réparation d'une coque lorsqu'un bouclier a été transpercé peut atteindre un niveau astronomique. Aussi, la seule solution, si vous disposez de 40 tonnes d'espace de soute vide, c'est d'acheter le système de réparation automatique de coque. Le fonctionnement de ce système est un secret industriel, aussi il ne nous est pas possible de vous dire ce qui se passe sous l'enveloppe de la coque, mais les petits bruits de grattement et les bourdonnements mécaniques ont persuadé beaucoup de gens que le système de réparation automatique de coque n'est en fait rien de plus qu'une petite armée de robots de la taille d'une chope équipés de chalumeaux et de fers à souder.

## **LES AVANTAGES**

Le coût, c'est tout simple. Même sur un petit vaisseau, les coques coûtent très cher à réparer, surtout lorsque vous savez que vous payez à la tonne carrée. Lorsque vous considérez la taille d'un vaisseau important, vous pouvez imaginer le genre de montant pour la réparation d'un quart de la coque, par exemple après une collision spectaculaire avec un missile. Le système

de réparation automatique de coque vous fait économiser de l'argent sur le long terme, et c'est là la meilleure raison pour en posséder un.

## **COMMENT L'UTILISER**

Installez-le et entretenez-le. Il est toutefois très lent, et vous découvrirez qu'il vous faudra quand même de temps en temps vous rendre dans un chantier pour y obtenir un peu d'aide pour refermer les plus gros trous qui vous seront faits. Autrement, il vous suffit de le laisser faire.

## **L'ANALYSEUR DE NUAGE HYPERSPATIAL EN QUOI CONSISTE-T-IL ?**



Si vous avez déjà essayé d'effectuer un saut dans l'hyperespace, vous savez que vous laissez un nuage derrière vous. Ceci n'est qu'une manifestation résultant des turbulences créées dans le continuum espace/temps, et il ne faut pas s'en inquiéter.

Ce nuage peut toutefois être analysé, car il représente l'ouverture du tunnel de transfert par lequel vous voyagez dans l'hyperespace. Avec un analyseur de nuage hyperspatial, vous pouvez vérifier l'heure et la date exactes d'arrivée dans le système vers lequel se dirige le vaisseau qui vient de sauter dans l'hyperespace.

### **LES AVANTAGES**

C'est un gadget dont on tire le meilleur profit lors des missions d'assassinat. Trop souvent, lorsque vous attaquez un vaisseau important, la première chose que son pilote fait, c'est de sauter dans l'hyperespace. Dans des conditions normales, cela signifie que vous avez échoué, mais si vous disposez d'un analyseur de nuage spatial, vous pouvez découvrir à quel endroit ce vaisseau s'est rendu et si vous disposez d'un navire suffisamment rapide, vous pouvez l'y précéder et vous embusquer. Si vous décidez de faire son sort à quelqu'un, autant le faire avec élégance !

### **COMMENT L'UTILISER**

Après avoir fait installer l'analyseur de nuage hyperspatial dans votre vaisseau, vous disposerez d'une nouvelle icône sur votre Tableau de bord. Lorsque vous détectez un nuage hyperspatial, visez-le comme vous le feriez avec un vaisseau ennemi. Puis cliquez sur l'icône de l'analyseur de nuage hyperspatial pour découvrir la destination du vaisseau et à quel moment il arrivera dans le nouveau système. Raccourci clavier: '/'

## **L'ORDINATEUR DE NAVIGATION EN QUOI CONSISTE-T-IL ?**



Bien que vous disposiez déjà de tous les éléments nécessaires pour régler un pilote automatique à destination d'une base stellaire, il y a des gens qui vous diront que cela peut être encore plus facile. New Rossyth en convient, et c'est pourquoi nous avons réalisé l'Ordinateur de Combat - un nouveau matériel pour lequel c'est un jeu d'enfant de trouver une base stellaire.

L'ordinateur vous fournira une liste complète des ports stellaires dans le système où vous vous trouvez actuellement et vous pourrez directement en viser un de la liste.

### **LES AVANTAGES**

Il permet surtout de gagner du temps. Auquel s'ajoute le fait que le réglage du pilote automatique ne demande rien de plus qu'un simple click sur l'écran de la carte principale, au lieu de passer des minutes à effectuer de multiples grossissements de la carte tridimensionnelle, puis à la faire tourner jusqu'à ce que vous localisiez la base dans laquelle vous voulez vous rendre.

## COMMENT L'UTILISER

À partir du Mode Vue (F1), cliquez sur ce Tableau pour faire apparaître une liste des villes situées dans votre système actuel.



Ainsi, le site ne deviendra pas non seulement votre cible, mais il activera aussi instantanément votre pilote automatique (à condition que vous vous trouvez dans l'espace lorsque vous l'utilisez)..

Raccourci clavier: 'N'

## LE SCANNER

### EN QUOI CONSISTE-T-IL ?

Le scanner est l'affichage qui est produit par le champ tridimensionnel du radar qui s'étend jusqu'à 100 kilomètres de votre vaisseau. Il vous indique la position de tous les autres vaisseaux et objets se trouvant dans ce rayon sous la forme de petites lignes horizontales tracées à l'extrémité de lignes verticales. La couleur de ces lignes horizontales vous indique la taille de l'objet et la longueur de la ligne verticale vous précise si cet objet est au dessus ou au dessous de votre ligne de vue. Ce matériel pesant une seule tonne est un ajout vital à tout cockpit, et sans lui, vous n'avez pour ainsi dire aucune chance de vous battre de manière efficace lors des combats. Bien que l'affichage soit de taille réduite, il est extrêmement facile à lire, sauf juste après une explosion, lorsque toutes les caisses de la cargaison provenant de la soute du vaisseau ont été éjectées et flottent librement dans l'espace. Nos techniciens sont en train de travailler sur un filtre pour le radar, afin qu'il n'affiche que les objets au dessus d'une certaine taille, mais ils hésitent à le mettre en application, car il offrirait une couverture facile pour les vaisseaux les plus petits.

## LES AVANTAGES

Il y en a trop pour les énumérer. En résumé, sans lui, vous êtes perdu. Observez le ciel la nuit et vous verrez qu'il y a un nombre infini d'endroits. Imaginez que ce ciel vous entoure complètement et vous comprendrez l'utilité d'un radar. Essayer de participer à un combat sans en avoir un et vous aurez de la chance si vous survivez pour raconter votre histoire.

## COMMENT L'UTILISER

Le scanner est l'une des choses au monde les plus faciles à utiliser. Il suffit simplement de savoir penser de manière un peu différente. Les huit lignes qui traversent le centre du scanner se trouvent dans votre plan de vue actif, l'une d'entre elles étant dirigée directement sur votre avant et vous indiquant votre ligne de course. Les tiges qui s'étendent à partir de cette ligne vous indiquent la distance avec les autres objets et la longueur de la tige correspond à leur hauteur ou à leur profondeur. Familiarisez-vous avec le radar lorsque vous quittez une station spatiale en le faisant explorer à une distance choisie au hasard, puis orientez-vous face à la station en utilisant le scanner, et cela deviendra rapidement une seconde nature. Ainsi, le site ne deviendra pas non seulement votre cible, mais il activera aussi instantanément votre pilote automatique (à condition que vous vous trouviez dans l'espace lorsque vous l'utilisez).

## **LE GÉNÉRATEUR DE BOUCLIER EN QUOI CONSISTE-T-IL ?**

Les coques des vaisseaux modernes sont incroyablement résistantes, comme il se doit afin qu'elles puissent supporter les rigueurs des voyages spatiaux contemporains. Toutefois, lorsqu'il leur faut soutenir les attaques d'autres vaisseaux, elles ont besoin d'un peu d'aide, et c'est là que les générateurs de bouclier interviennent. Ils projettent des flots d'énergie tout autour de la coque du vaisseau qu'ils recouvrent et constituent une barrière physique que rien ne peut traverser. Un barrage constant affaiblit toutefois le bouclier et il lui faut un certain temps pour se recharger, aussi soyez prêt à prendre la poudre d'escampette si les choses s'enveniment.

### **LES AVANTAGES**

Ils semblent plutôt évidents, n'est-ce pas ? Le choix est, d'un côté, de recevoir une décharge de laser et de perdre un morceau de coque - qui est particulièrement chère à réparer - et, de l'autre, de recevoir une décharge de laser et de l'ignorer. Dans la mesure où vous disposez d'un espace disponible de quatre tonnes sur votre vaisseau, vous pouvez vous faire installer un générateur de bouclier. Rappelez-vous que plus votre vaisseau est grand et moins votre générateur de bouclier est efficace. Chaque générateur ne produit qu'une quantité déterminée d'énergie et celle-ci est répartie sur l'ensemble du vaisseau.

### **COMMENT L'UTILISER**

Installez-en autant que vous le souhaitez. Là encore, ils fonctionneront de manière tout à fait satisfaisante sans que vous vous en occupiez, mais rappelez-vous que plus le nombre de générateurs sera grand, plus votre bouclier sera résistant et plus le temps de recharge sera réduit. Certains disent qu'il suffit de se procurer un Courrier Impérial, d'installer un laser à l'avant et de remplir le reste de la coque avec des générateurs de bouclier, et que l'on est invulnérable. Il se pourrait bien qu'ils aient raison.

## **LE CARTOGAPHEUR ASSISTÉ PAR RADAR EN QUOI CONSISTE-T-IL ?**

Lorsque vous êtes attaqué, il est souvent intéressant de vous procurer le maximum d'informations concernant votre adversaire, ne serait-ce que pour disposer de l'avantage de comprendre sa stratégie d'attaque. Pour la somme de 900 crédits et un espace d'à peine une tonne, vous pouvez vous faire installer un cartographeur, qui vous dira à peu près tout ce que vous devez savoir au sujet du vaisseau de votre adversaire, depuis la puissance de ses boucliers et l'état de sa coque jusqu'à la prime attachée au pilote, s'il y en a une. Vous pouvez ainsi vous rendre compte de l'efficacité des différents coups que vous portez lors de votre assaut.

### **LES AVANTAGES**

Tout atout que vous pouvez avoir sur un adversaire lors d'un combat est à votre avantage, et c'est exactement ce qu'un cartographeur assisté par radar vous offre. Il est d'un intérêt encore plus précieux pour les futurs cadets d'Élite, car il permet d'établir le compte des primes accumulées, au point même de pouvoir décider si cela vaut la peine d'attaquer un vaisseau qui apparaît à l'horizon.

## COMMENT L'UTILISER



Le cartographe assisté par radar se met automatiquement en marche. Si vous en êtes équipé, dès que vous avez sélectionné une Cible de Combat normalement, le cartographe assisté par radar vous présentera toutes les informations disponibles en superposition sur votre écran principal.

**Le cartographe assisté par radar.**

## LES SYSTÈMES DE PROPULSION

### **LA PROPULSION INTERPLANÉTAIRE EN QUOI CONSISTE-TELLE ?**

La plus petite et la moins puissante des propulsions que vous pouvez vous procurer pour votre vaisseau, c'est la propulsion interplanétaire standard. Il s'agit d'un petit modèle de quatre tonnes qui ne dispose d'absolument aucune capacité hyperspatiale, mais qui vous permet de vous déplacer d'une planète à l'autre à l'intérieur d'un même système. Avec une puissance équivalente à l'hyperpropulsion de Catégorie 1, c'est la solution idéale pour caboter d'une station spatiale à une planète à la recherche des meilleurs prix, mais cela s'arrête là.

### **LES AVANTAGES**

En fait, il n'y en a aucun. C'est vrai qu'elle est compacte, mais elle est complètement inutile aux personnes qui souhaitent découvrir la galaxie. Si vous avez découvert un système dans lequel vous souhaitez vous installer et que vous voulez renoncer à vos vagabondages, vous pourriez être tenté d'en installer une, mais c'est autrement une option que chacun devrait ignorer. New Rosyth présente ses excuses les plus plates pour avoir osé la mentionner.

### **L'HYPERPROPULSION STANDARD EN QUOI CONSISTE-TELLE ?**

C'est le système de propulsion le plus répandu dans la galaxie. Tous les vaisseaux sont propulsés par hyperpropulsion standard, ce qui explique pourquoi elle est si facilement disponible et si peu chère. Elle fonctionne avec du carburant d'hydrogène standard, qui peut être acheté à peu près partout et elle est proposée dans une large gamme de tailles et de puissances, afin de s'adapter à divers modèles de vaisseaux. En général, plus le vaisseau est petit, plus l'hyperpropulsion peut l'amener loin dans l'hyperespace. Toutefois, les moteurs les plus gros prennent beaucoup plus de place que n'en disposent les petits vaisseaux, ce qui fait que, de manière assez curieuse, quelle que soit la taille de votre vaisseau, le maximum que vous pouvez espérer parcourir lors d'un seul saut est environ 15 années-lumière. Certains se sont vantés d'en avoir atteint 600, s mais manifestement, ils mentent.

### **LES AVANTAGES**

Elle est bon marché, pratique et fiable si elle est entretenue correctement. Le carburant est disponible partout où vous allez et s'il ne vous est pas possible de vous rendre dans un système pour en acheter, vous pouvez toujours faire installer une nasse à carburant sur votre vaisseau et le ramasser dans l'espace. Le seul vrai inconvénient est sa taille, qui a représenté un obstacle pour tant de petits vaisseaux autrefois. Il existe actuellement sept tailles couramment utilisées d'hyperpropulsion, mais vous pouvez vous en procurer de plus puissantes si vous vous adressez à des chantiers spécialisés.

## **LES HYPERPROPULSIONS MILITAIRES EN QUOI CONSISTENT-ELLES ?**

Comme c'est toujours le cas, le matériel destiné à l'usage militaire est très supérieur à celui des ingénieurs civils. Les hyperpropulsions militaires sont d'une taille de moitié inférieure à celle des hyperpropulsions standard, permettant aux petits vaisseaux de sauter beaucoup plus loin qu'auparavant. Tous les vaisseaux militaires en sont équipés, ce qui fait que, si vous êtes chargé d'une mission d'assassinat, il serait absurde de vous lancer dans l'hyperespace à la poursuite d'un vaisseau équipé d'une telle hyperpropulsion si vous ne disposez que d'une hyperpropulsion standard.

### **LES AVANTAGES**

La taille et la portée sont les seuls deux avantages évidents que ces propulsions vous offrent et elles ont beaucoup d'inconvénients. D'abord, elles sont extrêmement onéreuses à utiliser car elles fonctionnent avec du carburant militaire, qui coûte beaucoup plus cher que l'hydrogène courant. En outre, tous les carburants créent des déchets, dont il faut pouvoir se débarrasser (dans une station spatiale car, rappelez-vous en, la décharge dans l'espace est interdite). Par ailleurs, il n'y a actuellement que trois catégories d'hyperpropulsion militaire disponibles sur le marché civil. Les ingénieurs des chantiers navals New Rossyth travaillent jour et nuit à la construction d'une version civile des hyperpropulsions militaires M4. Ouvrez l'œil et lisez les journaux pour une éventuelle commercialisation dans un futur proche.

REMARQUE: Les rumeurs de développement d'un prototype de 'Brouilleur d'Hyperespace' par les équipes de recherche des deux Puissances Militaires est sans aucun doute une propagande alarmiste de la part des États Policiers.

## **LA NASSE A CARBURANT EN QUOI CONSISTE-TELLE ?**

Tous les appareils comportent une ouverture à l'avant. Dans la plupart des cas, il ne s'agit là que d'un détail de construction sans fonction particulière, destiné uniquement à enjoliver la coque. Toutefois, il est possible de la mettre à bon usage en lui adjoignant une nasse à carburant. Le principe en est simple: il consiste à recueillir les atomes d'hydrogène dans les endroits où ils sont en plus grande concentration et à les convertir en carburant. C'est une manière extrêmement dangereuse de se procurer du carburant et elle ne devrait être tentée qu'en dernier recours.

### **LES AVANTAGES**

Du carburant gratuit, si vous arrivez à trouver la façon d'écumer la surface d'une étoile. Toutefois, associée à un convertisseur de nasse à cargaison, ses applications deviennent beaucoup plus intéressantes. Veuillez vous reporter à la section concernant le convertisseur de nasse à cargaison pour de plus amples informations.

### **COMMENT L'UTILISER**

Pour vouloir recueillir du carburant dans les couches supérieures d'une étoile, il faut soit être las de la vie ou avoir parié une somme énorme. La plongée stellaire est très répandue dans les systèmes riches en étoiles et où le 'Crawl stellaire' est devenu un loisir assez prisé. Si vous le pratiquez parce que vous êtes obligé, ce n'est certainement pas aussi agréable.

En cas d'urgence (par exemple, si vous tombez en panne de carburant en plein milieu de l'espace), voici ce que vous devez faire. Commencez par naviguer jusqu'à l'étoile, puis pénétrez dans son atmosphère comme vous le feriez pour une planète. Il vous faudra un bouclier atmosphérique si vous voulez réussir cette opération. Tout en maintenant une vitesse élevée, descendez lentement vers l'étoile jusqu'à ce que vous soyez à une altitude de 30 kilomètres. La nasse à carburant sortira automatiquement et commencera à ramasser des atomes d'hydrogène. Lorsque votre réservoir est plein, quittez l'étoile le plus rapidement possible.

## **LE CONVERTISSEUR DE NASSE À CARGAISON EN QUOI CONSISTE-T-IL ?**

Il s'agit plus d'un complément que d'un dispositif indépendant. Le convertisseur de nasse à cargaison s'adapte à votre nasse à carburant existante, si vous en avez une, et l'améliore de manière radicale. Après avoir procédé à cette installation simple, il vous sera possible, non seulement de recueillir du carburant dans les atmosphères des planètes, mais également de récupérer les caisses de cargaison qui flottent dans l'espace après que vous ayez détruit un appareil ennemi, ou les morceaux de minerai qui dérivent après que vous ayez fait exploser un astéroïde avec un laser minier.

La rumeur circule que certains vaisseaux de conception militaire (et vaisseaux spécialisés des chantiers navals New Rossyth) sont équipés de Rayon Tracteur qui se verrouille sur les objets flottant à proximité, puis les ramène à la nasse à cargaison. Si cette innovation devient monnaie courante, elle devrait considérablement améliorer les techniques de recherche de petits objets.



**Un convertisseur de nasse à cargaison vous permet de récupérer des objets flottant dans l'espace.**

## **LES AVANTAGES**

Avec l'un de ces dispositifs, vous allez pouvoir disposer de cargaison gratuite et d'argent. Si vous finissez par vous décider à acheter une nasse à carburant, nous vous recommandons de vous procurer l'un de ces dispositifs le plus rapidement possible. Puis vous pourrez essayer de vous lancer dans la piraterie à votre tour, détruire les gros cargos et récupérer leurs marchandises pour les revendre ultérieurement. La poursuite des caisses dans l'espace peut également être un exercice amusant pour la pratique du contrôle de votre vaisseau. Si vous souhaitez devenir prospecteur, il vous en faudra également un.

## **COMMENT L'UTILISER**

À l'instar de la récupération de carburant qui vous oblige à vous rapprocher fortement de l'atmosphère d'une planète, il vous faudra vous mettre à proximité immédiate de l'objet à ramasser dans l'espace pour que la nasse à carburant se déclenche. La manière d'y procéder est de viser l'objet que vous voulez récupérer et de le centrer sur votre écran de visualisation.

Rapprochez-vous en alors très lentement, en le maintenant au centre de l'écran jusqu'à ce que vous en soyez très proche. Relevez alors très rapidement le nez de votre appareil afin que l'objet glisse légèrement en dessous, et la nasse à carburant devrait s'en saisir. Soyez extrêmement prudent car une caisse mal dirigée peut endommager vos boucliers.

## **LA MACHINE MINIERE MB4 EN QUOI CONSISTE-TELLE ?**



Il existe deux types d'exploitation minière accessibles aux combattants stellaires. L'exploitation d'astéroïdes et celle plus traditionnelle de la surface d'une planète. L'exploitation minière d'astéroïdes est effectuée tout simplement à l'aide d'un laser

minier et d'une nasse à carburant, mais l'exploitation en surface est un peu plus compliquée. Dans ce but, il vous faudra vous procurer une machine minière puis trouver une planète qui soit suffisamment riche en minerais pour justifier son exploitation. La machine minière peut alors être laissée sur la surface de la planète pendant un mois ou deux, pendant lesquels elle effectuera son travail pour votre compte, creusant et raffinant le minerai en attendant votre retour.

## **LES AVANTAGES**

Tout comme dans le cas de l'exploitation minière d'astéroïdes, celle de la surface d'une planète est l'occasion de faire de l'argent facilement. De nombreuses planètes vierges, celles qui n'ont pas encore été colonisées, sont riches en minerais et minéraux, et il suffit de consulter rapidement les systèmes de messagerie pour se rendre compte qu'il est possible de gagner beaucoup d'argent si l'on dispose d'un approvisionnement illimité. Afin d'avoir de vraies chances de réussir dans l'exploitation minière, il vous faudra disposer de plusieurs machines minières pour produire des quantités suffisantes pour rapporter beaucoup d'argent, il se peut qu'il faille jusqu'à deux ans avant que celles-ci ne soient amorties. Compte tenu du fait que ces machines prennent l'espace énorme de 30 tonnes dans la soute pour leur transport, c'est le genre de carrière qui demande un engagement complet.

## **COMMENT L'UTILISER**

Après avoir embarqué votre matériel d'exploitation minière, il vous reste à trouver une planète qui se prête à cette exploitation minière. Les planètes colonisées sont hors limites, aussi il vous faudra voyager vers les systèmes frontaliers et au-delà. Cela ne sert à rien d'essayer de prospecter les planètes se trouvant à proximité du centre de la galaxie, car celles-ci ont déjà été saignées à blanc par les prospecteurs qui vous ont précédé. Au lieu de cela, il vous faut voyager vers l'extérieur pour y rechercher des minerais. Atterrissez sur une planète de la même manière que vous le feriez sur un dock planétaire (si ce n'est qu'il ne vous sera manifestement pas nécessaire de demander une autorisation) et appelez l'écran des Installations Minières (F12) dans le mode Inventaire (F2).

Il vous sera indiqué tout le matériel que vous possédez actuellement et son état. Cliquez sur l'un d'entre eux avec le bouton gauche de la souris pour le décharger sur la surface et il vous est alors possible de prospecter le sol pour voir si c'est la peine d'exploiter cet endroit. S'il semble possible que vous puissiez retirer 10 tonnes du sol, la limite de stockage de la MB4, vous pouvez la laisser faire son travail et vous envoler vers d'autres cieux.

Lorsque vous voulez la retrouver, consultez votre écran des Installations Minières pour savoir dans quel système vous l'avez laissé travailler et dirigez-vous vers ce système. Lorsque vous y êtes arrivé, appelez à nouveau l'écran des Installations Minières et regardez sur quelle planète votre MB4 se trouve. Afin de vous faciliter la vie, toutes les MB4 sont équipées de radiophares de ralliement qui sont reliés à votre pilote automatique, ce qui fait qu'il vous suffit de cliquer sur le bouton se trouvant à proximité de l'installation que vous voulez visiter pour qu'elle devienne l'objectif de votre pilote automatique. Vous pouvez alors facilement naviguer jusqu'à l'installation. Lorsque vous y êtes, videz-en le contenu dans votre vaisseau en cliquant sur l'icône de Chargement de l'Installation, et vous pouvez alors soit repartir, soit placer à nouveau la machine sur la surface de la planète afin qu'elle prépare un nouveau chargement, si le sol le permet.

Raccourci clavier: `D`



**Une machine minière.**

## **EQUIPEMENT OFFENSIF**

On arrive maintenant aux choses sérieuses, qui prolongeront votre espérance de vie et vous permettront de rester dans les airs. Les choses dont vous ne pouvez vraiment pas vous passer, et comme disait ce grand comédien, D'Lango, si tout ne tient pas dans votre vaisseau, il est temps de passer à la taille supérieure.

Nous avons regroupé l'armement offensif en trois catégories principales, pour vous aider à trouver facilement ce que vous cherchez: Lasers, Explosifs et Défense Électronique.

### **1) LASERS**

#### **LASER MINIER 30 MW**

##### **QU'EST-CE QUE C'EST?**

Dans l'espace, l'exploitation minière peut être très lucrative, sans les coûts et les soucis liés à l'exploitation minière d'une planète. Il suffit de trouver une ceinture d'astéroïdes, ce qui ne manque pas, et de détruire les astéroïdes rencontrés en les pulvérisant avec un Laser Minier jusqu'à obtention des minéraux qui les composent. Ce rayon oscillant spécialement conçu est extrêmement puissant, avec 30 MW, et peut démolir une petite lune en quelques minutes. Cependant, en raison de la nature du laser à impulsions, il n'est pas très efficace pour détruire les vaisseaux. Il a une cadence de tir lente et devrait être utilisé avec beaucoup de précautions, car votre réserve d'énergie laser diminue considérablement à chaque tir.

##### **AVANTAGES**

Si votre vaisseau est équipé d'un affût de canon laser que vous n'utilisez pas vraiment, c'est l'emploi idéal, à condition que vous disposiez également d'une nasse à carburant et d'un convertisseur de nasse à cargaison. Comme il est trop lent pour s'avérer efficace contre les objets à déplacement rapide (autrement dit, les autres vaisseaux), nous vous déconseillons de le fixer à l'avant du vôtre. Dès que vous aurez un Laser Minier, vous verrez vos crédits augmenter à toute vitesse. Même si vous n'avez pas l'intention de vous consacrer à l'exploitation minière, ce type d'équipement est toujours utile dans les longs voyages intersystèmes pour constituer votre cargaison.

#### **LASER À IMPULSIONS 1 MW**

##### **QU'EST-CE QUE C'EST?**

C'est le laser vaisseau-vaisseau le moins cher que vous puissiez trouver, et avec lequel doivent combattre la plupart des débutants. Il n'est pas particulièrement puissant et l'action à impulsions force le combattant à devenir très bon au combat rapproché aussi vite que possible. Le Laser à Impulsions fonctionne, comme son nom l'indique, par impulsions, en puisant une petite quantité d'énergie dans la réserve d'énergie laser, puis en tirant une ligne concentrée d'énergie de surchauffe.

##### **AVANTAGES**

Le Laser à Impulsions 1 MW est une arme dont vous devriez vous séparer dès que possible. Bien qu'il remplisse correctement son rôle, il n'est pas suffisamment puissant contre les gros vaisseaux ou les vaisseaux bien équipés de générateurs de boucliers. De plus, la nature intermittente du tir demande une excellente synchronisation pour réussir à atteindre les cibles. Essayez de n'utiliser cette arme que dans les combats rapprochés, car sa portée n'est pas non plus très grande.

## **LASER À IMPULSIONS 5 MW**

### **QU'EST-CE QUE C'EST?**

Apparenté au Laser à Impulsions 1 MW, le 5 Mégawatts corrige beaucoup des défauts de son petit frère mais demeure d'une puissance et d'un emploi trop limités pour certains. Il consomme moins d'énergie par tir que la version 1 MW (vous pouvez donc appuyer sur la gâchette pendant beaucoup plus longtemps), sa cadence de tir est beaucoup plus rapide, et même sa portée et sa puissance sont considérablement supérieures. Un bon choix pour une première amélioration, car il reste relativement bon marché.

### **AVANTAGES**

À peu près similaires à ceux du Laser à Impulsions 1 MW: petit et bon marché. Cependant, c'est un bien meilleur investissement, ne serait-ce que pour la puissance de tir supplémentaire qu'il vous donne. Il est également plus efficace contre les gros vaisseaux et a une portée supérieure. C'est un excellent intermédiaire entre votre laser de départ et le Laser à Faisceau.

## **LASER À FAISCEAU**

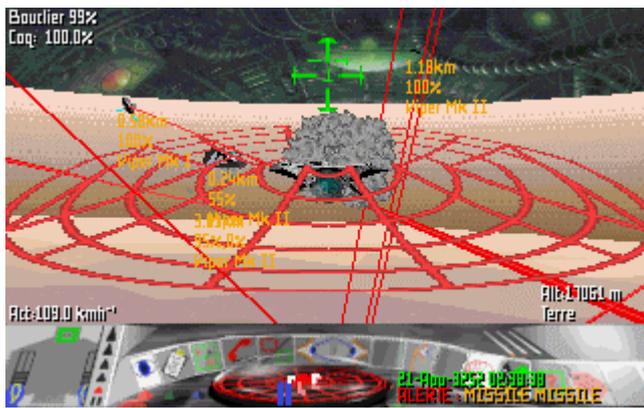
### **QU'EST-CE QUE C'EST?**

Les Lasers à Impulsions se retrouvèrent dépassés il y a cent vingt ans, lorsque quelqu'un découvrit comment tirer une charge laser tout en chargeant simultanément le canon. Le résultat fut un canon laser capable de tirer en continu, à condition de maintenir la bonne température de fonctionnement. Les Lasers à Faisceau représentent l'application la plus récente de cette merveille de la technologie, et sont les plus efficaces pour attaquer tous les types de vaisseaux. Ils tirent une ligne continue d'énergie lumineuse surchauffée, qui reste fixe, et le pilote a la possibilité de manoeuvrer le canon, "déplaçant" le faisceau laser jusqu'à ce qu'il entre en contact avec la cible.

### **AVANTAGES**

Lorsque vous aurez utilisé un Laser à Faisceau, vous ne voudrez plus jamais vous en séparer. Le combat deviendra cent fois plus facile, car vous pourrez tirer dans la direction générale du vaisseau ennemi, puis rapprocher le faisceau laser de la cible sans risquer de la manquer. Faites tout de même attention, car les lasers peuvent surchauffer assez rapidement et vous devrez les laisser refroidir avant de pouvoir tirer à nouveau. Il existe des Lasers à Faisceau de différentes puissances: 1 MW, 4 MW, 20 MW et 100 MW, le plus populaire. Cependant, ils sont assez encombrants et les plus gros ne peuvent être transportés que par les plus gros vaisseaux de fret. Par exemple, un Laser à Faisceau 20 MW occupe 75 tonnes d'espace cargo sur votre vaisseau.

## ORDINATEUR DE COMBAT



L'ordinateur de combat

### QU'EST-CE QUE C'EST?

Parfois, pendant une bataille, tout particulièrement contre d'autres vaisseaux, le petit scanner en bas de l'écran n'est pas suffisant. Que se passe-t-il lorsque vous désirez avoir une image plus grande? Lorsque vous voulez simplement voir quels sont ces vaisseaux, quelle est leur allégeance et quelles sont leurs intentions. Pour quelques (milliers de) crédits, vous pouvez vous procurer un Ordinateur de Combat, qui fonctionne plus ou moins de la même façon qu'un scanner, à la différence qu'il remplit tout l'écran et vous donne toutes les informations dont vous avez besoin concernant un vaisseau, d'un seul coup d'oeil.

Pour activer le tableau de Combat, assurez-vous que vous êtes bien en mode Vue (Tableau de Vue ou F1) puis cliquez sur le tableau Ordinateur de Combat (F11).

### AVANTAGES

Facilite le ciblage et rend votre vie généralement bien plus intéressante lors de la lutte contre les hordes voraces. Selon les rumeurs, c'est un outil préalablement nécessaire à certaines formes d'Assurance Vie les plus onéreuses.

### COMMENT FONCTIONNE-T-IL?

Pour activer l'Ordinateur de Combat, assurez-vous que vous êtes bien en mode Vue (Tableau de Vue ou F1) puis cliquez l'Ordinateur de Combat (F11). Votre Ordinateur de Combat remplira la partie supérieure de votre écran et peut être utilisé pour viser.

## ACCÉLÉRATEUR DE REFROIDISSEMENT DE LASER

### QU'EST-CE QUE C'EST?

Les Lasers à Faisceau ont tendance à surchauffer beaucoup plus rapidement que les Lasers à Impulsions, et peuvent très bien s'arrêter à un moment crucial du combat, ce qui laisse le temps à l'adversaire de recharger ses boucliers. En règle générale, pour éviter cela, vous ne devriez utiliser vos Lasers à Faisceau que lorsque vous êtes certain d'atteindre votre cible. Mais un autre moyen de remédier à ce problème de surchauffe est d'acheter un Accélérateur de Refroidissement de Laser. En accélérant la circulation de l'air autour de l'unité de chargement du laser, cette dernière reste beaucoup plus froide, si bien que le laser surchauffe moins vite et que le temps de refroidissement est accéléré.

## AVANTAGES

Si vous avez déjà essayé d'empêcher vos lasers de surchauffer dans un combat rapproché intense contre un groupe de gros vaisseaux, vous apprécierez les avantages d'un Accélérateur de Refroidissement de Laser. Il arrive trop souvent qu'on ait besoin de tirer dès que les lasers commencent à refroidir, si bien qu'ils recommencent à surchauffer presque aussitôt. L'Accélérateur de Refroidissement vous permet de gagner beaucoup de temps au combat, et réduit les chances de l'adversaire de recharger ses boucliers.

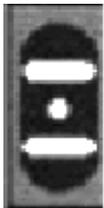
## ACCÉLÉRATEUR A PLASMA QU'EST-CE QUE C'EST?

Pour la destruction de vaisseaux, on ne peut pas trouver beaucoup mieux qu'un Accélérateur à Plasma. Il existe en deux tailles: petit et grand, et la taille seule devrait vous donner une idée de la puissance de ces super canons. Le plus petit vous coûtera plus d'un quart de million de crédits (oui, deux cent soixante-dix mille) et occupera 500 tonnes d'espace cargo. Le plus grand, comme si le petit n'était pas déjà assez puissant, coûte un peu moins de 600 000 crédits et occupe 900 tonnes d'espace cargo! L'Accélérateur à Plasma ne peut être transporté que par les plus gros vaisseaux du jeu, mais il a l'incroyable capacité de détruire en un seul tir des vaisseaux de taille moyenne tels que l'Imperial Trader.

## AVANTAGES

Pour la puissance de destruction pure, il n'y a pas mieux. L'Accélérateur à Plasma ne surchauffe pas très rapidement, et rien ne peut résister à son tir pendant plus d'une demi-seconde. Cependant, vous devrez être très riche pour en avoir un, car le coût du vaisseau requis pour le transporter ruinerait la plupart des colonies, sans parler du coût du canon lui-même. Pour le combattant d'Élite, tout autre armement est inférieur.

## MINE DE PROXIMITE XB13 QU'EST-CE QUE C'EST?



Le combattant expérimenté repérera vite les attaques en piqué des pirates et apprendra à les anticiper. Grâce à la Mine de Proximité, vous pouvez faire encore mieux en plaçant une mine sur leur trajectoire de vol. Ces petites bombes sont couvertes de senseurs à micro-déclencheur, et explosent au moindre contact. Faites attention de ne pas passer dessus!

## AVANTAGES

Les mines sont très utiles pour défendre une zone plutôt qu'un vaisseau. Si vos lasers sont en panne et que l'ennemi approche, placez quelques mines et reculez. Vous créerez ainsi une barrière infranchissable pour l'ennemi, ce qui vous donnera le temps d'effectuer les réparations nécessaires.

## COMMENT L'UTILISER

On pose les Mines de Proximité exactement de la même façon qu'on lance les missiles, ce qui n'est pas surprenant puisque les mines sont retenues dans les lance-missiles de votre vaisseau. Visez une cible lors d'une bataille puis cliquez sur l'icône appropriée sur votre console de combat.

## **BOMBE A ENERGIE**

### **QU'EST-CE QUE C'EST?**



À mesure que les systèmes des vaisseaux deviennent de plus en plus informatisés, on découvre de plus en plus de façons de les endommager. L'une des dernières inventions dans ce domaine est la Bombe à Énergie: un brouilleur qui envoie une énorme onde d'énergie à travers le moteur d'un vaisseau, ce qui le fait surcharger et exploser.

Grâce au système d'identification des moteurs, vous pouvez utiliser la Bombe à Énergie dans une zone comprenant vingt autres vaisseaux et provoquer la surcharge de tous les moteurs sauf du vôtre. En principe.

### **AVANTAGES**

La Bombe à Énergie est une arme encombrante et chère qui s'utilise une seule fois, en dernier recours. Par exemple, si vos boucliers sont pratiquement anéantis et qu'un Asp arrive droit sur vous, la Bombe à Énergie pourrait bien être la seule chose capable de vous sauver. Ne comptez pas sur la destruction systématique de l'ennemi, car un vaisseau équipé de boucliers assez puissants pourra résister à l'explosion, ce qui n'empêchera pas les boucliers d'être fortement endommagés.

### **COMMENT L'UTILISER**

Utiliser une Bombe à Énergie est beaucoup trop facile. À tel point que vous devez faire attention de ne pas faire feu par erreur en utilisant le tableau de contrôle du combat. Le bouton de la Bombe à Énergie se trouve en haut de la Console de Combat. Il vous suffit d'appuyer dessus pour envoyer votre onde perturbatrice, puis regarder le feu d'artifice.

## **MISSILE À TÊTE CHERCHEUSE KL760**

### **QU'EST-CE QUE C'EST?**



Le type le plus élémentaire de missile à tête chercheuse. Le KL760 fonctionne comme tous les autres missiles de cette catégorie: il se verrouille à distance sur le moteur du vaisseau ennemi, puis est propulsé vers ce vaisseau comme une simple roquette.

Il est équipé d'un réservoir de carburant standard qui ne lui donne que 60 secondes de vol; il doit donc atteindre la cible dans ce temps. S'il n'explose pas dans l'espace, vous réussirez peut-être à endommager l'ennemi avec les éclats.

### **AVANTAGES**

Il est bon marché mais c'est à peu près tout. Le KL760 est lent et stupide, et relativement facile à éviter ou à éliminer. Il peut être détruit par n'importe quel système CME et atteint rarement une cible mobile. Cependant, si vous n'avez pas les moyens d'acheter autre chose, c'est une distraction bienvenue pour l'adversaire, qui vous laisse le temps de vous rapprocher pour attaquer.

## MISSILE INTELLIGENT LV111 QU'EST-CE QUE C'EST?

Lorsque les contre-mesures électroniques (CME) furent utilisées pour la première fois, le seul missile disponible était le KL760. Bientôt, la plupart des vaisseaux furent équipés de systèmes CME, puis le Missile Intelligent LV111 arriva sur le marché. Grâce à une protection magnétique intégrale autour du système de propulsion, les signaux CME ne pouvaient pas être transmis à l'Ordinateur de Combat situé à l'intérieur du missile. Le LV111 était donc indestructible, en tout cas par des moyens électroniques.

### AVANTAGES

Le coût du Missile Intelligent LV111 n'est que légèrement supérieur à celui du KL760 et c'est un bien meilleur investissement. Il peut être détruit par les systèmes CME militaires et navals. Nous avons vu, en effet, que l'équipement militaire était toujours supérieur, comme avec l'exemple des hyperpropulseurs. Cependant, la plupart des pirates ne possèdent que des systèmes CME standard et ce missile est donc le bienvenu dans votre arsenal si vous travaillez comme chasseur de primes.

## MISSILE DE GRADE NAVAL NN500 QU'EST-CE QUE C'EST?

Le missile suprême. Très coûteux, il représente la suite logique du LV111. Il ne peut être détruit par aucun système CME connu, y compris ceux des organisations militaires. Le NN500 est un missile redoutable, avec un taux de réussite bien supérieur à celui des autres missiles, bien qu'il reste lent et que sa durée de vol soit de 60 secondes seulement. En effet, la plupart des pirates essaient de prendre la fuite lorsqu'ils s'aperçoivent que leurs systèmes CME n'ont pas réussi à le détruire, mais il est généralement déjà trop tard, car le missile a alors gagné de la vitesse et fonce droit sur eux.

### AVANTAGES

Si vous avez assez d'argent, c'est une bonne idée de s'équiper de Missiles de Grade Naval NN500. Alors que les missiles ne doivent généralement être utilisés qu'à courte portée, pour ne pas laisser le temps à l'ennemi d'activer son système CME, ceux-ci peuvent être lancés à une portée beaucoup plus longue. Ce sont également les missiles les plus explosifs dont vous disposez, et ils n'ont pas besoin d'être tout près d'un vaisseau au moment de l'explosion pour infliger beaucoup de dommages.

REMARQUE: La technologie se rapportant aux missiles est l'une des plus changeantes



dans le domaine de la recherche et du développement militaire. De nouveaux missiles sont créés, testés, améliorés et balancés à intervalles réguliers. Les trois missiles mentionnés ci-dessus ont résisté à l'épreuve du temps. Gardez les yeux ouverts chez votre marchand local pour repérer des modèles nouveaux, plus puissants, dotés des derniers gadgets.

Le NN500 à l'oeuvre..,



## **SYSTÈME CME QU'EST-CE QUE C'EST?**

Cette petite boîte noire occupe moins de deux tonnes d'espace dans votre vaisseau, et vous sauvera pourtant la vie à de nombreuses reprises. Elle se base sur le principe que tous les missiles sont commandés par ordinateur, et n'explorent que lorsque l'ordinateur leur en donne l'ordre. Les contre-mesures électroniques permettent d'envoyer un message à tous les missiles situés dans leur rayon d'action, qui consiste à faire croire à l'ordinateur que la cible est atteinte, déclenchant ainsi l'explosion prématurément.

### **AVANTAGES**

Le Système CME détruira tous les missiles KL760 se trouvant dans son rayon d'action, y compris les vôtres. Vous pouvez d'ailleurs tourner cela à votre avantage: si vous ne possédez pas de Système CME et qu'un vaisseau ennemi vous lance un missile, tirez un missile en retour; si l'ennemi a un Système CME, il l'utilisera, détruisant ainsi les deux missiles. Cependant, les contre-mesures électroniques standard ne sont efficaces que contre les Missiles à Tête Chercheuse KL760 et n'ont aucun effet sur les armes supérieures.

### **COMMENT L'UTILISER**

Le Système CME envoie une gamme de codes différents aux missiles attaquants, ce qui peut prendre une à deux secondes. En appuyant sur le tableau CME de la Console de Combat, un champ électrique apparaît autour de votre vaisseau pendant une seconde, et si tout se passe bien, vous verrez les missiles ennemis exploser sous vos propres yeux. Si ce n'est pas le cas, il s'agit probablement de missiles supérieurs et il ne vous reste plus qu'à faire demi-tour et fuir.

### **SYSTÈME CME NAVAL QU'EST-CE QUE C'EST?**

La Marine Impériale fut la première à s'emparer des plans du Missile LV111 et eut donc le monopole sur la génération suivante de systèmes CME. Le Système CME Naval fonctionne exactement de la même façon que le système CME standard, mais il est encore plus efficace contre les KL760 et agit également sur les LV111. Cependant, il n'a aucun effet sur les Missiles de Grade Naval et nous devons donc attendre la prochaine génération de contre-mesures électroniques pour pouvoir les détruire.

## 14. RÉPARATION ET ENTRETIEN



**N'oubliez pas! Un entretien régulier est essentiel...**

Pour tout matériel électrique ou mécanique, un bon entretien régulier est le secret d'une longue vie. Aux chantiers navals New Rossyth, nous connaissons aussi bien que quiconque les dangers auxquels s'expose un vaisseau en parcourant la galaxie. C'est pour cette raison que le tout nouveau Saker Fighter n'est vendu avec aucune garantie. Les vaisseaux peuvent tomber en panne en l'espace de quelques mois et vous comprendrez sûrement que nous ne pouvons pas prendre en charge les coûts astronomiques que peuvent entraîner tous ces contrats d'entretien. Par conséquent, la devise de notre entreprise est passée de "C'est un immense univers, mais vous n'êtes jamais seul avec les chantiers navals New Rossyth", à "C'est un immense univers. Bonne chance."

La première chose à surveiller est votre hyperpropulseur, car il peut faire la différence entre la vie et la mort. Un hyperpropulseur mal entretenu, même s'il est de classification militaire, risque de rater un saut et de vous laisser échoué entre deux systèmes, sans espoir de secours. Les autres éléments essentiels de votre vaisseau sont la coque, les supports du moteur principal, les entrées de poussière et les câbles informatiques qui partent du boîtier du moteur. Le moindre défaut dans l'un de ces éléments peut causer l'arrêt complet du système, et dans l'espace, personne ne vous entendra mourir.

Nous vous conseillons donc de faire l'entretien de votre moteur et de votre vaisseau une fois tous les six mois au minimum. Cela coûte cher, mais c'est indispensable pour réussir vos voyages interstellaires. Nous vous recommandons de choisir l'entretien complet à chaque fois, mais si vous n'en avez pas les moyens, faites au moins vérifier le moteur.

Vous devez prêter une attention toute particulière à la structure de la coque. À la moindre brèche, faites-la réparer immédiatement, même si cela vous oblige à vendre quelques accessoires non indispensables pour rassembler l'argent nécessaire. Une coque endommagée vous rend beaucoup plus vulnérable à l'attaque, si bien que vous avez moins de chances de survivre au prochain tir laser.

Graissez et nettoyez votre train d'atterrissage une fois par mois, et vérifiez que les systèmes de scanner et les antennes de projection radio sont propres et en bon état. Si possible, démontez votre vaisseau une fois tous les trois mois et enlevez autant de résidu de poussière spatiale que vous le pouvez, sans rayer vos plaques protectrices.

Si vous n'oubliez pas ces petits conseils, votre vaisseau devrait durer à peu près aussi longtemps que vous. Évidemment, si vous ne faites pas réviser votre vaisseau, il durera seulement aussi longtemps que vous, mais ce sera beaucoup plus court. Vous êtes prévenu.

## **ENTRETIEN DES ARMES**

Il est indispensable que vous preniez bien soin de votre armement, car des missiles bloqués et des tourelles de canon laser fêlées sont deux des causes les plus courantes de défaite. Démontez et remontez vos missiles une fois par mois et nettoyez l'intérieur et l'extérieur de vos lasers une fois tous les deux mois. Au moment de la révision de vos armes, faites particulièrement attention aux plaques de protection thermiques entourant la base du canon laser. La moindre fissure devrait être réparée immédiatement; sinon, vos armes risqueraient de tirer sur le cockpit, ou pire, sur l'hyperpropulseur.

## 15. PROFIL DU COMMANDANT

### LE CLASSEMENT D'ÉLITE



Vous trouverez votre classement d'Élite sous votre Profil du Commandant (F7) dans le mode Inventaire (F2).

Chaque nouveau pilote est classé comme Inoffensif. À partir de là, il pourra gravir les échelons en accomplissant des prouesses au combat. Cependant, le classement d'Élite est beaucoup plus qu'un badge d'honneur. Il montre au monde que vous êtes plus qu'un simple combattant, et peut également vous valoir des privilèges dans certains des hôtels, auberges et magasins les plus célèbres du monde.

La Fédération des Pilotes d'Élite dirige l'organisation et suit vos performances de combat tout au long de votre carrière, vous attribuant des points en fonction du nombre et du type de cibles que vous détruisez. Si vous pilotez un petit vaisseau relativement mal défendu et que vous réussissez à éliminer un gros cuirassé fortement blindé, vous marquerez beaucoup plus de points que si vous détruisez des Interplanetary Shuttles avec une Bombe à Énergie. Ces points constituent des informations classées "top secret". La seule façon de savoir qu'une attaque vous a valu des points est de recevoir un message de la Fédération des Pilotes d'Élite, vous félicitant de votre superbe victoire et vous accordant parfois une prime, si le vaisseau détruit était recherché par la police.

Le classement d'Élite, dans l'ordre décroissant, est le suivant:

ÉLITE

Redoutable

Dangereux

Compétent

Au-dessus de la moyenne

Moyen

Au-dessous de la moyenne

Médiocre

Presque inoffensif

Inoffensif

Pour passer à chaque niveau successif, vous devez amasser de plus en plus de points. Ainsi, si vous ne devez détruire que dix vaisseaux pour passer d'Inoffensif à Presque Inoffensif, il vous faudra peut-être en détruire plusieurs centaines pour passer de Compétent à Dangereux.

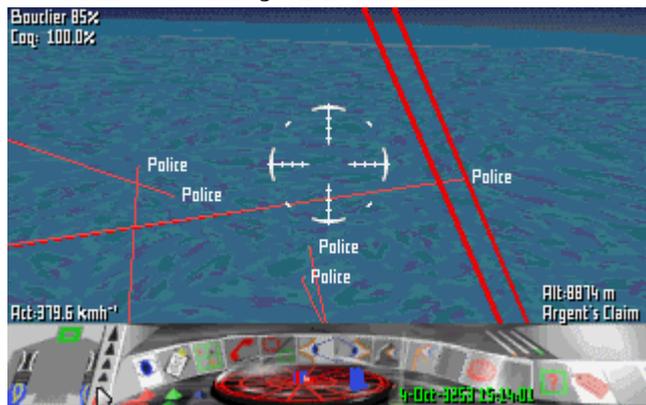
## MÉDAILLES

Votre collection de médailles se trouve également sous le Tableau Inventaire (F2) dans le Profil du Commandant (F7).

Les médailles, pour la plupart, sont décernées par les Marines de la Fédération ou l'Empire pour récompenser des actes d'un courage exceptionnel uniquement. Cependant, parfois, une médaille sera décernée dans le but pur et simple de contrarier l'opposition (si, par exemple, on vient juste de réussir à photographier la base militaire la plus surveillée de celle-ci).

L'Alliance des États Indépendants, n'ayant aucune Marine à proprement parler, ne considère pas le système de médailles comme étant un moyen efficace de récompenser des pilotes et aura plutôt tendance à vous offrir un vaisseau tout neuf - si vous avez effectué un exploit particulier.

## VOTRE CASIER JUDICIAIRE



La police surveille constamment les routes de l'espace, à la recherche de criminels, et vous n'avez pas intérêt à avoir un casier judiciaire. Elle recrute parmi les meilleurs pilotes de la galaxie et le vaisseau qui leur est affecté, le Viper Defence Craft, peut être armé jusqu'aux dents. Cependant, si vous respectez la loi, vous ne risquez rien. Pour vous aider à rester dans la légalité, ce qui n'est pas une mince affaire (au sein de l'Empire seul, il existe actuellement 172 934 lois différentes qui ont pour sanction la peine de mort!), voici le

guide de la Loi Intergalactique pour débutant

### 1) PIRATERIE ET MEURTRE

L'attaque d'un vaisseau en présence d'un véhicule de police constitue un acte de piraterie et de meurtre, ce qui prouve à quel point le système policier qui règne dans la galaxie est archaïque. Quoi que vous fassiez, n'attaquez jamais un véhicule à proximité d'une station spatiale ou d'une base terrestre, car elles regorgent de flics.

### 2) ATTAQUE D'UN VÉHICULE DE POLICE

La seule fois où la plupart des gens voient un Viper de la police, c'est qu'il fonce sur eux tous canons dehors. Pourtant, riposter à cette attaque constitue également une infraction, pour laquelle vous pouvez être jugé et exécuté dans les trois secondes.

### 3) ARRIMAGE SANS AUTORISATION

Les stations spatiales et les aires d'atterrissage planétaires appartiennent au Contrôle du Trafic Aérien. Tous les intrus seront éliminés sans procès.

### 4) LANCEMENT SANS AUTORISATION

Il est très difficile de diriger le trafic aérien à proximité d'une planète et c'est pourquoi les Contrôleurs sont si bien payés. Si vous ne leur obéissez pas, vous risquez de vous retrouver pour de bon dans l'hyperespace.

## **5) RÔDER**

Il est interdit de rôder sur les planètes et dans les stations spatiales, et tout vaisseau surpris à le faire risque d'être fouillé puis détruit.

## **6) IMPORTATIONS ILLÉGALES**

Chaque planète a une liste de marchandises interdites, qui ne sont pas autorisées dans le système. Naturellement, ce sont celles qui génèrent le plus de bénéfices. Si vous vous faites prendre avec ces marchandises, vous serez éliminé du cosmos.

## **7) EXPORTATIONS ILLÉGALES**

Le marché noir peut vous faire gagner énormément d'argent, mais aussi vous coûter votre vaisseau, sans parler de votre vie.

## **8) ASSASSINAT**

Parmi les missions les mieux payées du monde, on compte les assassinats, et beaucoup doivent être effectués à proximité d'une base. Si la police vous attrape, vous serez jugé pour piraterie et meurtre, et comme tueur à gages.

## **9) JETER DES DÉCHETS DANS L'ESPACE**

Bien que l'espace soit absolument immense, on y trouve maintenant tant de bric-à-brac qu'il est presque aussi difficile d'éviter les satellites abandonnés en entrant dans l'atmosphère d'une planète que d'atterrir. Par conséquent, tous les déchets ne doivent désormais être jetés que dans les stations spatiales et les bases planétaires, et uniquement par du personnel désigné. Larguer des déchets dans l'espace est un délit passible de mort.

## **10) TIRER DANS UNE ZONE INTERDITE**

La légende parle d'une époque où les soldats, craignant pour leur vie, pouvaient toujours se réfugier dans de vieux centres religieux appelés églises. Aujourd'hui, il vous suffit d'être dans un rayon de 3 kilomètres d'une station spatiale ou d'un dock planétaire, pour que toutes les armes soient interdites. Si vous tirez à l'intérieur de cette zone, vous serez supprimé.

## **11) EXPLOITATION MINIÈRE D'UNE PLANÈTE COLONISÉE**

Beaucoup considèrent l'exploitation minière comme faisant partie du libre-échange, mais cela ne signifie pas que vous pouvez creuser n'importe où. Toute planète colonisée "appartient" à la puissance qui la colonise et toute tentative d'extraire les minerais ou les minéraux d'une telle planète sera considérée comme vol. Il est impératif que vous trouviez une planète non peuplée pour en faire l'exploitation minière.

## **12) NON PAIEMENT DES AMENDES**

Tous ces délits, et les centaines de milliers d'autres, sont sanctionnés, outre la mort, par de lourdes amendes, et le non paiement de ces amendes peut donner lieu à une attaque spontanée de la police, qui est toujours fatale, à peu d'exceptions près. Gardez l'oeil sur votre casier judiciaire pour plus de détails.

## 16. VOTRE PREMIER VOL

Pour ceux d'entre vous qui n'ont jamais piloté de vaisseau, ce que vous allez lire vous permettra de vous envoler sans peine. Si vous suivez ces instructions à la lettre, vous ne devriez avoir aucun problème pour aller d'un système à l'autre, et en plus gagner de l'argent en même temps. Vous n'apprendrez pas tout ce que vous avez besoin de savoir sur le vol spatial avec cette petite leçon, mais vous posséderez de bonnes bases.

Les Commandants expérimentés trouveront peut-être utile de parcourir ce chapitre afin de s'habituer aux commandes du Saker Mk III.

Afin de mieux comprendre les instructions de ce chapitre, nous vous conseillons de lire les chapitres 3 et 4 qui vous familiariseront avec votre vaisseau et l'organisation de votre console de commande avant d'effectuer votre premier vol.

### VOTRE PREMIÈRE VUE



Voici votre vaisseau...

Le Saker Mk III n'est pas le vaisseau le plus spacieux du monde mais le viseur tête haute projeté sur votre bureau de commandant vous donne une vue parfaite de ce qui vous entoure.

Ce que vous apercevez actuellement, c'est le port stellaire de Old Blackelk sur la planète Hope, une planète terraformée à l'écosystème de type jungle. Cette planète se trouve dans le système solaire de Gateway (ce qui veut dire "entrée"), ainsi nommé parce que c'est le point d'entrée naturel vers le groupe de systèmes qui se sont associés pour former l'Alliance des Systèmes Indépendants.

Gateway elle-même est une étoile géante rouge et, si vous êtes sur une autre planète de son système solaire, vous apprécierez sûrement ses étonnants levers et couchers de soleil.

Si vous voulez voir l'extérieur de votre nouveau vaisseau, utilisez le tableau de "Vue Externe" (F9) lorsque vous êtes toujours en mode Vue (Fi). Les touches de direction (curseur) vous permettront de déplacer la caméra de vue et d'examiner votre Saker Mk III.

## **UNE VUE PLUS DÉTAILLÉE**

Vous et votre vaisseau (Mode Inventaire)

### **VOUS**

Pour ceux d'entre vous qui ont du mal à se souvenir de leur nom le matin, l'inventaire du vaisseau vous rappelle tout ce qu'il vous faut savoir sur vous-même et votre vaisseau.

- Sélectionnez le tableau d'Inventaire (F2) puis la page de Profil du Commandant (F7) pour trouver tous les petits détails torrides que vous ne souhaitez pas du tout révéler au reste du monde. Pour l'instant, cette page est désespérément blanche. Ne vous inquiétez pas, elle ne le restera pas longtemps.

### **VOTRE VAISSEAU**

Votre Saker MkIII possède quelques équipements essentiels.

- Pour en voir la liste, sélectionnez le tableau d'Inventaire (F2) puis allez à la page de l'Équipement du Vaisseau (F6). Vous verrez que vous possédez un scanner, un pilote automatique, un bouclier atmosphérique et un laser à impulsions 1 MW, tous vous sont offerts par le Service de Satisfaction de la Clientèle du chantier naval de New Rossyth.

### **LA CARGAISON**

Pour voir la cargaison de votre vaisseau, sélectionnez F10 à partir de l'Inventaire du Vaisseau.

Lorsque vous avez une cargaison à bord, cet écran vous décrit ce que vous transportez et où cette cargaison se trouve. Vérifiez donc lorsque vous aurez acheté quelque chose.

- REMARQUE - Il ne s'agit pas uniquement d'acheter du carburant. Il faut que vous le transfériez de votre soute à votre réservoir. À moins de posséder une pompe à carburant automatique, vous devrez effectuer cette opération manuellement en cliquant sur le bouton de ravitaillement. **N'OUBLIEZ PAS!**

Maintenant, il est temps voir ce qu'il y a autour de vous...

## UNE PERSPECTIVE PLUS LARGE

Pour savoir où vous vous trouvez dans la Galaxie (Mode Carte)

### 1. LA GALAXIE



**"Gateway" est situé dans le secteur -1, 4**

- Sélectionnez le tableau de Carte de la Console Principale (F3) afin de voir Gateway et ses systèmes environnants.

- La première carte qui vous est présentée est la grille verte de la Carte Galactique qui montre toutes les étoiles qui vous entourent. Gateway est au centre de la carte, là où est la croix rose. (Voir illustration).

Des renseignements sur le système défilent sous l'horloge sur l'écran texte en bas à droite de votre console et les coordonnées du secteur (-1,4) sont affichées à gauche au-dessus de votre Console Double.

### 2. VOTRE SYSTÈME

- Les détails qui vous sont offerts se référeront presque toujours au système que vous avez mis en surbrillance sur la Carte Galactique.

Le système actuellement en surbrillance est Gateway, le système dans lequel vous vous trouvez.

Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé et faites rouler la souris afin de changer votre angle de vue. De même, vous pouvez utiliser les tableaux de Zoom ou alors F11 ou F12 pour faire un zoom avant et un zoom arrière.

Le cercle rose vous donne votre portée de vol maximum vu votre réserve de carburant. Pas de carburant, pas de portée.



- Sélectionnez la Carte Orbitale (F6) pour mieux voir les planètes, lunes, étoiles, etc. du système et leur chemin orbital. Les flèches "vers l'avant" et "vers l'arrière" qui apparaissent juste au-dessus de la console principale à droite déplacent les planètes le long de leur chemin orbital. Ceci vous permet de prévoir leur position à différents moments. (Voir illustration)

- Sélectionnez l'écran de données (F7) pour obtenir un diagramme plus détaillé du système.

Dans notre cas, vous verrez que Gateway possède quinze "corps" principaux. Si vous cliquez sur l'un d'entre eux, vous obtiendrez plus de détails.



L'écran de Données vous apprend tout ce que vous devez savoir sur les corps d'un système.

Cliquez sur le troisième "corps" - c'est une petite planète terraformée entre les deux planètes gazeuses et vous obtiendrez des informations sur "Hope" qui vous apprendront que son atmosphère est à base d'oxygène et que la température au sol est de seulement 60 degrés centigrades. Vous obtiendrez aussi une liste des principaux ports stellaires de la planète.

Cliquez sur le corps qui se trouve sous la planète et vous obtiendrez des informations sur "Dublin Citadel", la station spatiale orbitale de Hope.

- Pour ceux d'entre vous qui manquent de courage: un petit voyage vers Dublin Citadel avec une cargaison d'oxygène liquide vous permettra de vous entraîner au vol (et par la même occasion, vous aurez une vue merveilleuse de la planète et du géant rouge Gateway) sans avoir à affronter les horreurs de l'espace...

## LE COMMERCE



L'écran d'Économie de Gateway.

Sélectionnez l'écran d'Économie (F9) pour obtenir des détails sur le commerce de Gateway.

Remarquez que ses exportations sont généralement des produits agricoles: viande animale, peaux d'animaux et animaux vivants (exportés sans cruauté, bien entendu) alors que ses importations sont composées de produits industriels: plastiques lourds, machines agricoles et robots.

En général le prix des exportations est assez bas alors que celui des importations est élevé alors n'essayez pas d'y acheter des robots à moins que vous n'ayez très envie de faire baisser rapidement le montant de votre crédit.

\* Il est intéressant de noter en passant que le commerce des esclaves est illégal et que ceux qui seront pris en train de faire un tel commerce seront très impopulaires, pour ne pas dire en danger de mort.

## POLITIQUE



L'écran de Structure Sociale à Gateway.

Sélectionnez le tableau de Structure Sociale (F10) pour voir quelle est l'affiliation politique et culturelle de Gateway. C'est un des systèmes clé de l'Alliance et, de ce fait, ses zones habitées ont une structure civile stable. À moins que vous n'ayez la Police ou le Conseil de l'ASI sur le dos, vous devriez être en sécurité à Gateway.

### 3. OÙ ALLER?

Maintenant que vous savez tout ce que vous avez besoin de savoir sur Gateway, il faut que vous décidiez où vous voulez vous rendre.

Regardez de nouveau la Carte Galactique (F5) et vous pouvez soit cliquer directement sur Titican (-2, 5) avec la souris soit utiliser les touches flèches pour aller vers le haut et légèrement à gauche vers le système de Titican, coordonnées du secteur -2, 5; à une distance de 4,42 années lumières de l'endroit où vous vous trouvez actuellement. (C'est le système qui se trouve immédiatement après celui de Gateway, vous ne pouvez pas vraiment le manquer). Le système que vous venez de sélectionner est marqué d'une croix verte pour le distinguer du système où vous êtes amarré actuellement.

- Regardez la Carte Orbitale Longue Distance (R) pour vous faire une idée de la configuration du nouveau système.
- Sélectionnez l'écran de Données (F7) et regardez les planètes dans le système qui est maintenant en surbrillance. La deuxième planète du système s'appelle "Jenning's Hollow", elle a pour orbite la station spatiale "Argent", ainsi nommée en l'honneur de Meredith Argent, l'un des fondateurs de l'Alliance des Systèmes Indépendants (et copropriétaire des Chantiers Navals de New Rossyth).
- Titican est un système minier de moyenne technologie. Étudiez l'écran d'Économie (F9) et vous verrez que, de façon fort opportune, ses importations principales sont la viande animale, les fruits et légumes et les minerais, alors que ses exportations sont les plastiques lourds, les machines agricoles et les robots. Voilà l'élément clé du commerce, acheter des biens pour les revendre à ceux qui en ont besoin.

## POLITIQUE

Titican est une autre démocratie de l'Alliance, donc vous ne devriez avoir aucun problème. Pas de pirates, pas d'anarchistes, pas d'escadrons du second Protectorat Impérial pour vous rendre la vie difficile.

#### 4. QU'EMPORTER?

Vous allez effectuer votre premier vol entre un monde agricole et une planète de moyenne technologie. Il serait donc sage d'acheter de la nourriture pour les mineurs et de ramener des biens d'équipement (si vous voulez repasser par Gateway).

#### •S'APPROVISIONNER

Tout l'approvisionnement avant un vol est effectué par le Service d'Entretien - que vous contacterez par le biais du tableau de Communication.

Voici votre liste à vérifier avant tout vol:

- Équipement du vaisseau (F6)
- Messagerie (F7)
- Carburant (F8)
- Marchandises (F8)

#### L'ÉQUIPEMENT DU VAISSEAU (F6)



Pour l'instant, votre Saker MkIII est tout à fait adapté à vos besoins - heureusement d'ailleurs, car vous n'avez pas l'argent nécessaire pour acheter un autre vaisseau.

Si vous aviez assez d'argent (ou si vous vouliez jeter cet argent par les fenêtres en achetant par exemple une navette interplanétaire), vous pourriez contacter les services du chantier naval en appuyant sur F6.

Plus tard, lorsque vous aurez de l'argent à ne plus savoir qu'en faire, vous pourrez utiliser ce service pour acheter des vaisseaux plus grands et plus performants, de meilleures armes et pour les faire réviser lorsque besoin est.

- Avant d'acheter quoi que ce soit sur le marché boursier, il est important de savoir que ce n'est pas la peine d'acheter une tonne de marchandises si vous avez un accélérateur de plasma qui occupe toute la place disponible dans votre soute.

#### LA MESSAGERIE (F7)

Si vous savez où vous allez, que vous avez planifié votre trajet et que vous savez plus ou moins ce que vous voulez emporter, il est judicieux de se servir de la Messagerie pour voir s'il y a quelqu'un qui vend à bas prix ce que vous recherchez ou si quelqu'un veut qu'un paquet soit livré à une planète qui se trouve sur votre route. Plus tard, vous pourrez transporter des passagers mais il vous faut d'abord gagner suffisamment d'argent



Allez à la Messagerie pour trouver des missions

intéressantes.

- Sélectionnez la Messagerie de Old Blackelk (F7) et faites défiler les annonces pour voir si quelqu'un vend quelque chose d'intéressant ou veut que vous transportiez un paquet. Vous pouvez glisser un paquet sous votre siège de Commandant sans que personne ne le remarque et sans que cela ne prenne de place dans votre soute, c'est donc un bon moyen de gagner de l'argent.

Donc, si vous voyez quelque chose d'intéressant, cliquez sur le bouton qui se trouve à côté de ce qui a attiré votre attention et vous serez directement connecté à la personne qui a fait paraître l'annonce. Si vous décidez d'accepter une marchandise, cliquez sur "OK - d'accord" et la marchandise (ou le passager) sera automatiquement transféré sur votre vaisseau avant le décollage.

## LES JOURNAUX



L'espace est un endroit immense où les gens font des choses étranges et merveilleuses. Pour savoir qui fait quoi à qui, et qui vous pouvez poursuivre en justice pour diffamation ce mois-ci (sans parler des toutes dernières petites annonces personnelles et des recettes de cocktails particulièrement aventureux), vous devez lire les journaux.

Pour s'abonner à un journal, cherchez les publicités dans les Messageries. Ces journaux sont: Nouvelle Frontière, Le Scientifique Universel, Le Messenger Impérial, la Fédération et PID (Potins Intergalactiques Divers).

Les chantiers navals New Rossyth vous offrent un abonnement temporaire aux cinq journaux. Lorsque cet abonnement sera à son terme, vous devrez vous réabonner par le biais de la messagerie.

Vous pouvez obtenir la plupart des journaux lorsque vous vous trouvez dans un monde de l'Alliance, c'est donc là qu'il vaut mieux s'abonner et nous vous recommandons fortement de choisir les cinq journaux, pour être au courant de tout ce qui se passe.

Vous pouvez aussi lire les journaux lorsque vous êtes dans un port stellaire au cas où il se passerait quelque chose d'intéressant dans les mondes voisins et où cela influencerait le choix de votre prochaine destination.

## LE CARBURANT ET LES MARCHANDISES (F8)



Le marché boursier.

Vous devez sélectionner le marché boursier pour vendre ou acheter quoi que ce soit.

- Sélectionnez le tableau de Marché Boursier (F8) et faites défiler la liste.

Tout d'abord, vous devez acheter suffisamment de carburant pour pouvoir aller où vous voulez. Dans notre cas, 1 tonne suffira et vous ne voulez pas emmener plus de fuel que ce dont vous avez besoin de façon à conserver le plus de place possible pour votre cargaison.

Faites défiler la liste jusqu'à "Carburant Hydrogène" et cliquez sur un des boutons pour sortir du tableau. La liste à droite montre que vous avez une (1) tonne de carburant dans votre soute.

- Maintenant, vous devez décider de ce que vous voulez emmener sur Argent. Vous n'avez pas beaucoup de choix pour l'instant car vous avez un montant de crédit relativement bas (malheureusement, aucun des négociants ne vous permettra d'emporter son stock en location-vente, vous avez trop de chances de mourir dans l'espace) et vous avez peu de place dans la soute. Vous devez choisir une marchandise qui est exportée par Gateway et importée par Titican et pour laquelle vous avez assez d'argent. Nous vous suggérons d'acheter des CÉRÉALES pour ce premier voyage.

- Faites défiler la liste et achetez 4 tonnes de céréales que vous emmènerez à Titican. Ne vous inquiétez pas si vous achetez la mauvaise marchandise par erreur, du moment que vous pouvez la vendre immédiatement, le prix ne changera pas et vous ne perdrez pas de crédit. La place qui reste dans la soute et votre montant de crédit seront affichés en bas à gauche de votre viseur tête haute.

- Si vous voulez remplir le reste de votre soute avec quelque chose d'assez bon marché, choisissez de l'oxygène liquide.

- jetez un oeil aux prix des importations principales et secondaires de Gateway de façon à les comparer aux prix pratiqués sur Argent lorsque vous y arriverez.

- Si vous voulez vérifier votre cargaison, consultez l'Inventaire Cargaison (F10) dans l'Inventaire du Vaisseau (F2).

## LA POLICE



Par mesure de précaution, vérifiez votre casier judiciaire. Vous avez peut-être des amendes à payer (ce serait dommage à ce stade, puisque vous n'avez pas d'argent pour les payer). Si vous décollez alors que vous avez des amendes non payées, la Police va vraiment se fâcher, alors il vaut mieux prendre l'habitude de vérifier en sélectionnant le tableau de Communication (F4) puis le tableau de Contact de la Police (F10) pour voir si elle pense que vous lui devez de l'argent.

## LE VOL SPATIAL

Il y a quatre moments importants dans un vol spatial et tous sont décrits en détail dans la section sur les Commandes de Vol:

- La permission de lancement
- Le lancement
- L'hyperespace
- L'atterrissage

### LA PERMISSION DE LANCEMENT

•Vérifiez que la Console Double à l'extrême gauche de votre Console de Commande est réglée sur Console de Navigation. Si vous n'en êtes pas sûr, sélectionnez le tableau de Vue (F1) puis le tableau Combat/Navigation (F5) jusqu'à ce que le petit carré vert soit en haut de la Console. Si c'est un cercle rouge, cliquez de nouveau.

•Le triangle rouge vous indique que vous n'avez pas encore reçu la permission de vous lancer.

Pour demander cette permission, sélectionnez le tableau de Communication (F4) puis le tableau de Demande de Lancement (F5). Le tableau à l'extrême droite de votre Console de Commande affichera votre permission de lancement et le triangle rouge disparaîtra de la Console de Navigation.

### LE LANCEMENT

•Pour décoller, allumez vos moteurs en cliquant sur l'icône moteur sur le tableau de Navigation

OU

Appuyez sur la touche de tabulation.

Vos micropropulseurs verticaux vous feront décoller à la verticale jusqu'à ce que vous vous soyez suffisamment éloigné de la zone de lancement.

•Essayez de ne pas vous éterniser, il y a d'autres vaisseaux qui attendent le lancement. Certains d'entre eux sont plus gros que vous, et ils vous bousculeront certainement pour prendre votre place si vous ne vous pressez pas.

•Relevez l'avant de votre Saker en reculant la souris tout en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé. Regardez les deux réticules s'éloigner l'un de l'autre puis se rejoindre lorsque la direction de votre destination et celle de votre vue changent.

•Allumez vos moteurs principaux en appuyant sur la touche ENTER (RETURN) pendant quelques secondes et vous commencerez à quitter l'atmosphère de Hope en contrôle manuel.

•Si c'est votre tout premier vol, le moment est venu de vous familiariser avec les contrôles du vaisseau. Lisez la section Commandes de vol de votre manuel et exercez-vous à effectuer toutes sortes de manoeuvres. Volez autour de la planète pendant un temps - New Blackelk est sur la côte et vous pourrez rapidement améliorer votre technique de vol si vous vous entraînez à voler au-dessus des baies et les bras de mer.



- Utilisez les différentes vues (Avant F6, Arrière F7, Externe F8) pour bien voir ce qu'il y a autour de vous - c'est probablement la première et la dernière fois de votre vie que vous volerez sans avoir à vous rendre sur une planète avant une date précise ou sans qu'un pirate vous poursuive, alors profitez-en bien...

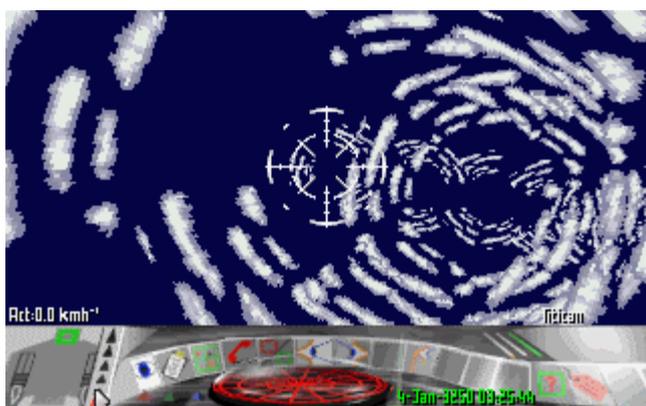
## L'HYPERESPACE



- Vous pourriez aller à Titican sans passer par l'hyperespace mais cela vous prendrait un bon moment, donc nous vous recommandons d'utiliser vos hyperpropulseurs afin de gagner du temps.

- jetez un oeil à la Carte Galactique dans le mode Carte (F3, F5) et vérifiez que Titican est toujours en surbrillance, montrant ainsi que c'est votre destination hyperspatiale. Si ce n'est pas le cas, mettez-la en surbrillance. Si vous avez choisi une destination hyperspatiale valide, l'Activateur Hyperspatial sera affiché au centre de votre Console de Navigation.

- Revenez en mode Vue en cliquant sur le tableau de Vue ou F1.



- Allumez vos hyperpropulseurs en sélectionnant l'Activateur Hyperspatial ou en appuyant sur "H". Vous verrez le ciel se déchirer sous vos yeux et se refermer lorsque vous émergerez près de Titican. Votre nuage hyperspatial est grand et très beau à regarder (jetez un petit coup d'oeil derrière vous avec l'écran de Vue Arrière mais n'oubliez pas ensuite de regarder de nouveau regarder de nouveau vers l'avant) - mais c'est aussi ce que les pirates utilisent pour vous repérer, alors ne traînez pas lorsque vous y êtes.

- Appuyez sur la touche Enter pour augmenter votre vitesse définie aussi rapidement que possible pour sortir de cette zone.

Félicitations! Vous venez de terminer la première étape de votre vol spatial!

## L'ARRIVEE

### LA SOLUTION DE FACILITÉ - LE PILOTE AUTOMATIQUE

Votre Saker MkIII est équipé d'un pilote automatique, offert gratuitement par les Chantiers Navals de New Rossyth, ce pilote automatique vous rendra la vie plus facile.

• Pour l'utiliser, vous devez sélectionner une cible. Vous pouvez le faire en mode Vue (F1) ou dans n'importe lequel des modes Carte (F3).

• La méthode la plus simple est d'aller à la Carte Orbitale (F6) et de faire un zoom avant jusqu'à ce que vous voyez la planète Jennings très clairement. Si vous avez besoin de faire pivoter la carte, maintenez le bouton droit de la souris enfoncé et faites la tourner.



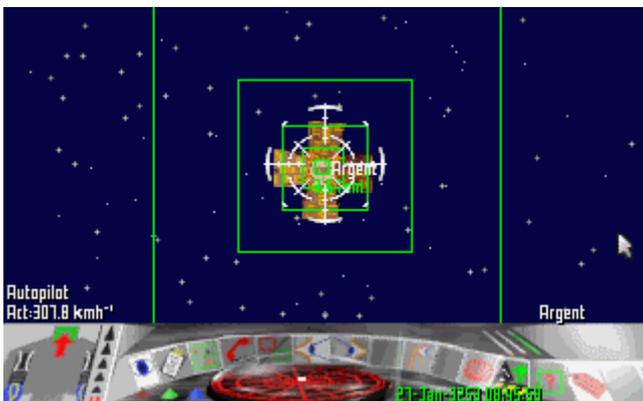
• Cliquez sur Jennings's Hollow pour la placer au centre de votre écran puis faites un zoom avant jusqu'à ce que vous puissiez voir la station orbitale Argent. Si la station est derrière la planète, faites pivoter la carte en utilisant le bouton droit de la souris jusqu'à ce que vous voyez la station.

**Cliquez sur Jennings's Hollow pour la placer au centre de votre écran.**

• Maintenant, cliquez sur la case verte de Contrôle de Cible de Navigation en haut de votre Console de Navigation. Puis cliquez sur la station spatiale orbitale Argent pour la sélectionner comme destination de votre pilote automatique. Le carré de cible se bloquera sur votre destination pour vous montrer que votre sélection est réussie.

\*REMARQUE - Le nouvel ordinateur de navigation des techniciens de New Rossyth peut faire tout cela pour vous, il allumera même votre pilote automatique (du moment que vous êtes dans l'espace). Achetez-en un dès que vous le pourrez.

Maintenant, revenez en mode Vue (F1) et allumez votre pilote automatique en cliquant sur la flèche rouge de votre Console de Navigation (ou appuyez sur la touche TAB). Une lumière bleue va s'allumer pour vous montrer que le pilote automatique a été activé.



À moins que vous n'ayez désactivé les tunnels de ciblage dans Préférences, vous verrez une série de carrés concentriques dirigée sur Argent.

## LE CONTRÔLE DE TEMPS STARDREAMER



Le temps passe extrêmement lentement dans l'espace. En fait, il passe certainement aussi vite que partout ailleurs, mais vous ne pouvez pas vous amuser à compter les poteaux télégraphiques pour tromper votre ennui.

Alors, les ingénieurs du Chantier Naval de New Rosyth vous fournissent un contrôle de temps StarDreamer qui va modifier votre perception de la vie et de l'espace.

- Le contrôle de temps StarDreamer se trouve à l'extrême droite de votre Console de Navigation.

La petite flèche au-dessus du bouton pause vous donne une représentation exacte du temps. Chacune des flèches plus longues qui se trouvent au-dessus d'elle multiplie le passage apparent du temps par dix, donc la quatrième icône en haut multiplie le passage du temps par dix mille.

- Sélectionnez maintenant la flèche du haut ou appuyez sur SHIFT et F5 en même temps et voyez fondre devant vos yeux la distance qui vous sépare de Titican.
- Votre ordinateur de bord vous ramènera au temps normal si vous êtes attaqué OU lorsque vous vous rapprochez d'une station spatiale ou d'un port stellaire.
- Il est temps maintenant de faire un peu de lecture. Allez dans l'Inventaire du Vaisseau (F2) puis sélectionnez vos journaux (F5) et apprenez ce qui s'est passé dans la galaxie pendant votre voyage.

### L'ARRIMAGE

L'arrimage est décrit de façon très détaillée dans le chapitre 12 (Commandes de vol). Pour l'instant, laissez faire le pilote automatique.

- Votre pilote automatique va demander la permission d'arrimer et vous emmènera au coeur de la station spatiale. Si vous ne voulez pas voir cette opération, activez de nouveau le contrôle de temps StarDreamer et vous serez ramené au temps standard lorsque vous serez amarré.

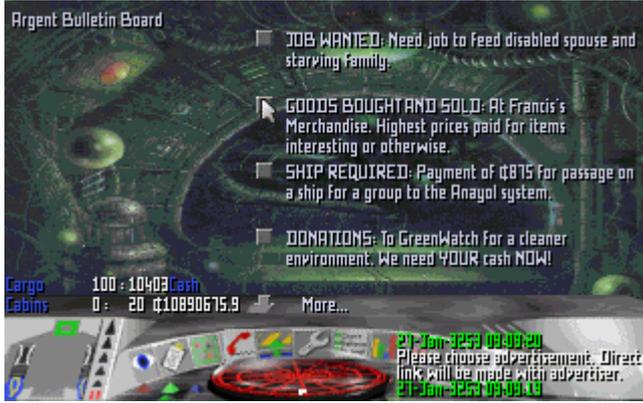
## FÉLICITATIONS, COMMANDANT! VOUS VENEZ DE TERMINER VOTRE PREMIER VOL SPATIAL

## À L'ATTERRISSAGE

Voici la liste des points à vérifier

- La messagerie
- Le marché boursier

## LA MESSAGERIE



La messagerie à Titican.

Allez à la messagerie (F3, F7) pour voir si un des négociants locaux offre des prix très intéressants pour les marchandises que vous apportez. Vous aurez peut-être l'occasion de vendre votre cargaison au-dessus des prix du marché.

## LE MARCHÉ BOURSIER

Si la messagerie ne vous a pas permis de tout vendre, allez au marché boursier (F3, F8) pour vendre les marchandises qui vous restent.

- Le nouveau montant de votre crédit et la place qui vous reste dans la soute sont affichés en bas à gauche de votre viseur tête haute.
- Nous vous conseillons d'acheter du carburant maintenant (et de faire le ravitaillement) avant de chercher un nouveau système où vous rendre.

BON VOL, COMMANDANT. L'ESPACE VOUS APPARTIENT...

## 17. LES COMMUNICATIONS - GUIDE DU NOVICE

Cool, pour parler comme eux. Les communications sont l'avenir, mec! Au vingtième siècle, les micro-serveurs télématiques (BBS) et les Comms étaient l'unique intérêt de petits dégénérés qui ne quittaient pas leur clavier d'ordinateur et leur affichage texte et payaient d'énormes factures télécom. Le moins qu'on puisse dire, c'est que les choses ont bien changé. On n'a plus besoin de clavier et maintenant, on peut voir la personne à qui on s'adresse. C'est comme parler à des gens face à face! C'est un monde numérique fascinant, qui attend de vous rencontrer, de tout savoir sur vous, de vous offrir d'énormes sommes d'argent et de vous rendre incroyablement populaire. C'est vrai! Tout ce qu'il vous faut, c'est votre ordinateur de bord, un peu de matériel et le culot de vous lever devant toute la galaxie et de crier "Me voilà!" Mais ne vous inquiétez pas, on ne va pas vous larguer comme ça dans l'espace. Voici quelques petits renseignements qui devraient vous être utiles.

### GUIDE DES MICRO-SERVEURS TÉLÉMATIQUES



Les micro-serveurs télématiques sont les piliers de la civilisation. Que personne ne vienne vous raconter le contraire! Lorsque vous aurez utilisé un micro-serveur télématique, vous ne voudrez plus jamais vous en séparer, et avant peu, toute votre vie en dépendra. Il pourrait vous offrir une opportunité cruciale pour votre carrière, et qui sait, peut-être même la fortune. Alors, qu'attendez-vous?

### QUE PEUT ON TROUVER SUR LE MICRO-SERVEUR TELEMATIQUE?

Les micro-serveurs télématiques existent sur toutes les planètes colonisées et les bases stellaires de la galaxie. Ils forment le centre du service de communications de ce secteur. Remplaçant le système de "courrier" complètement dépassé au début du 21ème siècle, les micro-serveurs télématiques constituaient un moyen d'envoyer des messages, des renseignements et des données informatiques à la quasi totalité des gens, à condition d'avoir leur adresse. C'est à peu près à la même époque que la notion d'un réseau informatique mondial vit le jour sur la planète Terre. Ce fut un tel succès que toutes les autres formes de médias commencèrent à en tirer profit. Mais ce fut une catastrophe pour beaucoup, les chaînes de télévision fermèrent, les sociétés téléphoniques se reconvertirent dans les fibres optiques, les magasins de location vidéo firent faillite, les banques s'effondrèrent et les services postaux furent ruinés. La société, semblait-il, était à son terme.

Mais cela marqua le début d'une nouvelle société. L'ère numérique était enfin arrivée. Alors que l'homme découvrait l'espace, il y emmenait cette nouvelle technologie. La radio disparut, et la race humaine put enfin communiquer avec les formes vivantes de la galaxie. On aboutit finalement aux systèmes de micro-serveurs dont nous disposons actuellement, qui furent standardisés en 2885 et sont aujourd'hui les mêmes partout.

La base du micro-serveur télématique est la Messagerie. C'est là que l'on trouve tous les messages laissés par d'autres utilisateurs à votre intention. Il peut également y avoir des annonces publicitaires, et parfois, la police laisse des messages pour piéger les trafiquants, mais à part ça, la Messagerie télématique est une mine d'informations, avec quotidiennement de nouvelles promesses de travail, d'aventure et de gains. Il serait peut-être temps que vous vous connectiez!

### **COMMENT SE CONNECTER?**

Facile... Il vous suffit de cliquer sur le Tableau de Communications (F4) de la Console Principale, puis de choisir le Tableau Micro-serveur télématique (F7).

### **UTILISER LA MESSAGERIE DU MICRO-SERVEUR TELEMATIQUE**

En sélectionnant le Tableau Micro-serveur sur votre console principale, vous ferez apparaître la Messagerie. Celle-ci se présente sous forme d'une liste verticale de titres, avec un petit tableau tactile à côté de chacun. Une brève description du message vous est donnée, pouvant aller de RECHERCHE VAISSEAU à DONNEZ AUX BONNES ŒUVRES. Certains messages sont soigneusement formulés et vous avez intérêt à les lire avec attention.

Faites défiler la liste jusqu'à ce que vous atteigniez un message qui vous intéresse, puis touchez le tableau pour vous relier au contact qui a laissé le message. Si vous n'êtes pas très familier avec le concept de "se relier", voici comment ça marche.

Le tableau tactile situé à côté de votre message connecte un lien vidéo direct entre vous et l'annonceur, vous permettant de discuter des produits offerts ou du service requis.

Un message sur le micro-serveur télématique n'est actif que pendant la durée de la connexion au système.

### **SE RELIER À UN CONTACT**

Bon, imaginons que vous ayez trouvé l'annonce suivante: "TOUT L'ARGENT DONT VOUS POURRIEZ RÊVER. Je ne vous demande pas de faire quoi que ce soit. Je veux juste vous donner plein d'argent. Ça vous intéresse?" Vous voulez en savoir plus. En cliquant sur le bouton à côté du message, vous vous relierez à la personne qui l'a laissé. Celle-ci devrait alors vous expliquer en détail ce qu'elle demande ou offre. À ce stade, vous pouvez poser un certain nombre de questions, et pour faciliter la communication, la plupart sont déjà prêtes sur votre ordinateur de bord. Il vous suffit de cliquer sur le bouton situé à côté de la question que vous voulez poser. L'autre personne devrait vous répondre immédiatement.

Vous pouvez interrompre une conversation à tout moment, sans accepter ce que la personne vous offre. Cependant, vous avez intérêt à noter son nom, car il y a des gens prêts à payer les yeux de la tête pour savoir où se trouve quelqu'un.

Il faut savoir que toutes les transactions sont enregistrées par le micro-serveur télématique. Des cassettes vidéo peuvent être mises à la disposition des tribunaux galactiques si vous essayez de revenir sur un accord. Une fois que vous avez dit oui, vous devez tenir parole. Sinon, vous risquez de vous retrouver sans travail en très peu de temps.

### RECRUTER ET LICENCIER



Si vous venez d'acquérir un nouveau vaisseau et avez besoin de membres d'équipage pour le piloter, ou si vous en avez tout simplement assez de voir les mêmes têtes jour après jour, le BBS vous permet de trouver des candidats pleins de bonne volonté. Les messages suivent généralement le schéma: "DEMANDE D'EMPLOI. Nom de la personne, ce qu'elle veut." Vous pouvez accorder aussitôt un entretien à la personne, et lui demander ses prétentions salariales, son expérience, etc. Ensuite, vous pouvez la recruter si vous le désirez. Son nom sera alors ajouté à votre liste d'équipage.

### LE MARCHÉ NOIR

Les gens veulent toujours ce qu'ils ne peuvent pas avoir. Dès qu'une chose apparaît sur la liste des marchandises interdites, un nouveau marché se développe, et les gens achètent et vendent à des prix aberrants. C'est un moyen de gagner beaucoup d'argent très rapidement, alors guettez les messages qui commencent comme ça: "VENTE ET ACHAT DE MARCHANDISES". De temps en temps, il arrive que la police laisse un message de ce type pour attraper les trafiquants. Vous avez donc intérêt à savoir à qui vous vous adressez.

### TAXI

Il y a toujours beaucoup de gens sur les planètes et les stations qui veulent se rendre quelque part rapidement. Certains désirent simplement rendre visite à des amis, tandis que d'autres ont besoin de disparaître d'un système aussi vite que possible. Ces gens laissent des messages vous indiquant qu'ils ont besoin d'un vaisseau. En cliquant sur le bouton correspondant, vous obtenez une description complète du lieu où ils veulent aller et du prix qu'ils sont prêts à payer. Vous pouvez alors les interroger sur les raisons de leur voyage et marchander, avant d'accepter ou de refuser. Il vous faudra une cabine de passager supplémentaire pour chaque personne du groupe. Donc, n'acceptez pas si vous n'avez pas suffisamment de place.

### MESSAGER

Les humains ne sont pas les seuls à devoir parcourir la galaxie. Vous pouvez jouer le rôle de messenger et transporter des paquets d'un système à l'autre. Ce n'est pas très lucratif mais les paquets peuvent être transportés dans le cockpit et vous n'avez donc pas besoin d'espace cargo supplémentaire pour accepter la mission. De l'avis général, quand on va dans un système, on a intérêt à emmener autant de paquets que possible, de façon à augmenter sa marge bénéficiaire.

## MISSIONS MILITAIRES



Comme mentionné ci-dessous, cela vaut la peine de contacter l'Armée pour voir si elle a une mission qui puisse être confiée à un Commandant mercenaire.



## COMMUNICATIONS DE VAISSEAU À VAISSEAU

L'icône Communications de vaisseau à vaisseau n'apparaît que pendant le vol.

Vous vous servez du Tableau de Communication de la Console Principale (F4) pour entrer en contact avec le pilote d'un autre vaisseau.



La conversation est limitée à quelques phrases standard car la police n'aime pas que la largeur de bande soit encombrée par quelques pauvres mecs qui "viennent de se rencontrer et de se rendre compte qu'ils ont les mêmes goûts musicaux". Si vous voulez rencontrer des gens, faites-le à la station spatiale.

## 18. GUIDE MILITAIRE



Pour réussir dans la galaxie, la meilleure façon est de commencer par une carrière militaire. De nombreux jeunes pilotes, démarrant au bas de l'échelle, s'aperçoivent vite que l'avancement signifie beaucoup plus qu'un simple titre devant son nom.

Il y a le prestige, les voyages, l'action, l'aventure et un réel engagement dans les affaires contemporaines. Cela vous tente? Alors n'attendez pas, engagez-vous

### LES DEUX ARMÉES

Dès le début, vous devrez choisir de vous engager dans l'une des deux factions: l'Armée Fédérale ou la Marine Impériale. Bien qu'elles aient des idéaux totalement différents et soient basées dans des parties tout à fait distinctes de la galaxie, elles offrent l'une et l'autre un programme de développement et une structure de carrière similaires. La faction la plus ancienne, l'Armée Fédérale, se situe au nord de la galaxie, avec sa base d'opérations principale sur la Terre, berceau de l'humanité. L'Empire, plus traditionnel, arriva peu après et établit sa base impériale sur Achenar, au sud. Si vous regardez la carte, vous vous apercevrez que les deux zones ne sont pas si éloignées que ça. D'ailleurs, de nombreux pilotes sont devenus très riches et respectés en travaillant à la fois pour l'Empire et la Fédération, faisant des allées et venues entre les systèmes.

### COMMENT COMMENCER UNE CARRIÈRE

Au début de votre carrière, vous pouvez vous engager comme militaire de métier. Dans ce cas, réjouissez-vous d'ores et déjà à l'idée de passer dix années de votre vie à l'école militaire et le reste dans l'espace à garder des vaisseaux prisons. L'autre possibilité est de vous engager comme agent indépendant. En tant qu'agent, vous travaillez quand vous le voulez, cherchez des missions sur le micro-serveur, et choisissez celles qui vous conviennent plutôt que celles qu'on vous assigne. Nous conseillons à tous les pilotes de s'engager comme agents indépendants, car les écoles militaires ont actuellement une liste d'attente de sept ans et les vaisseaux prisons ne pourraient pas être mieux gardés.

### GRADES

De même que le classement d'Élite, votre progression sur l'échelle militaire dépend du nombre de missions que vous entreprenez, et de leur niveau de difficulté. Vous gravirez les premiers échelons assez rapidement, mais il vous faudra beaucoup de temps et d'efforts pour arriver au sommet. Pour votre information, voici les grades actuels et leurs équivalents dans chacune des deux forces.

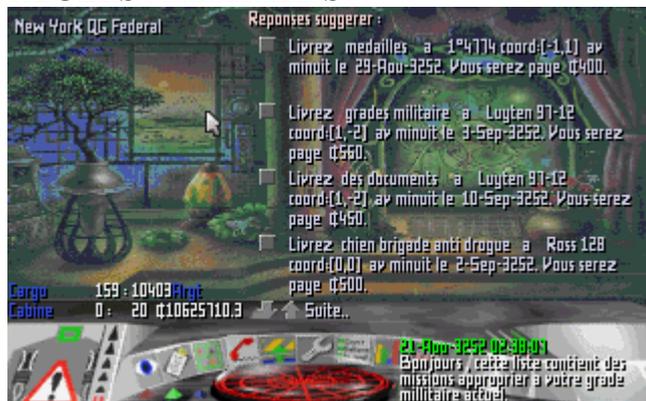
<b>FÉDÉRATION</b>		<b>EMPIRE</b>	
Aucun	Colonel	Étranger	Chevalier
Soldat	Lieutenant	Serf	Baron
Caporal	Lieutenant de vaisseau	Maître	Vicomte
Sergent	Capitaine	Gentilhomme	Comte
Sergent-major	Contre-amiral	Écuyer	Marquis
Major	Vice-amiral	Seigneur	Duc
	Amiral		Prince

## VOS PREMIÈRES MISSIONS

Au départ, on vous proposera les missions les plus banales et ennuyeuses que vous puissiez imaginer, comme livrer des bons de commande vierges à des systèmes amis. Ne perdez pas patience, car à mesure que vous ferez vos preuves, on vous assignera des missions de plus en plus passionnantes, comme des assassinats ou la destruction de bases planétaires.

La vie militaire peut être très lucrative, à condition d'obéir aux règles. Lorsque vous échouez dans une mission, non seulement vous ne marquez pas de points, mais en plus vous en perdez, alors n'acceptez pas de missions que vous êtes incapable d'accomplir.

## RÈGLES MILITAIRES



### 1. DATE ÉTABLIE

Toutes les missions doivent être accomplies à une date donnée, et pour les missions les plus complexes, une date et une heure sont imposées. Assurez-vous de pouvoir effectuer la mission dans le temps imparti avant d'accepter.

### 2. PRIX FIXE

Toutes les missions ont un prix fixe, alors vérifiez que le coût de la mission est inférieur à l'argent que vous gagnerez.

### 3. MARCHANDER AVEC L'ARMÉE

Les deux organisations militaires offrent un prix fixe pour toutes les missions. Si vous essayez de faire monter le prix d'une mission, vous prenez de gros risques car cela nuira à votre réputation.

### 4. APPARENCE

Tous les vaisseaux utilisés pour des fonctions militaires doivent être propres et en ordre. Quant au pilote, il doit avoir une tenue présentable. Une apparence relâchée conduit à une attitude relâchée.

### 5. LOYAUTÉ PARTAGÉE

Les deux organisations militaires vous autoriseront à travailler pour le camp adverse. Cependant, si vous attaquez une installation ou un vaisseau militaire pour le compte de l'autre camp, vos chances de promotion en pâtiront fortement.

## 19. APPENDICE 1 : LA PAGE DES PRÉFÉRENCES



la page des préférences



•Pour aller a la page de Préférences:

Cliquez deux fois sur l'icône "pause" du controle du temps StartDreamer

OU

Appuyez sur la touche ESCAPE (ESC) deux fois.

Un menu de huit pages apparaîtra alors, il vous permettra de configurer le jeu à votre goût. Vous aurez aussi une option vous permettant de sortir du jeu complètement pour revenir au DOS. (Voir illustration 18)

## APPENDICE 2 : SAUVEGARDER VOTRE POSITION

•POUR SAUVEGARDER votre position à n'importe quel moment du jeu:



Sauvegardez votre position régulièrement.

•Allez à la page des Préférences (Voir plus haut)

•Choisissez l'option SAUVEGARDER dans la Liste des Préférences

•Vous pouvez sélectionner le nom sous lequel vous voulez sauvegarder à chaque fois.

REMARQUE: Nous vous conseillons de sauvegarder sous différents noms de Commandant de façon à pouvoir revenir à une position précédemment sauvegardée si vous n'aimez pas la tournure que prennent les événements. Ceci devient encore plus important lorsque vous êtes en plein milieu d'une mission particulièrement difficile et que vous réalisez que vous avez fait une grave erreur tactique, quelques jours auparavant.