

AVERTISSEMENTS POUR LA SANTÉ

AVERTISSEMENT RELATIF AUX RISQUES POUR LA SANTÉ : CRISES D'ÉPILEPSIE PAR PHOTOSENSIBILITÉ

Chez un très faible pourcentage de personnes, certaines images visuelles, comme le clignotement ou les motifs lumineux susceptibles d'apparaître dans les jeux vidéo, peuvent déclencher une crise d'épilepsie.

Même les personnes n'ayant aucun antécédent de convulsions ou d'épilepsie peuvent souffrir d'un état sous-jacent susceptible de causer « une crise d'épilepsie par photosensibilité » en regardant des jeux vidéo.

Ces crises peuvent présenter une diversité de symptômes, dont vertiges, troubles de la vision, contractions musculaires des yeux ou du visage, réflexes ou secousses des bras ou jambes, désorientation, confusion mentale ou perte de conscience temporaire. Elles peuvent également entraîner une perte de conscience ou des convulsions susceptibles de provoquer des blessures en tombant ou en se heurtant à des objets avoisinants.

Si l'un de ces symptômes se présente, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin. Il est recommandé aux parents de surveiller ou d'interroger leurs enfants au sujet de ces symptômes : les jeunes enfants et les adolescents sont en effet plus exposés à ces crises que les adultes. Les précautions suivantes permettent de réduire le risque de crise d'épilepsie par photosensibilité :

- Éloignez-vous de l'écran
- Utilisez un écran plus petit
- Jouez dans une pièce bien éclairée
- Ne jouez pas lorsque vous êtes somnolent ou fatigué.

Si vous-même ou un membre de votre famille êtes sujet à des crises d'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer.

ASSISTANCE PRODUIT

(Si vous avez acheté la version physique du programme)

Maniez le disque avec précaution afin d'éviter de le rayer ou d'en salir la surface. De même, n'essayez pas de le plier ou d'agrandir son centre.

Nettoyez le disque avec un chiffon doux (un chiffon de nettoyage pour objectif, par exemple), en effectuant un mouvement circulaire en partant du centre vers les bords extérieurs. N'utilisez jamais de diluant pour peinture, de benzène ou tout autre produit chimique agressif.

N'écrivez pas sur les côtés du disque et ne collez aucune étiquette.

Quand vous avez terminé votre partie, rangez le disque dans sa boîte d'origine. Évitez de le stocker dans un endroit chaud et humide.

Le disque du jeu Elite: Dangerous contient un logiciel à utiliser sur un ordinateur personnel. Ne l'insérez pas dans un lecteur CD ordinaire, il risquerait d'endommager le casque ou les haut-parleurs.

Toute location du disque est interdite.

Toute copie non autorisée du présent manuel est interdite.

Toute copie non autorisée et toute modification de ce logiciel sont interdites.

Elite © 1984 David Braben & Ian Bell. Frontier © 1993 David Braben, Frontier: First Encounters © 1995 David Braben

Elite: Dangerous © 1984 - 2015 Frontier Developments plc.

Tous droits réservés.

INSTALLATION

(Si vous avez acheté la version physique du programme)

CONFIGURATION MATÉRIELLE MINIMALE

Assurez-vous que votre ordinateur dispose au minimum des caractéristiques suivantes :

- Direct X 11
- Processeur quatre cœurs (4 x 2 GHz constitue un minimum raisonnable)
- 4 Go de RAM système (davantage ne gâche rien, bien au contraire)
- Carte graphique matérielle DX 10 avec 1 Go de RAM vidéo
- Nvidia GTX 260
- ATI 4870HD
- Connexion Internet

Systèmes d'exploitation pris en charge :

- Windows 7
- Windows 8

Avant de lancer le processus d'installation, fermez toutes les autres applications. Insérez le disque du jeu dans votre lecteur DVD. Si l'exécution automatique est activée, le programme d'installation doit se lancer automatiquement. Une fois ce programme à l'écran, cliquez sur l'option d'installation.

Si l'exécution automatique n'est pas activée, cliquez deux fois sur "EliteDangerousLauncherSetupDX.exe" pour lancer le programme d'installation.

GARANTIE

Frontier Developments garantit à l'acheteur initial de ce logiciel que le DVD fourni est tenu de n'avoir ni défaut matériel ou de fabrication ni défaut d'utilisation normale pour une période de 90 jours, à compter de la date de la facture d'achat.

Cette garantie est limitée au DVD d'origine fourni par Frontier et ne s'applique à aucun défaut ou usure normale résultant d'un abus, d'un mauvais traitement ou d'une négligence du produit.

Tout produit défectueux doit être renvoyé via la procédure standard indiquée sur le site de la boutique Elite: Dangerous :

<https://store.elitedangerous.com/cancellations-returns/>

Lorsqu'une clé numérique est nécessaire pour accéder au jeu en ligne, il est de la responsabilité de l'acheteur initial de conserver cette clé en lieu sûr.

Aucune clé perdue, volée ou endommagée ne sera remboursée.

SUPPORT NVIDIA

Elite: Dangerous tire parti des processeurs graphiques NVIDIA pour offrir une expérience visuelle hautement détaillée, avec des graphismes ultra-performants d'une clarté à couper le souffle, qui propulsent les joueurs dans l'univers même pour lequel le jeu a été créé.



THE WAY
IT'S MEANT
TO BE PLAYED™

MANUEL D'ELITE: DANGEROUS

TABLE DES MATIÈRES

AVERTISSEMENTS POUR LA SANTÉ

2

Assistance produit

3

Installation

4

GARANTIE

5

Support Nvidia

5

Manuel de démarrage rapide

8-25

Signal sécurisé authentifié...

26

Manuel évolutif

28

Journal des modifications

28

Menu principal

29

Manuel condensé du pilote

30-41

Interface

30-34

Mode Loupe

35

Tableau de bord Systèmes

36-38

Tableau de bord Cibles

39-41

Pilotage simple

42-50

Manœuvres

42-43

Assistance de vol

44

Capteurs et ciblage

44-46

Décollage et atterrissage

47-50

Combat

51-58

Groupes d'armes

52

Affichage de l'armement

52-53

Réticules de visée

54

Types de supports

55

Boucliers

56

Dégâts du vaisseau

57

Munitions et refroidissement de l'armement

58

Systèmes du vaisseau

59-65

Modules du vaisseau

59

Répartiteur de puissance

62

Chaleur et signature

63

Voyage

66-85

Mode Super-navigation

67

Interception

73

Sauts en hyperspace

74

Sillages FSD

75

Carte de la galaxie

78

Carte du système

84

Communications

86-89

Communication rapide

86

Onglets du panneau Communications

87

Escadrilles

90-95

Interface Escadrilles

92

Services de spatioport

96

Bienvenue dans le Cercle des pilotes

101-102

Factions

101

Réputation

102

Influence

102

Activités

102-108

Commerce

103

Contrebande

104

Piraterie

105

Chasse aux primes

106

Exploration

107

Extraction

108

Délits et sanctions

109-111

Juridictions

109

Détection des délits

110

Frais d'assurance

111

Entraînement des pilotes

112-115

BIENVENUE

ELITE: DANGEROUS

Merci d'avoir acheté Elite: Dangerous. Nous espérons que vous apprécierez les nombreuses aventures qui vous attendent dans la fantastique galaxie du jeu.

C'est quoi, ce que vous préférez ? Le combat spatial ? L'exploration de paysages majestueux ? Faire fortune dans le commerce ? Être un simple pilote de vaisseau ? Quel que soit votre choix, Elite: Dangerous vous permet de tracer votre voie parmi les étoiles.

Si ce document a pour objectif de vous aider à vous lancer, vous devez bien réaliser qu'Elite: Dangerous est un jeu incroyablement riche, disposant d'une quantité phénoménale de fonctionnalités et de systèmes. Pour que vous puissiez en profiter au maximum, nous vous recommandons fortement de prendre le temps de visionner les didacticiels vidéo.

Pour cela, cliquez simplement sur le bouton "Entraînement" du programme d'exécution, ou consultez le site www.elitedangerous.com.

Vous avez fait le plein, et votre vaisseau est paré au décollage.

Bonne chance, commandant !

MANUEL DE DÉMARRAGE RAPIDE V1.04

INTERFACE DU COCKPIT



INTERFACE DU COCKPIT

1. PANNEAU COMMUNICATIONS

Affiche les communications avec d'autres structures ou vaisseaux spatiaux. Vous pouvez utiliser ce panneau pour envoyer des messages et établir une liaison avec d'autres joueurs.

2. PANNEAU D'INFORMATIONS

Regroupe les notifications sur l'état de votre vaisseau ou d'autres appareils, ainsi que l'activité criminelle.

3. BARRE DE SIGNATURE

Représente la visibilité de votre vaisseau par les autres appareils à proximité. Plus le trait est hachuré, plus le vaisseau est détectable de loin.

4. JAUGES DE CARBURANT

Représentent le niveau du carburant stocké dans vos deux réservoirs. La barre segmentée représente le niveau de carburant du réservoir principal, qui permet d'effectuer les sauts en hyperspace.

5. VOYANTS D'ÉTAT

Ces trois indicateurs permettent d'avoir des informations immédiates sur l'état du vaisseau. Si le voyant de verrouillage de masse est allumé, c'est que votre vaisseau se trouve près d'un corps stellaire ou d'une importante structure, ce qui vous empêche de passer en mode Supernavigation ou d'effectuer un saut en hyperspace. Pour cela, vous devez d'abord vous éloigner de la masse en question afin de désactiver le verrouillage.

Si le voyant du train d'atterrissage est allumé, c'est que le train d'atterrissage de votre vaisseau est sorti. La vitesse maximale de l'appareil est alors réduite pour des raisons de sécurité.

Si le voyant de récupération de cargaison est allumé, c'est que le bras de récupération du vaisseau est déployé. La vitesse maximale de l'appareil est alors réduite pour des raisons de sécurité.

Si vous êtes recherché par les autorités locales du système dans lequel vous vous trouvez, le voyant "Recherché" s'allume.

6. RÉPARTITEUR DE PUISSANCE

Représente la quantité d'énergie actuellement disponible dans les condensateurs de votre vaisseau, ainsi que le taux de répartition de l'énergie depuis le générateur. Ces informations sont représentées sous forme de "points" sous chaque barre. Plus une barre contient de points, plus elle se recharge rapidement.

Le système de répartition de puissance dispose de trois "condensateurs", vous permettant de choisir les sous-systèmes à mettre en priorité :

SYS : (système) affiche la quantité d'énergie disponible pour recharger les boucliers et les modules de défense. Plus vous attribuez de "points" à ce condensateur, plus vos boucliers sont résistants aux attaques.

MOT : (moteur) affiche la quantité d'énergie disponible pour activer la poussée d'urgence (turbo). Plus vous attribuez de points à ce condensateur, plus votre vaisseau est rapide et maniable.

ARM : (armes) affiche la quantité d'énergie disponible pour refroidir les systèmes d'armement.

7. MODÈLE RÉDUIT DU VAISSEAU

Affiche un modèle réduit de votre vaisseau. Lorsqu'on vous tire dessus, un marqueur d'attaque s'affiche brièvement à l'endroit de l'impact.

La résistance de vos boucliers est représentée par trois anneaux concentriques entourant le modèle réduit. À mesure que les boucliers faiblissent, ces anneaux s'estompent.

Lorsque leur puissance atteint zéro, ils disparaissent et doivent se régénérer après un court laps de temps, pendant lequel les anneaux concentriques laissent la place à un chrono.

8. INTÉGRITÉ DE LA COQUE

L'intégrité de la coque de votre vaisseau est représentée par une barre et un pourcentage, affichés sous le modèle réduit du vaisseau. Quand cette barre atteint zéro, le vaisseau explose.

L'intégrité de la coque ne se recharge pas, vous devez la réparer.

9. INDICATEUR DE VITESSE

Affiche des informations concernant la vitesse de votre vaisseau. La barre principale affiche votre vitesse actuelle.

Celle juste à droite est la barre d'accélération. Le marqueur qui y est attaché représente votre paramétrage d'accélération actuel, et la longueur de la barre, l'amplitude de propulsion (calculée d'après le nombre de "points" attribués au condensateur MOT, la taille du vaisseau et la puissance des moteurs). Juste à gauche de la barre de vitesse se trouve une zone bleutée. C'est lorsque votre vitesse se trouve au niveau de cette zone que votre vaisseau est le plus maniable et qu'il permet les virages les plus serrés.

10. DÉTECTEUR

Affiche l'espace autour votre vaisseau (ce dernier étant représenté sous la forme d'un triangle situé au centre du cercle).

Le détecteur repère des contacts d'après leur signature thermique : plus cette dernière est forte, plus elle est détectable de loin. Les contacts repérés par les détecteurs de votre vaisseau s'affichent dans le cercle sous la forme de marqueurs. Un élément situé à votre tribord apparaîtra dans la partie droite du cercle. Par ailleurs, la partie haute de ce dernier correspond à l'espace qui se trouve devant vous. Lorsque des éléments apparaissent dans la zone triangulaire affichée devant votre vaisseau, c'est qu'ils sont dans votre champ de vision. Si un contact se trouve au-dessus de vous dans les limites du cercle, un trait relie ce dernier au marqueur du contact, indiquant ainsi son altitude par rapport à vous. De même, si le contact se trouve en dessous de vous, un trait le relie au disque par-dessous.

L'apparence et la couleur d'un marqueur de contact donnent certaines informations : un marqueur clignotant indique que la signature du contact est faible et difficilement identifiable. Il est impossible de cibler les contacts non identifiés et aucune information à leur sujet n'est disponible. Pour identifier un contact, dirigez-vous vers lui.

Un marqueur de contact carré indique que les points d'emport de ses armes sont escamotés. S'il est triangulaire, cela signifie qu'ils sont déployés.

Un marqueur creux indique que le contact correspond à un commandant humain, membre du Cercle des pilotes. S'il est plein, c'est que ça n'est pas le cas. Les grands astéroïdes s'affichent sous forme d'un simple trait.

- Les contacts ennemis apparaissent en rouge.
- Les contacts neutres apparaissent en orange.
- Les contacts alliés apparaissent en vert.
- Les contacts représentant des structures et des anomalies spatiales apparaissent en blanc.
- Les contacts attaquant votre vaisseau clignotent en blanc.

11. PORTÉE DES CAPTEURS

Représente la portée du radar. Lorsque le marqueur se trouve tout à gauche, la portée est réduite à son minimum. Lorsqu'il est tout à droite, elle est déployée au maximum. Une faible portée s'avère utile lorsque les contacts sont tout proches. À l'inverse, une grande portée est idéale lorsqu'ils sont éloignés.

12. NIVEAU DE CHALEUR INTERNE

Indique la chaleur interne de votre vaisseau sous la forme d'une barre verticale et d'un pourcentage. En brûlant du carburant pour faire fonctionner les systèmes du vaisseau, votre générateur dégage de la chaleur. Certaines fonctions du vaisseau, comme l'activation du réacteur FSD, génèrent une chaleur supplémentaire.

Si la chaleur dépasse 100 %, le vaisseau risque de subir des dégâts et les systèmes peuvent s'arrêter jusqu'à ce que la température redevienne tolérable.

13. BOUSSOLE DE NAVIGATION

Affiche la position d'un objet ciblé par rapport au cap de votre vaisseau. Le point en déplacement représente l'objet. Plus il est proche du centre du cercle, plus il se trouve dans l'axe de votre vaisseau. Si le point est creux, l'objet se trouve derrière vous.

La boussole de navigation apparaît dans certaines conditions et pointe vers :

- Une destination ciblée à atteindre en hyperspace.
- Un corps stellaire ciblé se trouvant dans le même système que vous.
- Une plateforme attribuée au vaisseau dans la zone d'apportage.
- Un vecteur d'évasion lorsque vous tentez de passer en mode Super-navigation alors que vous vous trouvez tout près d'un corps stellaire ou essayez d'échapper à l'attraction d'un appareil d'interception.

14. MODÈLE RÉDUIT DE LA CIBLE

Affiche un modèle réduit de la structure ou du vaisseau que vous ciblez. Le cas échéant, ce modèle représente les boucliers de la cible sous forme de cercles concentriques, dont l'affichage fonctionne de façon similaire à ceux de votre vaisseau.

15. INTÉGRITÉ DE LA COQUE DE LA CIBLE

Lorsque vous ciblez un vaisseau totalement identifiable, l'intégrité de sa coque s'affiche ici, sous forme d'une barre et d'un pourcentage.

16. PANNEAU D'INFORMATIONS SUR LA CIBLE

Affiche diverses informations selon l'élément ciblé (le cas échéant).

AUCUNE CIBLE :

Indique le nom de votre emplacement actuel, ainsi que la faction qui le contrôle (le cas échéant), son type de gouvernement et le principal type de marché du système.

CIBLE :

Indique le nom de la structure ou du vaisseau, le niveau de combat du Cercle des pilotes de son commandant et la situation criminelle de ce dernier dans ce système. Affiche aussi le nom de l'emplacement et de la faction qui le contrôle. Si vous ciblez un sous-système, son intégrité structurelle s'affiche également.

MODE LOUPE

Votre vaisseau dispose d'un mode Loupe vous permettant d'accéder à des informations plus détaillées à partir d'écrans secondaires. Pour accéder à ce mode, procédez comme suit :

Maintenez "Loupe IU" enfoncé (touche MAJ gauche par défaut si vous utilisez le clavier et la souris).

En gardant cette commande enfoncée, vous remarquez que la vue se recule légèrement, indiquant que vous êtes désormais en mode Loupe.

Ce dernier vous permet d'utiliser trois panneaux :

TABLEAU DE BORD DU VAISSEAU

Une fois en mode Loupe, appuyez sur "Tableau de bord - Droite" (touche D par défaut si vous utilisez le clavier et la souris), puis relâchez les boutons.

TABLEAU DE BORD CIBLES

Une fois en mode Loupe, appuyez sur "Tableau de bord - Gauche" (touche Q par défaut si vous utilisez le clavier et la souris), puis relâchez les boutons.

PANNEAU COMMUNICATIONS

Une fois en mode Loupe, appuyez sur "Tableau de bord - Haut" (touche Z par défaut si vous utilisez le clavier et la souris), puis relâchez les boutons.

Plusieurs onglets sont disponibles dans ce mode. Pour passer de l'un à l'autre, appuyez sur "Onglet suivant" (touche E par défaut si vous utilisez le clavier et la souris) et "Onglet précédent" (touche A par défaut si vous utilisez le clavier et la souris).

Certaines fenêtres sont équipées d'un curseur. Pour contrôler ce dernier, utilisez Tableau de bord - Haut, Tableau de bord - Bas, Tableau de bord - Gauche et Tableau de bord - Droite (touches Z, Q, S et D par défaut si vous utilisez le clavier et la souris).

Pour effectuer une sélection, utilisez **Tableau de bord - Sélectionner** (barre espace par défaut si vous utilisez le clavier et la souris).

Pour quitter le mode Loupe à partir de n'importe lequel de ces panneaux, appuyez simplement sur "Loupe IU".

TABLEAU DE BORD DU VAISSEAU

Le Tableau de bord du vaisseau contient cinq onglets :

STATUT

Permet d'afficher de nombreuses statistiques personnelles : l'état de votre compte en banque, la valeur de votre vaisseau, vos niveaux du Cercle des pilotes, vos réputations vis-à-vis des factions (majeures et mineures), les amendes impayées et les primes sur votre tête (avec le nom du système concerné), etc.

MODULES

Affiche tous les modules dont votre vaisseau est équipé. Vous pouvez les activer ou les désactiver, ainsi que définir leur ordre de priorité en termes de consommation d'énergie. Les modules dont la priorité est la plus faible sont désactivés les premiers en cas de dysfonctionnement du générateur entraînant une réduction d'énergie.

GROUPES D'ARMES

Un groupe d'armes correspond à un ensemble de systèmes se déclenchant sur pression d'un des boutons de tir. Vous pouvez, par exemple, affecter tous vos lasers à une commande de tir, et vos missiles à une autre. Dans cet écran, vous pouvez affecter n'importe quel module disposant d'une fonction active (armes et détecteurs, entres autres) à un groupe. Il est possible d'en affecter autant que vous le souhaitez au bouton de tir principal ou secondaire de ce groupe d'armes. Par ailleurs, vous pouvez créer des groupes d'armes pour différents cas de figure (un pour le combat et un autre pour l'exploration, par exemple).

CARGAISON

Présente la cargaison de votre vaisseau. Si vous souhaitez larguer des éléments se trouvant dans votre soute, il vous suffit de cliquer dessus.

FONCTIONS

Votre vaisseau dispose de nombreuses fonctions supplémentaires auxquelles vous pouvez accéder via cet onglet.

TABLEAU DE BORD CIBLES

Ce panneau contient cinq onglets :

NAVIGATION

Permet d'afficher et de cibler les corps stellaires du système, ainsi que des systèmes voisins à portée de saut en hyperspace. Permet également d'afficher la Carte de la galaxie et la Carte du système.

TRANSACTIONS

Permet d'afficher tous les contrats que vous avez acceptés. Pour les consulter, il vous suffit de les sélectionner. Affiche également les amendes impayées.

CONTACTS

Permet d'afficher tous les contacts détectés par les capteurs de votre vaisseau. Pour cibler un contact, sélectionnez-le. Si vous avez analysé un vaisseau, d'autres informations peuvent également s'afficher.

Si vous sélectionnez un spatioport ou un avant-poste, des options supplémentaires vous sont présentées (notamment la possibilité de demander l'autorisation d'atterrir).

CIBLE SOUS-SYSTÈMES

Disponible uniquement si vous avez sélectionné un vaisseau. Une fois que vous avez analysé un vaisseau, ses sous-systèmes s'affichent dans cet onglet. Pour cibler un sous-système spécifique, sélectionnez-le.

CARGAISON

Si vous êtes équipé d'un détecteur de cargaison, le contenu de tous les vaisseaux que vous analysez apparaît ici.

PANNEAU COMMUNICATIONS

Affiche l'ensemble des communications reçues et permet de déployer la liste de vos contacts, mais aussi de consulter l'historique de vos messages

ou d'atteindre la fenêtre de discussion (cette dernière opération active le clavier afin de vous permettre d'écrire un message). Lorsque vous appuyez sur "ENTRÉE", le message est envoyé au vaisseau ciblé.

- Pour envoyer rapidement un message à un vaisseau ciblé, appuyez sur "Communication rapide" (touche ENTRÉE par défaut si vous utilisez le clavier et la souris). Cela a pour effet d'afficher directement la fenêtre de discussion et d'activer le clavier, afin de vous permettre d'écrire.

Si vous ouvrez la liste des contacts et en sélectionnez un, des options supplémentaires vous sont proposées s'il s'agit d'un joueur humain :

- Demander discussion
- Refuser discussion
- Accepter discussion
- Signaler joueur
- Bloquer joueur (cette option empêche ce joueur de vous envoyer des messages et réduit vos chances de le rencontrer dans le jeu).

PROCÉDURES

Si vous voulez progresser en tant que pilote et faire décoller votre carrière, vous allez devoir vous familiariser avec un certain nombre de procédures.

Prenez le temps de consulter attentivement les instructions suivantes :

CIBLAGE ET DÉTECTION

Votre vaisseau dispose d'un capteur passif à 360 degrés, capable de détecter les signatures de vaisseaux et de structures, comme indiqué dans la dernière section de ce document. Toutefois, cette détection passive ne révèle que le type de base d'un vaisseau.

Pour en savoir plus sur un contact, vous devez le cibler. Pour cela, sélectionnez-le dans la fenêtre "Contacts" du Tableau de bord Cibles ou faites virer votre vaisseau pour lui faire face et utilisez la commande "Cible à 12 h" (touche T par défaut si vous utilisez le clavier et la souris).

Cibler un vaisseau ou une structure et l'observer permet à vos capteurs d'effectuer une analyse simple. Cette dernière est assez longue et, durant tout ce temps, vous devez faire face à la cible.

Une fois l'opération terminée, les informations suivantes s'affichent :

- Nom du vaisseau et de son commandant
- Résistance de la coque et des boucliers
- Faction (affichée dans la fenêtre "Contacts" du Tableau de bord Cibles)
- Situation criminelle dans le système

Il est très important d'effectuer une analyse simple avant d'attaquer quiconque ! S'en prendre à quelqu'un sans avoir vérifié sa situation criminelle constitue un délit.

Remarque : les capteurs de votre vaisseau détectent les signatures thermiques et électromagnétiques que dégagent d'autres vaisseaux et structures, mais celles-ci sont de nature dynamique. Un vaisseau qui réduit sa consommation d'énergie en désactivant des modules ou d'autres éléments pour se déplacer en mode furtif (en fermant ses radiateurs externes) émet une signature plus faible, forçant les autres à se rapprocher de lui pour le détecter. À l'inverse, un vaisseau faisant fonctionner son générateur à plein régime augmente sa signature et est visible de plus loin.

ARMES ET GROUPES D'ARMES

Votre vaisseau est équipé d'un système de groupes utilisé pour les armes, les détecteurs perfectionnés ainsi que d'autres éléments.

Chaque groupe que vous créez peut être associé au bouton de tir principal ou secondaire de votre vaisseau (boutons gauche et droit de la souris par défaut si vous utilisez le clavier et la souris), qui activent chacun un ensemble d'armes et de modules différents.

Pour passer d'un groupe à l'autre, utilisez la commande "Groupe d'armes suivant" (touche N par défaut si vous utilisez le clavier et la souris).

Les armes ainsi que certains modules s'installent sur les points d'emport escamotables de votre vaisseau. Pour utiliser ces modules, vous devez déployer les points d'emport de votre vaisseau en utilisant la commande "Déployer points d'emport" (touche U par défaut si vous utilisez le clavier et la souris).

Remarque : le déploiement des points d'emport s'affiche sur les détecteurs et certains pilotes le considèrent comme un acte d'agression. Par ailleurs, un message d'avertissement s'affiche lorsqu'un pilote arrive à proximité d'un vaisseau dont les points d'emport sont déployés. Pour escamoter vos points d'emport, utilisez à nouveau la commande "Déployer points d'emport".

VOYAGE

Il existe trois façons de se déplacer dans l'espace :

- Vol spatial normal : vous utilisez la propulsion normale de votre vaisseau, entre autres pour décoller quand vous partez et pour atterrir une fois arrivé à destination. Vous ne pouvez déployer vos armes qu'en vol spatial normal.
- Saut en hyperspace : vous chargez puis activez le réacteur FSD de votre vaisseau pour effectuer un saut quasi instantané entre deux systèmes, souvent distants de nombreuses années-lumière.
- Mode Super-navigation : nom donné au déplacement au sein d'un système à l'aide du réacteur FSD, le plus souvent à des vitesses supraluminiques.

Nous vous recommandons fortement de terminer votre entraînement de pilote pour maîtriser l'atterrissage, le décollage et le pilotage.

SÉQUENCE TYPE DE VOYAGE

La séquence suivante doit servir de référence dans le cadre d'un voyage de système à système :

1. Quittez les services du spatioport et sélectionnez "Décoller".
2. Sortez du périmètre de verrouillage de masse du spatioport ou de l'avant-poste et rentrez votre train d'atterrissage.
3. Utilisez la Carte de la galaxie ou l'onglet "Navigation" du Tableau de bord Cibles pour sélectionner une destination.
4. Prenez le cap de votre destination à l'aide de la boussole de navigation et escamotez les points d'emport.
5. Activez le réacteur FSD à l'aide de la commande "Activer réacteur FSD" (touche J par défaut si vous utilisez le clavier et la souris), puis mettez les gaz à fond.
6. Votre vaisseau effectue alors un saut en hyperspace et vous arrivez dans le nouveau système, près de son étoile principale, en mode Super-navigation.
7. Utilisez la Carte de la galaxie ou l'onglet "Navigation" du Tableau de bord Cibles pour sélectionner une destination.
8. Volez en mode Super-navigation vers la cible, puis quittez ce mode lorsque vous vous trouvez à portée, à la bonne vitesse et bien aligné sur la cible.
9. Dirigez-vous vers le spatioport ou l'avant-poste jusqu'à ce que vous soyez à portée du contrôle du trafic spatial [7 km].
10. Utilisez l'onglet "Contacts" du Tableau de bord Cibles pour sélectionner le spatioport ou l'avant-poste et demander l'autorisation d'atterrir.
11. Une fois l'autorisation obtenue, dirigez-vous vers la plateforme qui vous est attribuée en vous servant de la boussole de navigation et sortez votre train d'atterrissage.
12. Alignez correctement votre vaisseau et posez-vous doucement jusqu'à l'arrêt complet de l'appareil.

MODE SUPER-NAVIGATION

Lorsque vous voyagez en mode Super-navigation, le fonctionnement de votre vaisseau subit quelques modifications importantes :

- Vous ne pouvez pas vous arrêter.
- Votre vitesse maximale est limitée par la masse des corps stellaires situés à proximité. Plus vous vous éloignez de ces derniers, plus votre réacteur FSD peut compresser l'espace, augmentant de manière significative votre vitesse relative.
- Si vous êtes trop proche d'un corps stellaire, le mode Super-navigation s'arrête brusquement, quelle que soit votre vitesse. Une telle sortie d'urgence endommage votre vaisseau.
- Si vous ciblez une destination se trouvant dans le système, le panneau d'informations sur la cible affiche la vitesse, la distance et l'alignement nécessaires pour quitter le mode Super-navigation en toute sécurité.
- Pour quitter le mode Super-navigation, utilisez la commande "Activer réacteur FSD".
- La portée du radar change automatiquement selon l'élément ciblé, et les corps stellaires sont affichés.
- Vous ne pouvez pas déployer de points d'emport.

CARTE DE LA GALAXIE

Vous pouvez accéder à la Carte de la galaxie à partir de l'onglet "Navigation" du Tableau de bord Cibles.

Elle indique votre position dans la galaxie par une flèche bleue, située au-dessus du système dans lequel vous vous trouvez.

Utilisez la souris pour sélectionner un système et afficher des options supplémentaires permettant d'interagir avec ce dernier.

Le panneau latéral contient plusieurs onglets :

- **INFOS :** affiche des informations de base concernant le système sélectionné.
- **NAVIGATION :** permet de rechercher des noms de systèmes spécifiques et de consulter les routes qui y mènent.
- **AFFICHER :** Permet de filtrer différents aspects de la galaxie, notamment les factions dominantes et les routes commerciales.
- **OPTIONS :** permet de configurer les informations à afficher par défaut dans la Carte de la galaxie.

CARTE DU SYSTÈME

Pour accéder à la Carte du système, cliquez sur l'onglet "Navigation" du Tableau de bord Cibles ou affichez-la via les options de la Carte de la galaxie.

La Carte du système affiche les corps stellaires ainsi que les spatioports et les avant-postes du système dans lequel vous vous trouvez. Utilisez la souris pour sélectionner l'un de ces éléments, afin d'afficher des informations le concernant dans le panneau latéral.

Si rien n'est sélectionné, ce dernier affiche les factions présentes, leur influence dans le système et la faction dominante.

Si vous avez sélectionné un spatioport ou un avant-poste, des informations détaillées concernant la faction qui le contrôle s'affichent, ainsi que le type de marché, les importations/exportations principales et les marchandises illégales.

CRIMINALITÉ

Si vous commettez des actes criminels dans une juridiction donnée et si ces derniers sont signalés, votre tête est automatiquement mise à prix.

Dans ce cas, le voyant d'état indique "RECHERCHÉ". Attention : au sein d'une juridiction dans laquelle votre tête est mise à prix, tous les vaisseaux sont en droit de vous attaquer et de vous détruire. Par ailleurs, riposter est absolument illégal, excepté si votre agresseur est recherché lui aussi dans cette juridiction.

Soyez sur vos gardes quand vous traversez des zones en guerre ou des systèmes dépourvus d'autorités locales (systèmes anarchiques). Dans ces régions, aucune loi n'est respectée et tout le monde peut s'en prendre à n'importe qui en toute impunité. Avantage : vous ne pouvez pas y être recherché (mais vous pouvez y réclamer des primes pour destruction de personne recherchée).

Certaines zones de conflit actif peuvent permettre de rejoindre des alliances, selon les forces en présence. Choisissez une faction dans l'onglet "Fonctions" du Tableau de bord du vaisseau. Vous serez temporairement engagé et pourrez obtenir des récompenses pour la destruction de vaisseaux ennemis dans la zone concernée.

Vous êtes en droit d'attaquer tout vaisseau que le panneau d'informations sur la cible identifie comme étant "RECHERCHÉ". Si vous détruisez un vaisseau répondant à cette condition, vous recevez un droit de prime que vous pouvez transformer en crédits sonnants et trébuchants dans n'importe quel spatioport contrôlé par la faction offrant la prime.

L'onglet Statut du Tableau de bord Systèmes de votre vaisseau affiche les primes en cours sur votre tête dans le système où vous vous trouvez. Si vous parvenez à atteindre un spatioport ou un avant-poste, vous pouvez vous acquitter (avec une majoration) de ces primes ainsi que des amendes impayées.

SOURCE AUTHENTIFIÉE...

Sue, Cripple & Sneer, notaires
Tour Sautevent, Village d'Olympus, Mars, système solaire O/DSO4 OL1

SOURCE AUTHENTIFIÉE...

Référence : JAS 161200/42
Date : 16.12.3300

DÉBUT TRANSMISSION PRINCIPALE...

A qui de droit,

Nous avons la charge de vous remettre un colis ainsi que quelques instructions, qui nous ont été confiés à votre attention par un bienfaiteur souhaitant garder l'anonymat pour le moment. Ce colis nous a été remis avec la consigne de vous le remettre si, et seulement si, vous aviez réussi à intégrer le Cercle des pilotes. Suite à votre réussite aux examens d'aptitude, nous avons été informés de ladite intégration, et c'est pourquoi vous recevez cette missive, conformément au souhait de notre client.

Le colis contient deux éléments. Vous trouverez le premier, un code sécurisé crypté dans le présent message. Il vous permettra d'accéder à un compte (préconfiguré avec vos informations d'identification) auquel est associé un vaisseau stellaire. Ce compte comprend un bail illimité et prépayé, ainsi qu'une assurance tous risques. Le second est un transfert de crédits sur votre compte bancaire personnel, dont je certifie l'exécution au moment où nous écrivons ces lignes.

Vous trouverez en pièce jointe un message que nous étions tenus de vous remettre dès réception du code d'accès. Nous estimons ce dossier désormais clos, à la satisfaction de toutes les parties concernées. Si vous avez la moindre question, n'hésitez pas à nous contacter. Merci de régler nos honoraires de mille deux cents crédits (1 200 CR) par heure (hors taxe du service fédéral), ainsi que des frais de dossier supplémentaires pour prise de contact, à hauteur d'un montant de cinq mille crédits (5 000 CR).

Cordialement

J. Sneer

PIÈCE JOINTE-01

Vous vous demandez peut-être pourquoi vous avez reçu ce petit cadeau et c'est bien normal. Le contraire serait inquiétant. Première leçon : lorsqu'une occasion en or se présente - croyez-moi, ce n'est pas tous les jours -, il faut la saisir, et des deux mains ! S'il est parfois judicieux de poser des questions, ce n'est pas toujours le cas. Dans ce cas précis, c'est inutile.

Il vous suffit de savoir que le domaine de compétence de l'entreprise qui m'emploie est extrêmement spécifique : rechercher ceux qui ont suffisamment de potentiel pour faire bouger les choses, c'est-à-dire ceux ayant le talent pour transformer la galaxie qui les entoure, de pousser au changement à grande échelle. Quand nous les trouvons, nous leur faisons subir un test. Voici donc votre test : Prenez le vaisseau. Prenez l'argent. Ce n'est pas un piège, rien ne vous est demandé en échange. Faites-en ce que vous voulez. Écrivez votre propre histoire Si vous parvenez à m'impressionner, vous en apprendrez peut-être davantage.

Un ami

MANUEL V1.04

MANUEL ÉVOLUTIF

Ce document est un "manuel évolutif", c'est-à-dire qu'il est modifié parallèlement au jeu (notamment lors de l'ajout de nouvelles fonctionnalités et autres modifications améliorant le gameplay). Vous serez également averti des changements apportés au jeu via les articles de notre site Web, ainsi que les actualités affichées dans le programme de lancement et dans le jeu.

Ces changements figureront dans le journal des modifications suivant :

JOURNAL DES MODIFICATIONS

- 22.12.2014, publication initiale du manuel.
- 23.12.2014, ajout du manuel de démarrage rapide, ajout des liens vers la table des matières et les numéros des pages.
- 05.01.2015, corrections mineures du texte.
- 09.01.2015, ajout de la section Support Nvidia.
- 11.03.2015, mise à jour Escadrilles et Communications. (Guide du joueur)

MENU PRINCIPAL



Le menu principal vous permet de gérer vos parties sauvegardées, vos amis et vos groupes, ainsi que les options définies. Il se compose des options suivantes :

Entraînement : affiche la liste des exercices d'entraînement, qui vous permettent de vous essayer aux différents aspects du jeu en toute sécurité, sans risque pour votre carrière.

Commencer : affiche un menu vous permettant de choisir le niveau de sociabilité de cette session. "Jeu ouvert" offre une chance de rencontrer tous les autres commandants jouant de la même façon que vous. Vous pouvez opter pour un début de partie au sein d'un "Groupe privé". Pour cela, vous devez au préalable avoir créé un groupe ou avoir été invité à en rejoindre un (via le menu Amis et groupes privés). Vous pouvez aussi décider de vous lancer en solo. Vous ne rencontrerez alors aucun autre commandant humain (mais le moteur de simulation du jeu tiendra tout de même compte de tous les autres joueurs).

Amis et groupes privés : cette option vous permet de créer et de gérer vos amis et groupes privés, mais aussi de rechercher des commandants pour leur envoyer des invitations à rejoindre votre liste d'amis. S'ils l'acceptent, vous devenez amis. Vous pouvez toujours voir lorsque vos amis sont en ligne et, quand c'est le cas, leur envoyer des messages à partir de l'interface du menu principal du jeu. Il vous est aussi possible de rechercher des groupes privés et d'envoyer une demande d'invitation à leurs propriétaires. Un groupe privé est une liste sélectionnée de commandants pouvant se rencontrer lorsqu'ils jouent dans le cadre du groupe, sans croiser de joueurs qui y sont extérieurs. Vous pouvez créer votre propre groupe privé et envoyer des invitations à vos amis pour qu'ils en fassent partie. Vous pouvez débloquent des commandants que vous avez bloqués.

Signaler un joueur : affiche l'écran de signalement d'un joueur.

Options : permet de configurer les options graphiques et audio, ainsi que les différentes commandes. Vous pouvez aussi supprimer votre sauvegarde (attention : cette action est irréversible).

Crédits : permet d'afficher le montant en crédits dont vous disposez dans le jeu.

Sauvegarder et quitter : enregistre tous les paramètres actuels et les choix de carrière de la partie, puis ferme le jeu.

MANUEL CONDENSÉ DU PILOTE

N'hésitez pas à vous familiariser avec ce manuel avant d'effectuer votre premier vol solo dans l'espace. Aux mains d'un pilote débutant, un vaisseau spatial constitue une véritable menace pour son pilote et son environnement. Il peut entraîner d'importants frais d'assurance, voire la mort d'autrui.

Nous vous recommandons de lire les documents suivants dans l'ordre présenté, les derniers faisant référence à des informations mentionnées dans les premières sections.

De plus, ce manuel contient le minimum syndical de conseils pour vous permettre de lancer votre carrière de pilote. À mesure que vous progresserez aux commandes de votre vaisseau, vous découvrirez d'autres subtilités du jeu.

Nous vous recommandons fortement de prendre le temps de visionner les didacticiels vidéo de démarrage (accessibles à partir du programme d'exécution), ainsi que de jouer les scénarios d'entraînement (accessibles à partir de l'interface du menu principal).

INTERFACE

Votre vaisseau est équipé de l'interface de pilotage standard, qui permet de passer d'un vaisseau à un autre sans difficulté majeure.

ÉLÉMENTS DE BASE DU COCKPIT

Chaque élément de l'interface de pilotage est conçu pour donner des informations précises, dont voici la liste :



1 Panneau Communications : affiche les communications avec d'autres structures ou vaisseaux spatiaux. Vous pouvez utiliser ce panneau pour envoyer des messages et établir une liaison avec d'autres commandants. Différentes couleurs sont utilisées, en fonction du statut de la source du message.

- Rouge : vaisseaux et structures des autorités
- Orange : pilotes non affiliés
- Bleu ciel : amis

Dans la mesure du possible, consultez régulièrement les transmissions que vous recevez. Elles peuvent en effet contenir des informations utiles.

2 Panneau d'informations : Regroupe les notifications sur l'état de votre vaisseau ou d'autres appareils, ainsi que l'activité criminelle.

Certaines notifications essentielles s'affichent d'abord sous forme d'hologramme avant de passer dans le panneau d'informations. Portez-leur une attention toute particulière.

3 Onde de signature : représente la visibilité de votre vaisseau par les autres appareils à proximité.

La signature de votre vaisseau est composée d'émissions thermiques et électromagnétiques pouvant être détectées par les capteurs d'autres appareils. Selon le mode de fonctionnement de votre vaisseau, ces émissions peuvent être plus fortes, permettant aux autres appareils de détecter votre présence de plus loin. Elles peuvent aussi être plus faibles, vous permettant de vous approcher davantage avant d'être détecté.

Les émissions de votre vaisseau sont représentées sous forme d'une onde de signature. Plus votre vaisseau dégage d'émissions, plus le trait est hachuré (et inversement, moins votre vaisseau dégage d'émissions, moins il est hachuré).

Lorsque vous configurez votre vaisseau pour passer en mode furtif (voir "Chaleur et signature"), "FURTIF" s'affiche sur l'onde de votre signature.

4 Jauges de carburant : représentent le niveau du carburant

stocké dans vos deux réservoirs. La barre segmentée représente le niveau de carburant du réservoir principal, qui permet d'effectuer les sauts en hyperspace (lesquels nécessitent d'importantes quantités de carburant).

Lorsque vous ciblez une destination à rejoindre en hyperspace, la jauge du réservoir principal s'allume, indiquant la quantité de carburant nécessaire pour effectuer le saut.

La capacité du réservoir actif est représentée par une fine barre, située juste au-dessus de l'affichage du réservoir principal. Le générateur du vaisseau pompe le carburant du réservoir actif pour faire fonctionner tous les systèmes de l'appareil. Lorsque ce réservoir est vide, il est rempli automatiquement par le réservoir principal (si possible).

Attention ! Pensez à faire le plein ! Si vos deux réservoirs sont vides, le générateur du vaisseau est alors incapable de fournir l'énergie nécessaire au fonctionnement des systèmes de survie.

5 Voyants d'état : ces trois indicateurs permettent d'avoir des informations immédiates sur l'état du vaisseau. Voyant de verrouillage de masse : s'il est allumé, c'est que votre vaisseau se trouve près d'un corps stellaire ou d'une importante structure, ce qui vous empêche de passer en mode Super-navigation ou d'effectuer un saut en hyperspace. Pour cela, vous devez d'abord vous éloigner de la masse en question afin de désactiver le verrouillage. Voyant du train d'atterrissage : s'il est allumé, c'est que le train d'atterrissage de votre vaisseau est sorti. La vitesse maximale de l'appareil est alors réduite pour des raisons de sécurité.

Vous ne pouvez atterrir que si votre train est sorti. Voyant de récupération de cargaison : s'il est allumé, c'est que le bras de récupération du vaisseau est déployé. La vitesse maximale de l'appareil est alors réduite pour des raisons de sécurité. Vous ne pouvez récupérer d'éléments dans l'espace que si ce bras est déployé. Si vous êtes recherché par les autorités locales du système dans lequel vous vous trouvez, le voyant "RECHERCHÉ" s'allume.

6 Répartiteur de puissance : représente la quantité d'énergie disponible dans trois condensateurs spécialisés, affichés sous forme de barres d'énergie, qui permettent d'utiliser des fonctions particulières.

Vous pouvez décider d'un ordre de priorité pour alimenter ces condensateurs. Le taux actuel de distribution de l'énergie s'affiche sous forme de "points" sous chaque barre d'énergie. Plus une barre contient de points, plus le condensateur se recharge rapidement.

- **SYS :** (système) affiche la quantité d'énergie disponible pour recharger les boucliers et les modules de défense. Plus vous attribuez de "points" à ce condensateur, plus vos boucliers sont résistants aux attaques.
- **MOT :** (moteur) affiche la quantité d'énergie disponible pour activer la poussée d'urgence (turbo). Plus vous attribuez de points à ce condensateur, plus votre vaisseau est rapide et maniable.
- **ARM :** (armes) affiche la quantité d'énergie disponible pour refroidir les systèmes d'armement. Si cette barre est vide, vos armes se désactivent automatiquement jusqu'à ce que le condensateur commence à se remplir.

7 Modèle réduit du vaisseau : affiche un modèle réduit de votre vaisseau. Lorsqu'on vous tire dessus, un marqueur d'attaque s'affiche brièvement à l'endroit de l'impact. La couleur du marqueur indique si l'attaque a été absorbée par les boucliers du vaisseau ou si l'intégrité de la coque a été endommagée.

- Bleu clair : le tir a été absorbé par vos boucliers.
- Orange : le tir a endommagé la coque de votre vaisseau.

La résistance de vos boucliers est représentée par trois anneaux concentriques entourant le modèle réduit. À mesure que les boucliers faiblissent, ces anneaux s'estompent. Les anneaux réapparaissent à mesure que les boucliers se rechargent.

Quand la puissance des boucliers atteint zéro, les anneaux disparaissent et commencent à se régénérer après un court laps de temps, pendant lequel ils laissent la place à un chrono. Pendant que vos boucliers se régénèrent, ils sont à 50 % de leur puissance. Remarque : le générateur des boucliers ne peut pas fonctionner si le condensateur SYS est vide.

8 Intégrité de la coque : l'intégrité de la coque de votre vaisseau est représentée par une barre et un pourcentage, affichés sous le modèle réduit du vaisseau. Quand cette barre atteint zéro, le vaisseau explose. Si ce dernier ne dispose d'aucun bouclier actif, les collisions et les tirs affaiblissent directement l'intégrité de la coque.

9 Indicateur de vitesse : affiche des informations concernant la vitesse de votre vaisseau. La barre principale affiche votre vitesse actuelle. Celle juste à droite est la barre d'accélération. Le marqueur qui y est attaché représente votre paramétrage d'accélération actuel, et la longueur de la barre, l'amplitude de propulsion (calculée d'après le nombre de "points" attribués au condensateur MOT). Plus vous attribuez de points à ce dernier, plus vous augmentez la vitesse maximale du vaisseau.

Juste à gauche de la barre de vitesse se trouve une zone spéciale. Lorsque votre vitesse se trouve au niveau de cette zone, le vaisseau est le plus maniable.

10 Capteurs : affiche l'espace qui entoure votre vaisseau (ce dernier étant représenté sous la forme d'un triangle situé au centre du cercle). Les contacts détectés par les capteurs s'affichent sous forme de marqueurs dans le cercle : un contact dans la partie haute du cercle se trouve devant vous, s'il est sur la partie gauche du cercle, il est à votre bâbord, etc.

L'altitude d'un contact par rapport à vous est représentée par une ligne verticale le reliant au cercle. La longueur de cette ligne correspond à la distance à laquelle ce contact se trouve au-dessus ou au-dessous de votre vaisseau. Ainsi, un marqueur relié à une longue ligne vers le haut se trouvera beaucoup plus haut que vous, et un contact relié à une courte barre vers le bas se trouvera légèrement en dessous de votre vaisseau, etc.

La forme et la couleur d'un marqueur de contact donnent certaines informations :

un marqueur clignotant indique que la signature du contact est faible et difficilement identifiable. Il est impossible de cibler les contacts non identifiés. Pour identifier un contact, dirigez-vous vers lui. Un marqueur de contact carré indique que les points d'emport de ses armes sont escamotés. S'il est triangulaire, cela signifie qu'ils sont déployés. Un marqueur creux indique que le contact correspond à un commandant humain, et s'il est plein, c'est qu'il s'agit d'un commandant de l'IA.

La couleur d'un marqueur indique ses intentions à votre égard :

- Les contacts ennemis apparaissent en rouge.
- Les contacts neutres apparaissent en orange.
- Les contacts alliés apparaissent en vert.
- Les contacts représentant des structures et des anomalies spatiales apparaissent en blanc.
- Les contacts attaquant votre vaisseau clignotent en blanc.

MODE LOUPE

11 Portée des capteurs : représente la portée du radar. Lorsque le marqueur se trouve tout à gauche, la portée est réduite à son minimum. Lorsqu'il est tout à droite, elle est déployée au maximum. Une faible portée s'avère utile lorsque les contacts sont tout proches. À l'inverse, une grande portée est idéale lorsqu'ils sont éloignés.

12 Niveau de chaleur interne : indique la chaleur interne de votre vaisseau sous la forme d'une barre verticale et d'un pourcentage. En brûlant du carburant pour faire fonctionner les systèmes du vaisseau, votre générateur dégage de la chaleur. Certaines fonctions du vaisseau, comme l'activation du réacteur FSD, génèrent une chaleur supplémentaire. Si la chaleur dépasse 100 %, le vaisseau risque de subir des dégâts et les systèmes peuvent s'arrêter jusqu'à ce que la température redevienne tolérable.

13 Boussole de navigation : affiche la position d'un objet ciblé par rapport au cap de votre vaisseau. Le point représente l'objet. Plus il est proche du centre du cercle, plus il se trouve dans l'axe de votre vaisseau. Si le point est creux, l'objet se trouve derrière vous.

La boussole de navigation apparaît dans certaines conditions et pointe vers :

- Une destination ciblée à atteindre en hyperspace.
- Un corps stellaire ciblé se trouvant dans le même système que vous.
- Une plateforme attribuée au vaisseau dans la zone d'apportage.
- Un vecteur d'évasion lorsque vous tentez de passer en mode Super-navigation alors que vous vous trouvez tout près d'un corps stellaire.

14 Modèle réduit de la cible : affiche un modèle réduit de la structure ou du vaisseau que vous ciblez. Le cas échéant, ce modèle représente les boucliers de la cible sous forme de cercles concentriques.

15 Intégrité de la coque de la cible : lorsque vous ciblez un vaisseau pouvant être endommagé, l'intégrité de sa coque s'affiche ici, sous forme d'une barre et d'un pourcentage.

16 Panneau d'informations sur la cible : affiche diverses informations selon l'élément ciblé (le cas échéant).

Aucune cible : Indique le nom de votre emplacement actuel, ainsi que la faction qui le contrôle (le cas échéant), son type de gouvernement et le principal type de marché du système.

Cible : Indique le type de l'entité ciblée. Si vous avez effectué une analyse simple complète, d'autres informations s'affichent :

- Nom du vaisseau et de son commandant
- État de la coque
- État des boucliers
- Situation criminelle dans le système (casier vierge/recherché)
- Si vous ciblez un sous-système, son nom et son intégrité structurelle s'affichent également.

Indique le nom de votre emplacement actuel, ainsi que la faction qui le contrôle.

Outre les éléments de base du cockpit, l'interface de pilotage dispose d'un mode Loupe.

Ce dernier vous permet d'accéder à des écrans secondaires qui affichent des informations plus détaillées et permettent d'utiliser des fonctions spécifiques du vaisseau. Dans ce mode, trois panneaux sont disponibles : Tableau de bord Systèmes, Tableau de bord Cibles et panneau Communications.

Vous pouvez utiliser les commandes suivantes en mode Loupe :

Nom de la commande	Touche par défaut (clavier/souris)	Contrôle par défaut (manette)
LOUPE IU	MAINTENIR MAJ GAUCHE	Touche X
LOUPE IU/RETOUR	MAJ GAUCHE	Touche B
TABLEAU DE BORD - HAUT	Z	BMD - Haut
TABLEAU DE BORD - BAS	S	BMD - Bas
TABLEAU DE BORD - GAUCHE	Q	BMD - Gauche
TABLEAU DE BORD - DROITE	D	BMD - Droite
TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER	ESPACE	Touche A
ONGLET SUIVANT	E	Gâchette haute droite
ONGLET PRÉCÉDENT	A	Gâchette haute gauche

Pour activer le mode Loupe, maintenez la commande **LOUPE IU** enfoncée. Vous remarquerez que la vue se recule légèrement, indiquant que vous êtes désormais en mode Loupe. Si vous souhaitez ne plus utiliser ce mode, relâchez simplement la commande **LOUPE IU**.

Tout en maintenant **LOUPE IU** enfoncée, utilisez l'une des commandes suivantes :

- **TABLEAU DE BORD - DROITE** pour sélectionner le Tableau de bord Systèmes
- **TABLEAU DE BORD - GAUCHE** pour sélectionner le Tableau de bord Cibles
- **TABLEAU DE BORD - HAUT** pour sélectionner le panneau Communications

Ensuite, relâchez **LOUPE IU** pour vous concentrer sur le panneau sélectionné.

TABLEAU DE BORD SYSTÈMES

Le Tableau de bord Systèmes contient cinq onglets affichant des options et des informations détaillées relatives à votre carrière et à votre vaisseau. Pour passer d'un onglet à l'autre, utilisez les commandes **ONGLET SUIVANT** et **ONGLET PRÉCÉDENT**.



STATUT

Affiche les statistiques relatives à votre carrière. Utilisez **TABLEAU DE BORD - GAUCHE** et **TABLEAU DE BORD - DROITE** pour aller d'un sous-ensemble de données à un autre.

MODULES

- Case à cocher Activé/Désactivé.
- Nom du module.
- Supports fixes, rotatifs ou en tourelle, indiqués sous forme d'icône, si le module est une arme à point d'emport.
- Taux d'efficacité indiqué par une lettre ("A" correspondant à une efficacité maximale).
- Taille indiquée par un nombre (les nombres élevés correspondant à des modules de grande taille).
- Condensateur utilisé pour alimenter les fonctions actives du module (le cas échéant).
- Puissance tirée du générateur du vaisseau.
- Priorité en termes de puissance, indiquée par un chiffre.
- État.

Pour mettre un module en surbrillance, utilisez les commandes **TABLEAU DE BORD - HAUT** et **TABLEAU DE BORD - BAS**. **TABLEAU DE BORD - GAUCHE** et **TABLEAU DE BORD - DROITE** permettent d'augmenter ou de réduire la priorité de puissance d'un module en surbrillance. La commande **TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER** permet d'activer ou de désactiver le module. Sous la liste, vous trouverez une barre de puissance représentant l'énergie disponible du générateur, ainsi qu'une barre de consommation correspondant à la consommation de tous les modules actifs et divisée en plusieurs segments de priorité.

La priorité de puissance permet de déterminer les modules à désactiver automatiquement en cas de limitation de l'énergie disponible (par exemple si vous vous équipez d'un générateur plus petit ou en cas de panne du générateur). Quand la barre de puissance tombe sous le niveau d'un segment de priorité de la barre de consommation, TOUS les modules correspondant à cette priorité sont désactivés jusqu'à récupération de la puissance disponible.

GROUPE D'ARMES

Permet de configurer les armes à associer à vos commandes de tir primaire et secondaire. Vous pouvez définir des groupes d'armes et d'équipement à déclencher simultanément. On appelle cela des groupes d'armes. Cet onglet est divisé en deux parties : la section de gauche répertorie tous les modules équipés pouvant être activés lors de l'utilisation d'une commande de tir principale ou secondaire. Les modules sont regroupés par type.

La section de droite affiche les groupes d'armes actuels sous forme de colonne (un numéro est attribué à chaque groupe). Vous trouverez, sous chacun de ces derniers, des informations concernant chaque module qui le compose. Ces informations sont les suivantes :

- 1 : le module s'active quand ce groupe d'armes est déclenché via la commande de tir principale.
- 2 : le module s'active quand ce groupe d'armes est déclenché via la commande de tir secondaire.
- Vide : ce module n'est pas utilisé lorsque la commande de tir correspondant à ce groupe est activée.

Pour mettre un module en surbrillance, utilisez les commandes **TABLEAU DE BORD - HAUT** et **TABLEAU DE BORD - BAS**, puis **TABLEAU DE BORD - GAUCHE** et **TABLEAU DE BORD - DROITE** pour sélectionner un groupe d'armes.

Lorsqu'un groupe d'armes est en surbrillance, utilisez **TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER** pour choisir l'une des trois options affichées [1, 2, vide] afin d'affecter respectivement le module au tir principal, au tir secondaire ou pour retirer du groupe d'armes. Tout groupe d'armes ne contenant aucun module est supprimé. Lorsque vous modifiez le groupe d'armes le plus à droite, un nouveau groupe est créé. Vous pouvez créer jusqu'à 8 groupes d'armes.

CARGAISON

Cet onglet est divisé en deux parties :

La section de droite affiche la liste de tous les éléments se trouvant actuellement dans la soute de votre vaisseau. Chaque type de cargaison affiche sa catégorie (représentée par une icône), son nom et sa quantité. L'onglet indique si une cargaison est volée ou si elle est essentielle à une mission. Pour mettre un type de cargaison en surbrillance, utilisez les commandes **TABLEAU DE BORD - HAUT**, **TABLEAU DE BORD - BAS**, **TABLEAU DE BORD - GAUCHE** et **TABLEAU DE BORD - DROITE**, puis **TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER** pour afficher le menu de largage.

Dans ce dernier, utilisez les commandes **TABLEAU DE BORD - HAUT** et **TABLEAU DE BORD - BAS** pour choisir de larguer la cargaison tout en en restant le propriétaire, ou de l'abandonner en permettant à n'importe qui de la récupérer en toute légalité. Pour définir la quantité de cargaison à larguer, utilisez les commandes **TABLEAU DE BORD - GAUCHE** et **TABLEAU DE BORD - DROITE**, puis **TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER** pour exécuter l'opération.

La commande **LOUPE IU/RETOUR** permet de quitter le menu de largage. La section de gauche affiche l'état de votre module de raffinage, si vous en avez équipé votre vaisseau (ce module est expliqué plus en détail plus bas, dans la section "Extraction").

FONCTIONS

Permet d'exécuter différentes fonctions du vaisseau, qui sont répertoriées dans une liste. Pour mettre une fonction en surbrillance, utilisez les commandes **TABLEAU DE BORD - HAUT** et **TABLEAU DE BORD - BAS**, puis **TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER** pour exécuter l'opération.

Si cette dernière affiche une barre de défilement, utilisez les commandes **TABLEAU DE BORD - GAUCHE** et **TABLEAU DE BORD - DROITE** après l'avoir sélectionnée pour augmenter ou réduire la valeur de la barre.

Les fonctions disponibles sont les suivantes :

- Faction : dans une zone de conflit, permet de sélectionner un camp à rejoindre temporairement. (uniquement disponible dans une zone en guerre).
- Train d'atterrissage : permet de rentrer ou de sortir le train d'atterrissage.
- Récupérateur cargaison : permet de déployer ou d'escamoter le bras de récupération de cargaison.
- Mode furtif : permet d'activer ou de désactiver le mode furtif.
- Projecteurs vaisseau : permet d'allumer ou d'éteindre les projecteurs avant du vaisseau.
- Assistance de vol : permet d'activer ou de désactiver l'assistance automatique de vol.
- Correction rotationnelle : permet d'activer ou de désactiver la correction rotationnelle de la zone d'apportage d'un spatioport.
- Vérifications d'avant décollage : permet d'activer ou de désactiver la liste de vérifications d'avant décollage.
- Mode arme tourelle : permet de passer d'un mode tourelle à un autre - Feu à volonté (attaque tous les vaisseaux ennemis à portée), Cible uniquement (attaque le vaisseau ennemi ciblé) et Tir vers l'avant (fonctionne comme si l'arme était fixe).
- Signaler les actes criminels perpétrés contre moi : permet d'activer ou de désactiver tout signalement automatique d'actes criminels lorsque vous êtes attaqué.
- Luminosité de l'interface : permet d'augmenter ou de réduire la luminosité de l'interface holographique.
- Mode de visée : permet de passer de Calcul (les cibles affichent un indicateur de calcul pour les armes à projectiles) à Direct (la visée des armes à projectiles change pour indiquer l'emplacement de l'impact).
- Type de portée des capteurs : permet de passer de Linéaire (la portée du radar ne change pas entre le centre et le bord du cercle) à Logarithmique (la portée augmente entre le centre et le bord du cercle).
- Autodestruction : permet de déclencher l'autodestruction (ce qui peut s'avérer utile lorsque votre vaisseau est bloqué suite à une panne de carburant ou de module).

TABLEAU DE BORD CIBLES

Le Tableau de bord Cibles contient cinq onglets affichant des options et des informations détaillées relatives à votre environnement. Pour passer d'un onglet à l'autre, utilisez les commandes **ONGLET SUIVANT** et **ONGLET PRÉCÉDENT**.

NAVIGATION	TRANSACTIONS	CIBLES	SOUS-SYSTÈMES	CARGAISON
EMPLACEMENT	EMPLACEMENT	DISTANCE		
WOHLER TERMINAL	✦ KREMAINN	2,852s1		
SYSTÈME KREMAINN	○ KREMAINN 2	6,89s1		
	☒ WOHLER TERMINAL	3,231km		
	○ KREMAINN 2 A	6,49s1		
	☒ SITE D'EXTRACTION DE RESSOURCES	6,89s1		
	☒ SITE D'EXTRACTION DE RESSOURCES	6,98s1		
	○ KREMAINN 2 B	8,03s1		
	○ KREMAINN 3	34,3s1		
	☒ SITE D'EXTRACTION DE RESSOURCES	34,0s1		
	☒ SITE D'EXTRACTION DE RESSOURCES	34,6s1		
	☒ SITE D'EXTRACTION DE RESSOURCES	34,8s1		

NAVIGATION

Affiche votre emplacement actuel et la destination ciblée dans le système de navigation (le cas échéant), ainsi que la distance qui vous en sépare. Affiche également la liste des corps stellaires connus, systèmes et autres éléments dignes d'intérêt situés à proximité. Chaque emplacement a une icône indiquant son type, et indique la distance qui vous en sépare. Une flèche bleue indique l'emplacement duquel vous êtes le plus proche dans la liste. Une flèche orange indique l'emplacement verrouillé dans l'ordinateur de navigation du vaisseau. La liste présente, dans l'ordre, les étoiles (classées par éloignement), les destinations en orbite autour des étoiles, les éléments en orbite autour de ces destinations, etc.

Pour mettre une destination en surbrillance, utilisez les commandes **TABLEAU DE BORD - HAUT**, **TABLEAU DE BORD - BAS**, **TABLEAU DE BORD - GAUCHE** et **TABLEAU DE BORD - DROITE**, puis **TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER** pour afficher le menu de destination correspondant au lieu en surbrillance.

Celui-ci vous permet les opérations suivantes :

- Verrouiller/Déverrouiller la destination : permet de verrouiller ou de déverrouiller la destination dans l'ordinateur de navigation de votre vaisseau.
- Verrouiller et déclencher la Super-navigation : (si la destination se trouve dans un système) comme ci-dessus, excepté que votre vaisseau commence automatiquement à se charger pour déclencher le mode Super-navigation.
- Verrouiller et déclencher l'hyperespace : (si la destination se trouve dans un système) comme ci-dessus, excepté que votre vaisseau commence automatiquement à se charger pour déclencher un saut en hyperspace.

Cet onglet dispose également de boutons permettant d'afficher la Carte de la galaxie et la Carte du système. Pour mettre l'une des deux options en surbrillance, utilisez les commandes **TABLEAU DE BORD - HAUT**, **TABLEAU DE BORD - BAS**, **TABLEAU DE BORD - GAUCHE** et **TABLEAU DE BORD - DROITE**, puis **TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER** pour afficher la carte appropriée.

TRANSACTIONS

Affiche des informations concernant différents événements :

Contrats : regroupe les contrats en cours sous forme de liste. Affiche l'objectif de chaque nouveau contrat, son système de destination et le temps imparti.

Pour mettre un contrat en surbrillance, utilisez les commandes **TABLEAU DE BORD - HAUT** et **TABLEAU DE BORD - BAS**, puis **TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER** pour afficher le panneau d'informations concernant ce contrat. Ce panneau affiche des informations détaillées liées au contrat et dispose d'un bouton permettant d'annuler ce dernier.

Réclamations : regroupe les primes non réclamées sous forme de liste. Chaque réclamation affiche la valeur de la prime et le système qui la paie.

Amendes : regroupe les amendes en cours sous forme de liste. Chaque amende affiche le montant total dû, le système dans lequel elle doit être payée, ainsi que le délai de paiement (au-delà duquel l'amende est convertie en prime sur votre tête).

Si le délai d'expiration affiche "Inactif", cela signifie que les autorités ayant dressé l'amende pensent que vous êtes mort et ont classé le dossier. Les amendes inactives sont réactivées si vous attirez l'attention des autorités appropriées (en analysant leurs vaisseaux ou en commettant un délit signalé dans leur juridiction).

CONTACTS

Affiche la liste de tous les contacts que vos capteurs ont identifiés.

Pour mettre un contact en surbrillance, utilisez les commandes **TABLEAU DE BORD - HAUT** et **TABLEAU DE BORD - BAS**. Une barre colorée située près du nom du contact indique ses intentions à votre égard :

- Barre rouge : le contact est un ennemi.
- Barre verte : le contact est un allié.

Si vous avez effectué une analyse simple, d'autres informations concernant ce contact s'affichent également, notamment la faction à laquelle il est affilié, et la valeur totale de toutes les primes demandées pour sa tête.

Utilisez ensuite la commande **TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER** pour cibler un contact en surbrillance. Ce dernier est alors mis entre parenthèses.

Si le contact est un spatioport ou un avant-poste, cette commande affiche un menu d'interaction, dont les éléments sont les suivants :

- Verrouiller la cible : cible le contact.
- Demande d'apportage : cible le contact et envoie une demande d'autorisation d'atterrir. Vous devriez recevoir une confirmation assez rapidement.

CIBLE SOUS-SYSTÈMES

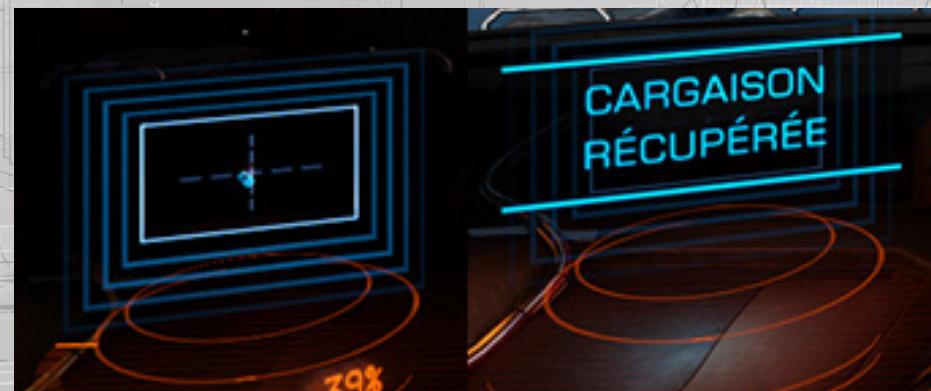
Affiche la liste des sous-systèmes détectés lors d'une analyse simple de la cible sélectionnée. Chaque élément de la liste affiche le nom du module, son état et s'il est actuellement déployé.

Pour mettre un module en surbrillance, utilisez les commandes **TABLEAU DE BORD - HAUT** et **TABLEAU DE BORD - BAS**, puis **TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER** pour cibler le sous-système. Cibler un sous-système vous permet de le viser avec plus de précision, augmentant vos chances de l'endommager directement.

CARGAISON

Si vous avez effectué une analyse de la cargaison, affiche le contenu de la soute de la cible (votre vaisseau doit être équipé d'un module de détection de cargaison spécial).

ÉTAT		MODULES	GROUPES D'ARMES	CARGAISON	FONCTIONS
NOM					QUANTITÉ
		DÉCHETS TOXIQUES			1
AUCUN MODULE DE RAFFINAGE INSTALLÉ					
CAPACITÉ					
1/4					



PILOTAGE SIMPLE

Pour devenir un bon pilote, vous devrez apprendre de nombreuses facettes du contrôle d'un vaisseau.

MANŒUVRES

Les commandes suivantes permettent de manœuvrer le vaisseau :

Nom de la commande	Touche par défaut (clavier/souris)	Contrôle par défaut (manette)
LACET - GAUCHE	Q	A
LACET - DROITE	D	D
TANGAGE - HAUT	SOURIS BAS	STICK ANALOGIQUE GAUCHE BAS
TANGAGE - BAS	SOURIS HAUT	STICK ANALOGIQUE GAUCHE HAUT
ROULIS - DROITE	SOURIS DROITE	STICK ANALOGIQUE GAUCHE DROITE
ROULIS - GAUCHE	SOURIS GAUCHE	STICK ANALOGIQUE GAUCHE GAUCHE
ACCÉLÉRATION	Z	GÂCHETTE HAUTE DROITE
DÉCÉLÉRATION	S	GÂCHETTE HAUTE GAUCHE
POUSSÉE - HAUT	R	STICK ANALOGIQUE DROIT HAUT
POUSSÉE - BAS	F	STICK ANALOGIQUE DROIT BAS
POUSSÉE - GAUCHE	A	STICK ANALOGIQUE DROIT GAUCHE
POUSSÉE - DROITE	E	STICK ANALOGIQUE DROIT DROITE
POUSSÉE - DROITE	E	STICK ANALOGIQUE DROIT DROITE
TURBO MOTEUR	TAB	Touche B

La série de propulseurs de votre vaisseau vous permet de vous déplacer de six façons différentes :

Déplacement avant/arrière : utilisez les commandes ACCÉLÉRATION et DÉCÉLÉRATION pour déplacer votre vaisseau directement vers l'avant ou vers l'arrière (à la façon d'une voiture que l'on met en marche avant ou en marche arrière). Remarque : accélération et décélération sont sujettes à l'inertie. Si vous souhaitez reculer alors que vous vous déplacez vers l'avant, votre vaisseau devra d'abord ralentir et s'arrêter avant de se mettre à reculer (et inversement). Par ailleurs, les propulseurs de recul sont plus faibles que les propulseurs principaux. Ainsi, l'accélération et la vitesse maximale de la marche arrière sont plus lentes.

Déplacement haut/bas : pour vous déplacer directement vers le haut et vers le bas, utilisez respectivement les commandes **POUSSÉE - HAUT** et **POUSSÉE - BAS** (à la manière d'un ascenseur). Si vous souhaitez descendre alors que vous vous déplacez vers le haut, votre vaisseau devra d'abord ralentir et s'arrêter avant de se mettre à descendre (et inversement).

Déplacement gauche/droite : pour vous déplacer directement vers la gauche et vers la droite, utilisez respectivement les commandes **POUSSÉE - GAUCHE** et **POUSSÉE - DROITE** (à l'instar d'un goal se déplaçant sur la ligne de but). Si vous souhaitez aller à droite alors que vous vous déplacez vers la gauche, votre vaisseau devra d'abord ralentir et s'arrêter avant de se mettre à partir à droite (et inversement).

Remarque : pour les trois déplacements indiqués ci-dessus, votre vaisseau conserve toujours la même orientation (ce que l'on appelle son positionnement). Si vous souhaitez modifier cette orientation, utilisez les déplacements suivants :

Tangage haut/bas : pour faire pivoter votre vaisseau vers le haut ou vers le bas, utilisez les commandes **TANGAGE - HAUT** et **TANGAGE - BAS** (à la façon d'un hochement de tête).

Roulis gauche/droite : pour faire pivoter votre vaisseau dans le sens des aiguilles d'une montre (ou inversement), utilisez les commandes **ROULIS - GAUCHE** et **ROULIS - DROITE** (à la manière d'un volant de voiture).

Lacet gauche/droite : pour faire pivoter votre vaisseau vers la gauche ou vers la droite, utilisez les commandes **LACET - GAUCHE** et **LACET - DROITE** (comme une tourelle de char d'assaut). Remarque : la rotation en lacet est moins marquée que les tangages et les roulis. Par défaut, la manette est configurée pour effectuer un "LACET lors du ROULIS initial". Cela signifie que, lorsque vous effectuez des roulis courts ou très légers, ils deviennent des lacets.

Remarque : pour les trois déplacements indiqués ci-dessus, votre vaisseau conserve sa position dans l'espace.

Parfois, en combat par exemple, il faut pouvoir accélérer très rapidement. Dans ce cas, utilisez la commande **TURBO MOTEUR** pour déclencher vos propulseurs en urgence. Ce turbo met un court moment à se déclencher et ne dure que quelques secondes, mais il permet à votre vaisseau d'atteindre des vitesses dépassant ses capacités habituelles et améliore sa maniabilité. Remarque : quand le turbo s'arrête, le vaisseau décélère lentement pour retrouver une vitesse normale. La propulsion d'urgence a besoin de l'énergie du condensateur MOT (voir la section Répartiteur de puissance ci-dessous). Si ce condensateur ne dispose pas de suffisamment de puissance, la propulsion d'urgence ne fonctionnera pas. Pour devenir un as galactique, vous devrez maîtriser tous ces déplacements de manière conjointe. Il est recommandé aux débutants de s'acclimater aux principes de base de l'accélération associée au tangage et au roulis :

- Accélérez jusqu'à atteindre votre vitesse de croisière.
- Effectuez un roulis pour que votre destination ou cible se trouve légèrement au-dessus du point central de votre champ de vision.
- Effectuez un tangage jusqu'à ce que votre destination ou cible se trouve à peu près sur le point central de votre champ de vision.
- Effectuez un lacet pour affiner votre position, de sorte que votre destination ou votre cible se trouve précisément sur le point central de votre champ de vision.

ASSISTANCE DE VOL

Les commandes suivantes permettent de contrôler l'assistance de vol :

Nom de la commande	Touche par défaut (clavier/souris)	Contrôle par défaut (manette)
DÉSACTIVER ASSISTANCE DE VOL	W	Z

Votre vaisseau est équipé d'une assistance de vol. Ce programme permet de déclencher automatiquement une série de propulseurs effectuant une inversion de poussée en cas de besoin.

Pour désactiver cette fonction, utilisez la commande **DÉSACTIVER ASSISTANCE DE VOL**. Lorsqu'elle est désactivée, le déplacement qu'elle calculait continue (par exemple, si le vaisseau est en train d'effectuer un **TANGAGE - HAUT**, il continuera son mouvement une fois l'assistance désactivée). Vous devez déclencher l'inversion de poussée appropriée (dans ce cas précis, il s'agit de **TANGAGE - BAS**). La commande Désactiver assistance de vol peut s'avérer utile dans la mesure où elle vous permet de modifier l'orientation de votre vaisseau sans affecter sa vélocité, c'est-à-dire que vous pouvez voler dans une direction tout en faisant face à une autre. Toutefois, votre vaisseau est plus difficile à manœuvrer.

Pour réactiver l'assistance de vol, utilisez à nouveau la commande **DÉSACTIVER ASSISTANCE DE VOL**.

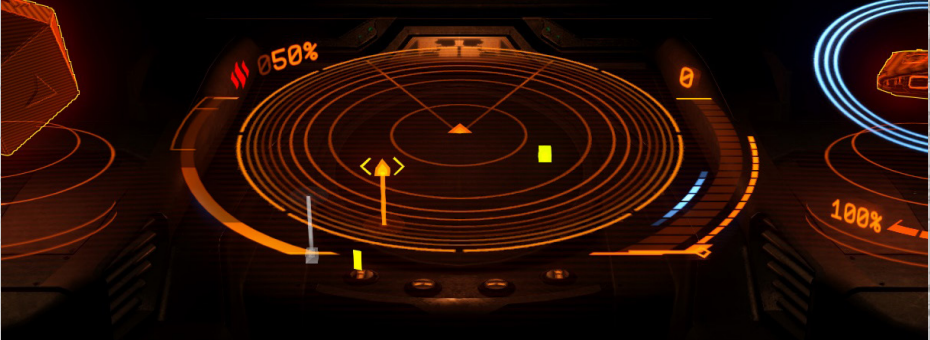
CAPTEURS ET CIBLAGE

Les commandes suivantes sont utilisées par vos capteurs et votre ordinateur de ciblage :

Nom de la commande	Touche par défaut (clavier/souris)	Contrôle par défaut (manette)
CIBLE À 12 H	T	Touche Y
VAISSEAU SUIVANT	G	G
AUGMENTER PORTÉE DES CAPTEURS	PAGE HAUT	PAGE HAUT
RÉDUIRE PORTÉE DES CAPTEURS	PAGE BAS	PAGE BAS

Tous les vaisseaux sont équipés d'un module de capteurs qui vous permet de détecter et d'identifier des vaisseaux et des structures à proximité. Ce module fonctionne par détection des émissions thermiques et électromagnétiques que dégagent vaisseaux et structures, puis par comparaison de ces signatures par rapport à sa base de connaissances d'entités.

Le système de capteurs affiche ses résultats au pilote sous deux aspects. Le premier est le radar, qui se trouve au beau milieu de l'interface de pilotage du cockpit.



Cet élément représente l'espace autour d'un point fixe (votre vaisseau), le cercle dessiné constituant une "tranche" de cet espace qui est parallèle au plan horizontal de votre vaisseau. Lorsque les capteurs de votre vaisseau détectent des entités, ces dernières sont représentées sous forme de marqueurs sur le radar. La position d'un marqueur par rapport au point central du cercle indique la position dans l'espace de cette entité par rapport à votre vaisseau.

Par exemple, un marqueur situé à gauche du point central représente une entité se trouvant sur votre bâbord. Si le marqueur s'affiche au-dessus du plan et y est connecté par une ligne verticale descendante, c'est que l'entité correspondante se trouve au-dessus de votre vaisseau.

Vous pouvez régler l'échelle de détection à l'aide des commandes **AUGMENTER PORTÉE DES CAPTEURS** et **RÉDUIRE PORTÉE DES CAPTEURS**. Lorsque les contacts se trouvent à proximité, réduisez la portée des capteurs pour augmenter leur granularité. S'ils sont loin, augmentez la portée.

Tant que votre module de détection est alimenté, vous avez accès aux différentes fonctions suivantes :

Détection passive : active en permanence, la fonction de détection passive de votre vaisseau analyse automatiquement les émissions dans un rayon de 360°. Elle est capable de détecter des vaisseaux et des structures se trouvant tout autour de vous.

Si ces émissions sont très faibles ou très éloignées, le système ne pointe leur emplacement qu'approximativement et ne fournit aucune information ou solution de ciblage. On appelle ce type de détections des contacts non identifiés. Ils apparaissent sur le radar sous forme de marqueurs clignotants, changeant constamment de position.

Si ces émissions sont suffisamment fortes ou proches (cette distance est déterminée par le niveau du module de détection par rapport à la force/distance des émissions), le système détermine avec précision la position des émissions et indique le type du vaisseau ou de la structure. On appelle ce type de détections des "contacts identifiés". Ils apparaissent sur le radar sous forme de marqueurs fixes et peuvent être verrouillés par l'ordinateur de ciblage du vaisseau.

Détection simple : le module de détection de votre vaisseau dispose d'une fonction d'analyse active qui vous permet de recueillir des informations sur un contact identifié.

Pour effectuer une analyse (ou détection) simple, vous devez verrouiller le contact identifié dans l'ordinateur de ciblage de votre vaisseau. Pour cela, vous avez plusieurs manières de procéder.

Ciblage : la première manière de verrouiller un contact identifié dans l'ordinateur de ciblage consiste à cibler le contact directement. Pour cela, vous devez manœuvrer votre vaisseau jusqu'à ce que le marqueur du contact soit positionné directement devant le point central du radar, à peu près à la même altitude (c'est-à-dire, concrètement, directement devant votre vaisseau). Remarque : un losange segmenté s'affiche sur l'ATH de la verrière autour de l'entité. Utilisez la commande **CIBLE À 12 H** pour verrouiller l'entité dans votre ordinateur de ciblage.

Vous pouvez aussi utiliser l'onglet Contacts du Tableau de bord Cibles (mode Loupe de l'interface de pilotage), pour sélectionner directement le contact identifié dans la liste à l'écran. Cela a pour effet de verrouiller le contact identifié dans votre ordinateur de ciblage. Enfin, vous pouvez verrouiller automatiquement le contact identifié dans votre ordinateur de ciblage en utilisant la commande **VAISSEAU SUIVANT**. Chaque fois que vous utilisez cette commande, l'ordinateur de ciblage de votre vaisseau verrouille le contact identifié suivant se trouvant dans la même région que vous.

Vous ne pouvez verrouiller qu'un élément à la fois (vaisseau/structure/anomalie) dans l'ordinateur de ciblage. Lorsqu'un contact identifié est verrouillé dans votre ordinateur de ciblage, le marqueur correspondant sur le radar est mis entre parenthèses, vous permettant de le repérer rapidement. Un modèle réduit de la cible s'affiche également sur l'interface de pilotage, avec son type d'entité.

De plus, si vous faites face au contact identifié qui est verrouillé dans votre ordinateur de ciblage, l'ATH de la verrière affiche un marqueur autour de l'entité elle-même. Si la cible est un vaisseau, le marqueur de l'ATH affiche trois triangles tout autour. Ces derniers sont en 3D et pivotent pour montrer le cap du vaisseau.

Si la cible n'est pas un vaisseau, l'ATH la met entre parenthèses. La distance vous séparant de la cible et son nom ou son type s'affichent à côté du marqueur.

Effectuer une analyse simple : pour effectuer une analyse simple, il suffit de faire face à une cible. Le message "Détection" s'affiche dans l'interface de pilotage. Dans les secondes qui suivent, d'autres informations apparaissent concernant la cible (son nom, l'état de sa coque et de ses boucliers, ainsi que sa situation criminelle dans ce système). Vous verrez également ses sous-systèmes s'il en possède. Ces derniers s'affichent dans l'onglet Cible sous-systèmes du Tableau de bord Cibles (mode Loupe de l'interface de pilotage). L'analyse simple est très importante : Non seulement elle indique des informations supplémentaires sur la cible, mais, dans le cas de vaisseaux, vous apprenez sa situation criminelle qui vous permet de savoir si vous pouvez l'attaquer en toute légalité sans commettre de délit.

Une fois que vous avez effectué une analyse simple d'un contact identifié, vous conservez les informations le concernant tant qu'il reste dans le même système que vous. Même si vos capteurs perdent trace de ses émissions, vous pouvez afficher à nouveau ces informations instantanément.

Détection perfectionnée (modules facultatifs nécessaires) : Vous pouvez équiper votre vaisseau d'un certain nombre de modules de détection perfectionnés, qui permettent de connaître d'autres informations sur votre cible (et qu'il est impossible d'obtenir autrement).

De tels détecteurs fonctionnent un peu comme des armes : ils doivent être affectés à un groupe d'armes et déclenchés sur votre cible pendant une période définie. Les détecteurs perfectionnés sont des éléments actifs, très exposés aux capteurs d'un vaisseau. Lorsque vous êtes la cible d'une détection perfectionnée, un message vous en avertit (mais vos capteurs ne peuvent pas en déterminer l'origine).

DÉCOLLAGE ET ATERRISSAGE

Utilisez les commandes suivantes pour décoller et atterrir :

Nom de la commande	Touche par défaut (clavier/souris)	Contrôle par défaut (manette)
TABLEAU DE BORD - HAUT	Z	BMD - Haut
TABLEAU DE BORD - BAS	S	BMD - Bas
TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER	ESPACE	Touche A
TRAIN D'ATERRISSAGE	L	L

Tous les pilotes doivent connaître et respecter les protocoles d'atterrissage, qui sont normalisés dans toute la galaxie connue.

Pour atterrir, vous devez répondre à trois critères :

- Ne pas être la cible d'une attaque par les autorités.
- Se trouver à moins de 7,5 km du spatioport ou de l'avant-poste de destination.
- Avoir obtenu l'autorisation d'atterrir.

Pour demander l'autorisation d'atterrir, avancez jusqu'à vous trouver à moins de 7,5 km du spatioport ou de l'avant-poste de destination, puis ciblez ce dernier. Ensuite, utilisez l'onglet Contacts du Tableau de bord Cibles (mode Loupe de l'interface de pilotage).

Pour mettre un spatioport ou un avant-poste en surbrillance, utilisez les commandes **TABLEAU DE BORD - HAUT** et **TABLEAU DE BORD - BAS**, puis **TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER** pour afficher la fenêtre interactive. Utilisez les mêmes commandes pour mettre l'option Demande d'appontage en surbrillance et pour la sélectionner.

La réponse à cette demande vous est alors communiquée par message écrit et audio. Si des plateformes sont libres, l'autorisation vous est accordée rapidement. Une fois cette dernière obtenue, une plateforme vous est assignée et un chrono s'affiche, pendant lequel vous devez effectuer la manœuvre d'atterrissage. La plateforme et le chrono s'affichent directement au-dessus du radar de l'interface de pilotage.

Les spatioports et les avant-postes sont des structures massives. Quand vous les verrouillez dans votre ordinateur de ciblage, la boussole de navigation s'active et vous aide à vous en approcher.

ATTERRISSAGE DANS UN SPATIOPORT

Dirigez votre vaisseau vers le sas de la zone d'apportage. Dans le cas d'un spatioport Coriolis, le modèle réduit de ce dernier s'affiche lorsque vous le verrouillez dans votre ordinateur de ciblage. Des flèches indiquent le sas pour vous aider à le repérer.



Dirigez-vous alors dans sa direction, traversez-le en tenant compte de la rotation de la structure et en évitant toute collision avec les murs du sas ou d'autres vaisseaux se trouvant dans le spatioport.

Lorsque vous vous trouvez à l'intérieur, le spatioport déclenche l'assistance rotationnelle de votre vaisseau. Après avoir traversé le sas et être entré dans la zone d'apportage, repérez la plateforme qui vous est attribuée et dirigez-vous vers elle (elle est éclairée, indiquée par une trajectoire holographique, et son numéro est affiché). Une fois dans le sas, votre boussole de navigation cible la plateforme, vous aidant à la repérer.



Avant l'atterrissage, sortez le train de votre vaisseau en utilisant la commande **TRAIN D'ATTERRISSAGE**. Il est impossible d'atterrir si le train n'est pas sorti.

Remarque : quand le train d'atterrissage est sorti, les caractéristiques de votre vaisseau changent et sa vitesse maximale est réduite pour des raisons de sécurité.

Vous pouvez également utiliser le menu principal [Options > Commandes] pour définir des commandes supplémentaires liées au train d'atterrissage, afin de modifier le schéma de contrôle et faciliter la procédure d'atterrissage, par exemple en intervertissant les commandes Vue subjective et Lacet.

Lorsque vous êtes suffisamment proche de la plateforme qui vous est attribuée, le radar de l'interface de pilotage est remplacé par une assistance d'atterrissage qui affiche le positionnement du vaisseau par rapport à la plateforme.



Cette assistance aligne et centre le vaisseau parallèlement à la plateforme, et le modèle réduit pointe alors devant vous. Une fois le positionnement correct, le modèle réduit de la plateforme s'éclaire en bleu.

Posez alors lentement le vaisseau directement sur cette dernière. Lorsque vous êtes suffisamment près du sol, les fixations de la plateforme enserrant le vaisseau, finalisant le processus d'atterrissage.

ATTERRISSAGE DANS UN AVANT-POSTE

Dirigez-vous directement vers l'avant-poste. La boussole de navigation s'active et pointe vers la plateforme qui vous est attribuée. Remarque : étant donné leur nature tridimensionnelle, les plateformes des avant-postes peuvent se trouver sur tous les côtés de la superstructure.

Une fois que vous avez repéré la plateforme qui vous est attribuée, utilisez le même processus que pour atterrir dans un spatioport.



RÈGLES D'APPONTAGE

Il est important de noter que spatioports et avant-postes imposent des règles très strictes auxquelles vous devez vous plier si vous souhaitez faire carrière en tant que pilote :

- Contrôle de l'accès : ne restez pas sans rien faire dans un sas ou au-dessus d'une plateforme qui ne vous est pas attribuée.
- Contrôle de l'armement : ne déclenchez jamais vos armes à l'intérieur d'une zone d'appontage.
- Chrono : Effectuez toujours votre atterrissage dans le temps imparti.
- Rester sans rien faire : n'entrez jamais dans une zone d'appontage sans avoir au préalable obtenu d'autorisation d'atterrissage.

Si vous ne respectez pas ces règles, vous risquez des amendes, une prime sur votre tête et la destruction de votre vaisseau. Une fois au sol, l'assistance d'atterrissage est remplacée par un écran d'accès aux services du spatioport. Pour mettre une option en surbrillance, utilisez les commandes **TABLEAU DE BORD - HAUT** et **TABLEAU DE BORD - BAS**, puis **TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER** pour exécuter l'opération. Trois options sont disponibles :

- Services de spatioport : permet d'ouvrir l'interface des services du spatioport.
- Pénétrer dans le hangar/Revenir à la surface : permet de faire entrer ou sortir votre vaisseau d'un hangar interne. Certains services nécessitent le transfert de votre vaisseau dans un hangar interne.
- Décoller : demandez l'autorisation de quitter le spatioport ou l'avant-poste.

Décollage : le processus de décollage est très simple. Lorsque vous sélectionnez Décoller dans les services du spatioport, les fixations de la plateforme relâchent votre vaisseau au bout de quelques secondes.



Remarque : pour éviter les collisions au décollage lors du relâchement des fixations de la plateforme, assurez-vous que les gaz sont au point mort avant de décoller.

Si vous vous trouvez dans un spatioport, un chrono s'affiche, indiquant le temps qu'il vous reste pour quitter la zone d'appontage. Remarque : lorsque vous quittez le sas, l'assistance rotationnelle du spatioport s'arrête. Assurez-vous donc de quitter le sas rapidement mais en douceur. Vous pouvez à tout moment activer les vérifications d'avant décollage via l'onglet Fonctions du Tableau de bord Systèmes (mode Loupe de l'interface de pilotage). Lorsqu'elle est active, cette fonction vous demande d'effectuer une série de commandes avant de vous donner l'autorisation de décoller. Elle permet de vous rappeler en toute sécurité les diverses commandes de pilotage.

COMBAT

En combat, utilisez les commandes suivantes :

Nom de la commande	Touche par défaut (clavier/souris)	Contrôle par défaut (manette)
TABLEAU DE BORD - HAUT	Z	BMD - Haut
TABLEAU DE BORD - BAS	S	BMD - Bas
TABLEAU DE BORD - GAUCHE	Q	BMD - Gauche
TABLEAU DE BORD - DROITE	D	BMD - Droite
TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER	ESPACE	Touche A
DÉPLOYER POINTS D'EMPORT	U	Touche BACK
TIR PRINCIPAL	SOURIS 1	GÂCHETTE DROITE
TIR SECONDAIRE	SOURIS 2	GÂCHETTE GAUCHE
GROUPE D'ARMES SUIVANT	N	Touche A

La galaxie est un endroit potentiellement dangereux. Chaque membre du Cercle des pilotes doit pouvoir comprendre et maîtriser les principes de base du combat individuel.

POINTS D'EMPORT ET SUPPORTS UTILITAIRES

Les modules d'armement se fixent exclusivement sur les points d'emport de votre vaisseau. Chaque appareil est équipé de tels éléments, dont le nombre et la taille diffèrent selon les cas.



Tous les points d'emport sont des baies internes permettant d'accueillir des armes et devant être déployés avant utilisation. Pour déployer les points d'emport de votre vaisseau, utilisez la commande **DÉPLOYER POINTS D'EMPORT**.

Les supports utilitaires sont de petits points d'emport pouvant accueillir des modules non offensifs (tours de défense antimissiles, éjecteurs de dissipateur thermique et canons à leurres).

Certains modules installés sur des supports utilitaires ne nécessitent pas de point d'emport pour être déployés, mais il peut être utile de les affecter à un groupe d'armes.

GROUPE D'ARMES

Les armes doivent être affectées à un groupe d'armes. Un groupe d'armes est une série de modules d'armes et d'autres appareils qui s'activent simultanément lors de l'utilisation d'une commande de tir. Chaque groupe a accès à une commande de tir principale et secondaire, ce qui permet une personnalisation très poussée. Utilisez les commandes **TIR PRINCIPAL** et **TIR SECONDAIRE** pour activer les armes du groupe actif qui sont affectées à ces commandes.

Vérifiez bien que vos armes sont affectées à un groupe. Utilisez l'onglet Groupes d'armes du Tableau de bord Systèmes (mode Loupe de l'interface de pilotage).



Pour mettre une arme en surbrillance, utilisez les commandes **TABLEAU DE BORD - HAUT** et **TABLEAU DE BORD - BAS**. Pour mettre un module en surbrillance, utilisez les commandes **TABLEAU DE BORD - GAUCHE** et **TABLEAU DE BORD - DROITE**.

Lorsqu'un groupe d'armes est en surbrillance, utilisez **TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER** pour choisir l'une des trois options affichées (1, 2, vide) afin d'affecter respectivement le module au tir principal, au tir secondaire ou pour retirer du groupe d'armes.

AFFICHAGE DE L'ARMEMENT

ATH - Affichage de l'armement : lorsque vous déployez les points d'emport de votre vaisseau, vous remarquez que deux grandes parenthèses s'affichent sur l'ATH de la verrière. Leur nom (Principal et Secondaire) est suivi d'un chiffre correspondant au groupe d'armes actif.



Les éléments correspondant aux armes affectées à ce groupe sont affichés le long de ces parenthèses (les armes affectées à la commande Tir principal se trouvent le long de la parenthèse Principal et celles affectées à la commande Tir secondaire, à la parenthèse Secondaire).

Pour passer d'un groupe d'armes à l'autre, utilisez la commande **GROUPE D'ARMES SUIVANT**, qui vous permet d'employer de nombreuses armes affectées aux commandes Tir principal et Tir secondaire dans d'autres groupes.

Chaque arme affichée sur la verrière présente certaines informations :

- Nom de l'arme/de l'appareil
- Icône correspondant au type de support (fixe/rotatif/tourelle)
- Quantité de munitions/Barre de refroidissement
- Avertissement "Cible hors de portée" (seulement dans le cas d'un vaisseau verrouillé dans l'ordinateur de ciblage).

Certains modules installés sur des supports utilitaires ne nécessitent pas de point d'emport pour être déployés, mais il est ainsi possible de les affecter à un groupe d'armes. Dans ce cas, les parenthèses d'armement s'affichent même si les points d'emport ne sont pas déployés.

AFFICHAGE SECONDAIRE

Il est possible d'utiliser certains modules installés sur des supports utilitaires ou internes sans avoir à déployer les points d'emport ou à les affecter à un groupe d'armes : il leur suffit d'être alimentés en énergie.

Dans ce cas, l'ATH de la verrière affiche des parenthèses plus petites ainsi que ces modules. Cela vous permet de voir à tout moment des informations importantes les concernant, comme le temps de chargement ou la quantité de munitions.

RÉTICULES DE VISÉE



Réticules de visée : lorsque vous déployez les points d'emport de votre vaisseau, vous remarquez que des réticules de visée s'affichent sur l'ATH de la verrière. Chaque type d'arme dispose d'un style de réticule qui lui est propre et conçu pour s'associer à ceux d'autres types d'armes du même groupe.

Chaque réticule dispose d'un petit marqueur qui représente avec précision l'emplacement d'impact des tirs.

Lorsqu'un contact identifié est verrouillé dans l'ordinateur de ciblage de votre vaisseau, ces marqueurs de précision se déplacent en fonction de la distance de la cible. C'est parce que vos armes sont calibrées pour tirer directement vers l'avant, peu importe où elles se trouvent sur votre vaisseau et bien que la perspective donne l'impression que toutes les attaques arrivent au centre de la cible. En réalité, ce n'est pas le cas.

Sur les vaisseaux de grande taille, les points d'emport peuvent être si espacés qu'il est parfois possible à un tout petit appareil de slalomer entre leurs armes et qu'il est impossible à l'ensemble de ces dernières de toucher une cible trop petite. Le marqueur de précision se déplace pour indiquer avec exactitude le point d'impact de vos armes lorsqu'elles auront franchi la distance vous séparant de la cible.

Les réticules de visée des armes à projectiles disposent d'un élément supplémentaire. L'ATH de la verrière affiche un indicateur de calcul par rapport au vaisseau verrouillé dans votre ordinateur de ciblage. Lorsque vous utilisez des armes à projectiles, visez cet indicateur et non la cible elle-même. Il pointe en effet l'endroit d'impact de vos armes lorsqu'elles auront franchi la distance vous séparant de la cible.

Pour être activées, certaines armes nécessitent un verrouillage de précision supplémentaire. Vous devez continuer de viser la cible pendant l'activation du verrouillage. Le réticule de visée de ces armes indique la progression du verrouillage de précision en émettant un son. Lorsque le verrouillage est terminé, l'indicateur se bloque et le son devient constant. Remarque : si vous perdez la visée, le verrouillage de précision échoue.

Certains réticules de visée affichent des informations supplémentaires qui clignotent lorsque l'arme qui leur est associée touche la cible. Ces informations sont utiles lorsque vous utilisez des armes à projectiles qui mettent du temps à atteindre la cible.

CIBLE SOUS-SYSTÈMES

Si vous avez ciblé le sous-système d'un vaisseau, l'élément de ciblage de l'ATH qui entoure ce vaisseau affiche le sous-système en question directement au-dessus de l'emplacement du module, vous aidant ainsi à viser avec plus de précision.

TYPES DE SUPPORTS

Les armes utilisent trois types de supports différents pour installer les armes :

- Fixe : l'arme tire droit devant.
- Rotatif : l'arme dispose d'un mouvement limité, elle est capable de suivre de façon semi-automatique un vaisseau verrouillé dans l'ordinateur de ciblage de votre vaisseau.
- Tourelle : l'arme dispose d'un mouvement de rotation complet, elle est capable de suivre ses cibles automatiquement.

Support fixe : ces armes sont les plus simples à utiliser. Manœuvrez votre vaisseau de manière à ce que le réticule de visée (et surtout le marqueur de précision) se place sur la cible (ou, dans le cas d'armes à projectiles, sur l'indicateur de calcul), puis actionnez la commande de tir associée pour attaquer.

Support rotatif : ces armes fonctionnent différemment lorsqu'un appareil verrouillé dans votre ordinateur de ciblage se trouve devant vous : le support rotatif se déplace automatiquement vers la cible. Le déclenchement de la visée automatique dépend de la puissance de vos capteurs et de la force des émissions de la cible.

Vous devez toujours utiliser une commande de tir pour effectuer les attaques.

Lorsqu'une arme installée sur un support rotatif se met en visée automatique, vous voyez son marqueur de précision se déplacer vers la cible. Si ce dernier sort du réticule de visée, il affiche un petit réticule qui lui est propre afin que vous puissiez continuer à identifier son type d'arme.



Les armes à support rotatif sont très utiles aux vaisseaux lents ayant du mal à suivre leur cible. Toutefois, cette visée automatique est très imprécise et les tirs ont tendance à se perdre, ce qui les rend inefficaces à longue distance ou sur des cibles rapides. Par ailleurs, ils sont moins puissants que leurs homologues à support fixe.

Support en tourelle : ces armes fonctionnent différemment des autres types de supports.

Les armes montées en tourelle sont totalement autonomes et sont capables de suivre (et d'attaquer) des cibles sans intervention du pilote, tant que les cibles se trouvent à portée.

Les tourelles répondent à trois modes de tir différents :

- Feu à volonté : la tourelle attaque automatiquement tous les contacts ennemis identifiés.
- Cible uniquement : la tourelle attaque uniquement le vaisseau verrouillé dans votre ordinateur de ciblage.
- Tir vers l'avant : la tourelle fonctionne comme si l'arme était fixe et tire vers l'avant.

La visée des tourelles est calculée avec les mêmes paramètres que les armes à support rotatif, et elles ont par conséquent les mêmes défauts (qui sont d'ailleurs plus marqués). Ce sont généralement les moins puissantes de toutes les catégories d'armes et leurs tirs ont souvent tendance à se perdre.

Cela étant, elles peuvent se montrer extrêmement efficaces pour contrer des attaques provenant d'angles morts.

VULNÉRABILITÉS DE LA VISÉE AUTOMATIQUE

Dans la mesure où les armes à support rotatif ou en tourelle utilisent les émissions de la cible pour calculer leur visée automatique, elles sont particulièrement vulnérables aux ennemis capables de réduire ou de brouiller leurs émissions.

Pour que la visée automatique reste efficace contre de tels adversaires, vous devez vous en approcher davantage.

Les appareils équipés de canons à leurres peuvent, quant à eux, rendre vos armes à visée automatique temporairement inutilisables. Lorsqu'un vaisseau subit les effets d'un leurre, toutes ses armes à visée automatique se mettent à tirer n'importe où, même si le contact est verrouillé dans l'ordinateur de ciblage.

BOUCLIERS

Il est possible d'équiper un vaisseau d'un générateur de bouclier. S'il est alimenté, ce type d'appareil forme un champ de protection autour du vaisseau qui absorbe les attaques et les convertit en effets lumineux absolument inoffensifs. Chaque fois qu'un bouclier est touché, son champ s'affaiblit. Si l'appareil ne subit pas d'autre attaque pendant quelque temps, le générateur commence à régénérer les boucliers. Lorsque des boucliers sont touchés par suffisamment de tirs successifs, ils disparaissent momentanément. Dans ce cas, le générateur des boucliers se réinitialise.

Une fois l'opération terminée, le générateur commence à reformer les boucliers en interne. Lorsque ces derniers atteignent 50 % de leur puissance maximale, ils se déploient à nouveau autour du vaisseau. Avec un peu plus de temps et d'énergie, ils continuent à le recouvrir jusqu'à atteindre leur puissance maximale. Dans l'interface de pilotage, les boucliers sont représentés par des cercles bleus concentriques autour du modèle réduit du vaisseau. Lorsqu'un bouclier disparaît, les anneaux sont remplacés par un avertissement doublé d'un chrono, le temps que le bouclier se régénère en interne.



Les boucliers sont en règle générale plus efficaces pour absorber des attaques cinétiques que des attaques thermiques portées par des lasers.

DÉGÂTS INFLIGÉS AU VAISSEAU



Lorsqu'un bouclier disparaît (ou qu'il est détruit ou en cas de panne du générateur), les attaques frappent directement la coque, infligeant des dégâts permanents jusqu'à ce que le vaisseau soit séparé.

Dans l'interface de pilotage, la résistance de la coque est représentée sous forme d'une barre orange et d'un pourcentage, sous le modèle réduit du vaisseau.

Un vaisseau ne subit aucune pénalité suite à des dégâts infligés à sa coque, mais si l'intégrité de cette dernière atteint zéro, il explose.

En général, la coque d'un vaisseau résiste mieux aux attaques thermiques des lasers, mais est plus vulnérable aux attaques cinétiques des armes à projectiles (avec une vulnérabilité particulière aux attaques explosives portées par des missiles).

ATTQUES PÉNÉTRANTES

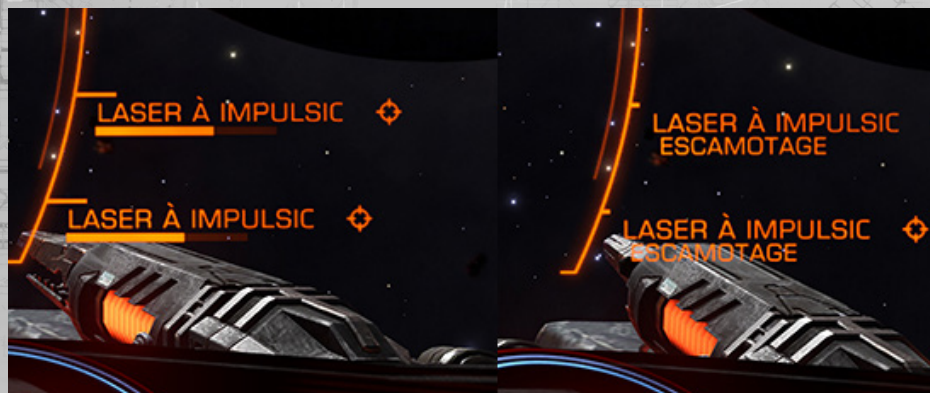
Les attaques qui touchent la coque d'un vaisseau ont une chance de la traverser et d'infliger des dégâts aux modules internes.

Pour cela, il faut que la trajectoire de l'attaque coupe l'endroit où se trouve le module de ce vaisseau. Ces probabilités sont variables, certaines armes étant beaucoup plus efficaces en termes de pénétration que d'autres.

Lorsqu'une attaque pénètre la coque, elle perd une partie de sa puissance lors de son trajet jusqu'à la cible et inflige moins de dégâts, mais certains de ces derniers sont infligés directement au module touché.

MUNITIONS ET REFROIDISSEMENT DE L'ARMEMENT

Certaines armes nécessitent des munitions pour pouvoir faire feu. Dans ce cas, la quantité de munitions disponibles s'affiche sur l'arme correspondante de la parenthèse d'armement.



Lorsque vous n'avez plus de munitions, l'arme ne peut plus tirer jusqu'à ce que vous la rechargez à un spatioport ou à un avant-poste.

Certaines armes utilisent des chargeurs de munitions. Ces derniers sont automatiquement remplacés quand ils sont vides (opération donnant lieu à un léger délai).

Toutes les armes sont connectées à un système de refroidissement en circuit fermé, distinct de celui du vaisseau. Ce système tire son énergie d'un condensateur spécifique conçu pour s'assurer que les armes restent opérationnelles. Si ce condensateur est vide, les armes sont inutilisables.

SYSTÈMES DU VAISSEAU

Votre vaisseau dispose d'un certain nombre de systèmes dont, en tant que pilote et commandant, vous devriez au moins connaître le fonctionnement. Les pilotes expérimentés connaissent les limites de leur appareil et savent en tirer le maximum, tant en termes d'équipement que de fonctionnement.

MODULES DE VAISSEAU

Votre vaisseau est équipé d'un certain nombre de modules qui permettent diverses fonctionnalités. Certains sont indispensables et l'appareil n'aurait aucune chance dans l'espace sans eux. D'autres sont facultatifs, et permettent d'augmenter les fonctionnalités du vaisseau.

Tous les modules répondent à une classe (qui indique leur taille) et à un niveau (qui indique leur efficacité).

Classe : de 1 à 8. Les modules de taille 1 sont les plus petits, et ceux de taille 8 sont les plus grands. Chaque vaisseau dispose d'un certain nombre de compartiments de tailles diverses dans lesquels vous pouvez installer des modules.

Les modules de faibles classes peuvent être installés dans des compartiments de petite taille.

En règle générale, les modules plus grands sont aussi plus lourds. Le poids est important : plus un vaisseau est lourd et plus il se montre exigeant en termes de propulsion (et notamment au niveau du réacteur FSD), ce qui réduit l'efficacité de ses réacteurs.

Niveaux : les niveaux des modules sont indiqués par une lettre ("A" correspondant à une efficacité maximale). Remarque : ce niveau n'est qu'à titre indicatif. Certains modules disposent d'avantages qui ne sont pas pris en compte dans le calcul de leur niveau.

POINTS D'EMPORT	INTERNE	LIVRÉE
LASER À IMPULSION (PRÊTÉ) ✦	F 1	+
PETIT POINT D'EMPORT	1	
LASER À IMPULSION (PRÊTÉ) ✦	F 1	+
PETIT POINT D'EMPORT	1	
VIDE		+
SUPPORT UTILITAIRE	0	
VIDE		+
SUPPORT UTILITAIRE	0	

MODULES OBLIGATOIRES

S'il veut avoir une chance de s'en sortir dans l'espace, votre vaisseau doit être équipé des modules suivants :

Générateur : brûle le carburant contenu dans le réservoir de votre vaisseau, le convertissant en énergie pour faire fonctionner les modules du vaisseau.

Si ce module subit des dégâts critiques, cela entraîne la destruction du vaisseau.

Systèmes de survie : assurent au vaisseau une atmosphère respirable pour l'équipage. Ces systèmes ont besoin de l'énergie du générateur pour fonctionner.

Si ce module subit des dégâts critiques (ou en cas de brèche importante de la coque), les appareils individuels de respiration d'urgence Remlok sont mis en service. Il est recommandé dans un tel cas de rechercher un environnement disposant d'une atmosphère respirable dans les plus brefs délais.

Répartiteur de puissance : tire de l'énergie du générateur pour alimenter les condensateurs SYS, MOT et ARM (Systèmes, Moteur et Armes). Ces derniers servent exclusivement à alimenter certaines fonctions spécifiques.

Réservoir de carburant : permet de stocker le carburant consommé par le générateur du vaisseau. Sans carburant, le générateur tombe en panne et ce n'est pas une bonne idée... Pensez à faire régulièrement le plein.

Réacteurs : module composé d'une série de réacteurs qui assurent la propulsion de votre vaisseau dans l'espace. Pour fonctionner, les modules de réacteurs tirent de l'énergie du générateur, et consomment directement le carburant du réservoir actif en vol.

Si ce module subit des dégâts critiques, le vaisseau perd toute capacité de propulsion. Dans ce cas, il est recommandé d'abandonner l'appareil et de déguerpir au plus vite après avoir enclenché l'autodestruction.

Capteurs : permettent une détection simple et l'activation des communications (détecteurs passive et simple, et systèmes de liaison d'atterrissage). Les capteurs tirent de l'énergie du générateur.

Si ce module subit des dégâts critiques, vous ne pouvez plus détecter ni structures ni vaisseaux, et votre ordinateur de ciblage est désactivé.

Réacteur FSD : permet à votre vaisseau de voyager plus vite que la lumière en comprimant l'espace qui l'entoure.

Le réacteur FSD a besoin de l'énergie du générateur pour fonctionner et consomme également directement du carburant lorsqu'il est activé. En mode Super-navigation, le carburant est tiré dans le réservoir actif (en cas de saut en hyperspace, il est tiré dans le réservoir principal).

Si ce module subit des dégâts critiques, cela entraîne la destruction du vaisseau.

MODULES FACULTATIFS

Pour améliorer les capacités de votre vaisseau, vous pouvez équiper ce dernier de nombreux modules très divers ou d'en ajouter d'autres. Les modules suivants sont facultatifs et plutôt habituels :

Générateur de boucliers : crée autour du vaisseau un champ de protection qui absorbe les attaques et sans lequel l'appareil subirait de sérieux dégâts. Le générateur de boucliers a besoin de l'énergie du générateur pour fonctionner et utilise le condensateur SYS du vaisseau pour se recharger (voir la section Répartiteur de puissance, à la page précédente).

Éjecteur de dissipateur thermique : permet de concentrer toute la chaleur actuelle du vaisseau dans un dissipateur thermique qui est ensuite éjecté dans l'espace. Ce module a besoin de l'énergie du générateur pour fonctionner et utilise le condensateur SYS de votre vaisseau.

Récupérateur de carburant : permet à votre vaisseau de voler près d'une étoile pour récupérer du carburant directement dans votre réservoir principal. Ce module a besoin de l'énergie du générateur pour fonctionner. Pour utiliser ce module, approchez-vous d'une étoile en mode Super-navigation puis effleurez sa couronne solaire (le cercle jaune qui entoure l'étoile et indique l'angle minimum à prendre à partir du centre de l'étoile pour éviter une trajectoire de collision).

Plus vous vous approchez de la couronne, plus vous récupérez du carburant rapidement. Toutefois, méfiez-vous : la température ambiante augmente à mesure que vous vous approchez de l'étoile et vous risquez d'infliger des dégâts à votre vaisseau si vous restez trop près.

Raffinage : permet de raffiner les pans de roche arrachés aux astéroïdes pour en extraire des matériaux précieux. Ce module a besoin de l'énergie du générateur pour fonctionner. Selon les modèles, il est équipé d'une trémie et d'une ou plusieurs bennes à ressources.

Pour utiliser un module de raffinage, vous devez également équiper votre vaisseau d'un laser minier. Ces lasers permettent de détacher d'un astéroïde des pans de roche contenant des ressources. Pour récupérer la roche, utilisez le récupérateur de cargaison puis mettez-la dans la trémie du module de raffinage. Dans l'interface de pilotage, utilisez le mode Loupe pour afficher l'onglet Cargaison du Tableau de bord Systèmes. Vous pouvez y utiliser l'interface de raffinage afin de mettre les diverses ressources extraites de la roche dans les différentes bennes. Lorsque vous avez affecté une ressource à une benne, tous les pans de roche contenant cette ressource sont automatiquement raffinés dans la même benne.

Lorsqu'une benne est pleine, un conteneur (rempli de la ressource correspondante) apparaît dans la soute du vaisseau, si cette dernière dispose de suffisamment de place. Vous pouvez évacuer dans l'espace le contenu de la trémie et des bennes du module de raffinage quand vous le souhaitez.

Armes et détecteurs : une grande diversité de modules offre au vaisseau des fonctions offensives, défensives et interrogatives. Ceux-ci ont besoin de l'énergie du générateur pour fonctionner, et nombre d'entre eux utilisent également les condensateurs SYS ou ARM pour s'activer.

RÉPARTITEUR DE PUISSANCE

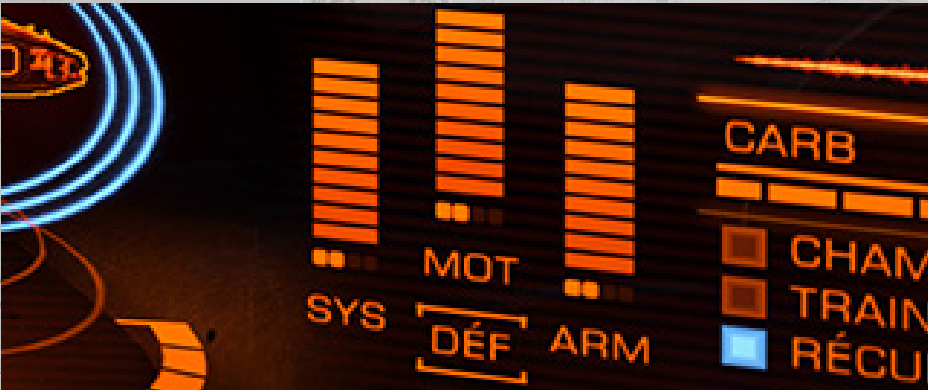
En vol, utilisez les commandes suivantes pour contrôler le répartiteur de puissance :

Nom de la commande	Touche par défaut (clavier/souris)	Contrôle par défaut (manette)
TABLEAU DE BORD - HAUT	Z	BMD - Haut
TABLEAU DE BORD - BAS	S	BMD - Bas
TABLEAU DE BORD - GAUCHE	Q	BMD - Gauche
TABLEAU DE BORD - DROITE	D	BMD - Droite

Le répartiteur de puissance tire de l'énergie du générateur pour alimenter les trois condensateurs :

- **SYS** : permet de recharger les boucliers et d'activer les détecteurs et les modules défensifs. Plus vous attribuez de points à ce condensateur, plus vos boucliers sont résistants aux attaques.
- **MOT** : permet d'activer la poussée d'urgence (ou turbo). Plus vous attribuez de points à ce condensateur, plus votre vaisseau est rapide et maniable.
- **ARM** : permet de refroidir le circuit de refroidissement des armes.

À tout moment en vol, vous pouvez décider d'un ordre de priorité dynamique permettant de définir les condensateurs à remplir le plus rapidement. Cela vous permet de vous assurer que vous avez toujours l'énergie qu'il vous faut en quantité suffisante.



Pour définir la priorité sur le condensateur SYS, utilisez la commande **TABLEAU DE BORD - GAUCHE**.

Pour définir la priorité sur le condensateur ARM, utilisez la commande **TABLEAU DE BORD - DROITE**.

Pour répartir l'énergie de manière égale entre les trois condensateurs, utilisez la commande **TABLEAU DE BORD - BAS**.

Chaque fois que vous mettez un condensateur en priorité, un petit marqueur apparaît sous la barre correspondante. Plus un condensateur a de points, plus il est prioritaire et plus il se remplit vite. Comme indiqué, tout avantage dépendant de ces "points" augmente ou diminue en fonction du nombre de "points" affectés.

Vous ne pouvez pas affecter plus de 4 "points" à un même condensateur.

Un module dépendant d'un condensateur trop faible en énergie ne peut pas s'activer, même s'il reçoit suffisamment d'énergie du générateur pour fonctionner.

Apprendre à utiliser le répartiteur de puissance "à la volée" vous donnera un avantage certain sur les pilotes qui ne savent pas s'en servir.

CHALEUR ET SIGNATURE

Pour gérer les niveaux de chaleur, utilisez les commandes suivantes :

Nom de la commande	Touche par défaut (clavier/souris)	Contrôle par défaut (manette)
MODE FURTIF	SUPPR	SUPPR
DÉPLOYER DISSIPATEUR THERMIQUE	V	V
TABLEAU DE BORD - HAUT	Z	BMD - Haut
TABLEAU DE BORD - BAS	S	BMD - Bas
TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER	ESPACE	Touche A

Deux composants sont liés à la chaleur : la température interne du vaisseau et sa signature externe.

CHALEUR INTERNE

L'énergie tirée du générateur du vaisseau pour assurer le fonctionnement des modules génère de la chaleur au sein du vaisseau. Au bout d'un certain temps, celle-ci peut atteindre des niveaux dangereux pouvant infliger des dégâts à votre vaisseau, voire le détruire si vous n'y prêtez pas attention.



Dans l'interface de pilotage, la chaleur interne du vaisseau s'affiche sous forme d'une barre, située à gauche du radar. Tout vaisseau dispose d'un circuit de refroidissement qui récupère la chaleur et la redirige vers des soupapes d'évacuation. Ces dernières sont équipées d'ailettes conductrices qui dissipent la chaleur dans l'espace, permettant au vaisseau de conserver des niveaux thermiques acceptables.

Le circuit de refroidissement fonctionne automatiquement, ouvrant les soupapes à mesure que la température interne du vaisseau atteint des niveaux dangereux, puis les refermant lorsque la température retombe. Dans des conditions de fonctionnement extrêmes, comme s'approcher d'une étoile ou lors d'une utilisation excessive d'énergie, le circuit de refroidissement peut se montrer insuffisant. Dans ce cas, il est recommandé de désactiver manuellement les modules qui ne sont pas essentiels.

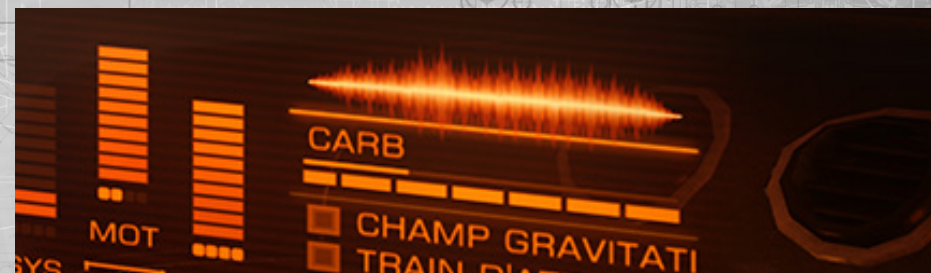
Pour cela, utilisez le mode *Loupe de l'interface de pilotage* et naviguez jusqu'à l'onglet Modules du tableau de bord Systèmes.

Pour mettre un module en surbrillance, utilisez les commandes **TABLEAU DE BORD - HAUT** et **TABLEAU DE BORD - BAS**, puis **TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER** pour le désactiver. Plus un module a besoin d'énergie du générateur, plus vous réduisez la chaleur interne en le désactivant. Un vaisseau équipé d'éjecteurs de dissipateur thermique peut temporairement refroidir d'un coup la température en activant l'éjecteur, qui évacue toute la chaleur du vaisseau en la concentrant dans un dissipateur thermique, lequel est ensuite éjecté dans l'espace. Si un éjecteur de dissipateur thermique est affecté à un groupe d'armes, la commande de tir correspondante de ce groupe déclenche l'évacuation (vous pouvez aussi utiliser la commande **DÉPLOYER DISSIPATEUR THERMIQUE** pour cela).

Remarque : l'utilisation d'un éjecteur de dissipateur thermique n'est qu'une solution à court terme, la température du vaisseau continuant à monter jusqu'à ce que la source de chaleur s'arrête.

SIGNATURE ET MODE FURTIF

Les émissions électromagnétiques de certains modules (principalement les boucliers) et la chaleur que dégage un vaisseau constituent la signature de ce dernier. La signature est ce que les capteurs détectent. Elle leur permet de localiser et d'identifier l'appareil.



Bien que la chaleur soit le composant principal de la signature d'un vaisseau, elle ne correspond pas exactement à la température interne du vaisseau, mais plutôt à la quantité totale dégagée par ce dernier.

Pour faire simple : plus la température interne d'un vaisseau est élevée, plus le circuit de refroidissement est mis à contribution, et plus le vaisseau dégage de chaleur, augmentant ainsi sa signature.

Plus la signature d'un vaisseau est importante, plus celui-ci est visible de loin (et plus d'autres vaisseaux peuvent l'identifier de loin, le cibler et l'analyser).

En agissant sur l'activation et la désactivation des modules - et donc l'énergie tirée du générateur -, il est possible de baisser la chaleur interne à des niveaux qui réduisent la signature du vaisseau, permettant à ce dernier d'être plus difficile à détecter. Ce genre de manipulation permet de réduire largement la signature d'un vaisseau et d'être moins facilement détectable tant que son pilote peut se passer des modules désactivés.

Si vous n'y avez pas recours, le système de refroidissement se déclenche automatiquement, augmentant la chaleur dégagée par le vaisseau et rendant ce dernier plus facile à détecter. En configurant le vaisseau en mode furtif, vous pouvez activer un déclenchement manuel du circuit de refroidissement.

Pour cela, utilisez la commande **MODE FURTIF**. Les soupapes d'évacuation se ferment alors, empêchant la chaleur de se dissiper dans l'espace. Les boucliers, si vous en avez, sont désactivés.



Le mode furtif permet au vaisseau de dégager le moins d'émissions et de chaleur possibles.

Certaines émissions restent inévitables, comme la chaleur des propulseurs et c'est pourquoi, même en mode furtif, un vaisseau reste toujours détectable. Toutefois, sa portée de détection est radicalement réduite.

Remarque importante : même en mode furtif, le générateur continue de produire de la chaleur en transmettant de l'énergie aux modules. Cette chaleur se stocke à l'intérieur du vaisseau et peut rapidement atteindre des niveaux dangereux. Il est donc déconseillé d'abuser de la furtivité trop longtemps.

Pour réactiver les boucliers (le cas échéant) ainsi que le déclenchement automatique du système de refroidissement, utilisez à nouveau la commande **MODE FURTIF**.

VOYAGE

Pour vous déplacer dans l'espace, utilisez les commandes suivantes :

Nom de la commande	Touche par défaut (clavier/souris)	Contrôle par défaut (manette)
ACTIVER RÉACTEUR FSD	J	J
DÉPLOYER POINTS D'EMPORT	U	Touche BACK
TRAIN D'ATERRISSAGE	L	L
RÉCUPÉRATEUR CARGAISON	DÉBUT	TOUCHE XBOX

Un vaisseau dispose de trois modes de déplacement. Selon la distance à parcourir, il peut voler "normalement" en utilisant des propulseurs conventionnels.

Pour les voyages plus longs mais au sein d'un même système, son pilote peut enclencher le réacteur FSD pour compresser l'espace qui l'entoure et donner l'impression (réelle) de voyager à des vitesses supérieures à celle de la lumière.

Dans le cas de voyages d'un système solaire à l'autre, le pilote peut pousser le réacteur FSD au maximum de sa puissance afin de couvrir des distances absolument phénoménales en quelques secondes. Toutefois, l'imprécision d'un tel déplacement nécessite un ciblage spécial de la destination.

VOL SPATIAL NORMAL

Dans des conditions de vol normales, un vaisseau utilise ses propulseurs conventionnels pour se déplacer dans l'espace. La plupart des différentes actions se déroulent en vol normal (combat, atterrissage et extraction minière).

Pour déplacer votre vaisseau en vol normal, utilisez les commandes indiquées dans la section Pilotage simple.

MODE SUPER-NAVIGATION



Toutefois, les systèmes solaires sont bien trop vastes pour voler constamment de cette façon. Même à vitesse maximale, le vaisseau le plus rapide mettrait au moins deux siècles à atteindre Pluton après avoir quitté l'orbite de la terre.

Au lieu de cela, il convient d'utiliser le réacteur FSD du vaisseau pour compresser l'espace qui l'entoure et réduire la durée du voyage à quelques minutes (même avec le réacteur conventionnel du vaisseau). On appelle communément ce mode de navigation la "Super-navigation". L'utilisation du réacteur FSD pour passer en mode Super-navigation s'effectue en plusieurs étapes et à certaines conditions.

UTILISATION DU RÉACTEUR FSD POUR PASSER EN MODE SUPER-NAVIGATION

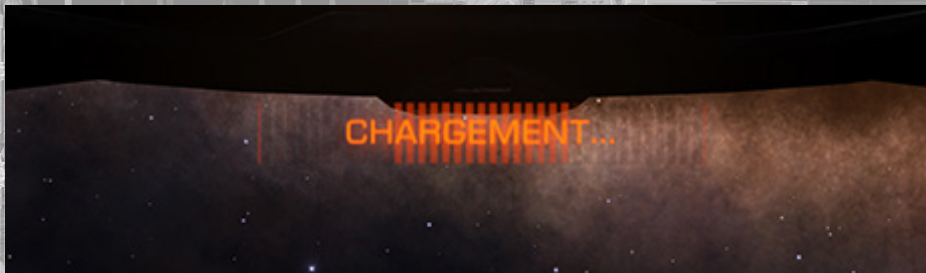
Verrouillage de masse : Avant d'enclencher le réacteur FSD, assurez-vous que votre vaisseau ne subit aucun verrouillage de masse de la part d'une structure importante, comme un spatioport ou un avant-poste. Cette information s'affiche dans l'interface de pilotage, à droite du modèle réduit du vaisseau.

Si le voyant de verrouillage de masse est allumé, vous devez vous éloigner de l'entité en question à l'aide du réacteur conventionnel du vaisseau jusqu'à ce que le voyant s'éteigne.

Escamotage des points d'emport/du train d'atterrissage/du récupérateur de cargaison : Étant donné la pression incroyable que subit la coque du vaisseau lors de l'utilisation du réacteur FSD, il est nécessaire d'escamoter au préalable les points d'emport, le train d'atterrissage et le récupérateur de cargaison.

Pour escamoter les points d'emport déployés, utilisez la commande **DÉPLOYER POINTS D'EMPORT**. Pour rentrer le train d'atterrissage s'il est sorti, utilisez la commande **TRAIN D'ATERRISSAGE**. Pour escamoter le récupérateur de cargaison s'il est déployé, utilisez la commande **RÉCUPÉRATEUR CARGAISON**.

Chargement du réacteur : si le vaisseau ne subit aucun verrouillage de masse, utilisez la commande **ACTIVER RÉACTEUR FSD** pour activer le réacteur FSD. Une barre de chargement s'affiche sur l'ATH de la verrière, indiquant le temps restant avant le déclenchement de la compression d'espace du réacteur FSD.



Le temps nécessaire au réacteur FSD pour compresser l'espace augmente s'il y a d'autres appareils à proximité, le réacteur devant déployer plus d'énergie dans ce cas. Plus un vaisseau est grand et plus le temps de chargement est long. Dans ces deux cas, un message vous en avertit.

Un vaisseau n'empêche jamais le chargement du réacteur, mais il est important de noter que cette opération dégage une importante quantité de chaleur. Les temps de chargement très longs provoquent une hausse de la température interne de l'appareil pouvant atteindre des niveaux dangereux.

Il est donc recommandé de vous éloigner d'autres vaisseaux avant d'activer le réacteur FSD pour éviter toute accumulation de chaleur excessive.

Vecteur d'évasion : Si vous vous trouvez trop près d'un corps stellaire (une planète, par exemple), orientez bien le nez du vaisseau à l'opposé avant le déclenchement du réacteur FSD, sans quoi vous risquez de vous écraser dessus ou de brûler dans son atmosphère.



L'ATH de la verrière affiche un vecteur d'évasion pour vous y aider. Orientez simplement le vaisseau en visant ce vecteur pendant le chargement du réacteur. La boussole de navigation s'affiche, pointant également vers le vecteur et vous permettant de le voir s'il n'est pas directement visible sur la verrière.

Accélération : Une fois le réacteur FSD chargé, vous devez mettre les gaz au maximum et voler en ligne droite pour activer la compression spatiale (vous pouvez effectuer cette accélération à tout moment pendant le chargement du réacteur).

VOYAGE EN MODE SUPER-NAVIGATION

Si toutes les conditions sont réunies, le réacteur FSD, une fois chargé, compresse l'espace autour du vaisseau et passe en mode Super-navigation.

Le pilotage en est assez similaire à celui du vol spatial normal, à quelques exceptions près :

Vitesse minimale : Un vaisseau en mode Super-navigation voyage toujours vers l'avant, à une vitesse minimale de 30 km seconde, même si la manette des gaz est à zéro.

Vitesse maximale variable : La vitesse maximale que vous atteignez en mode Super-navigation varie selon la proximité et la masse des corps stellaires sur votre trajectoire.

Lorsqu'un vaisseau s'approche d'un corps stellaire, la masse de ce dernier influe sur les capacités du réacteur FSD et réduit sa vitesse maximale. À mesure que le vaisseau s'en éloigne, cet effet se dissipe et la vitesse maximale reprend son niveau normal.

Toutefois, il est possible de contourner cet effet et d'atteindre une vitesse supérieure à ce que permet la proximité d'un corps stellaire. Pour cela, éloignez-vous-en dans un premier temps jusqu'à ce que l'effet disparaisse, puis prenez de la vitesse et revenez vers le corps stellaire.

L'effet se déclenche alors, ralentissant le vaisseau mais lentement et non instantanément. Tenez-en compte lors de longs voyages au cours desquels votre vitesse augmente fortement.

En réglant la barre de vitesse au niveau de la zone bleutée située à sa gauche, vous vous assurez que le vaisseau ralentira pour atteindre des vitesses appropriées lors de l'approche de corps stellaires, sans avoir à manipuler davantage la manette des gaz.

Contrôle limité : Pour qu'un vaisseau reste en mode Super-navigation, il doit avancer. Toute rotation ou mouvement latéral modifiant le cap du vaisseau risque de provoquer une sortie d'urgence et de passer en vol spatial normal. C'est pour cette raison qu'en mode Super-navigation, il n'est pas possible de désactiver l'assistance de vol et que les propulseurs verticaux et latéraux sont désactivés.

Par ailleurs, la réactivité du vaisseau est très lente.

Éléments supplémentaires de l'ATH de la verrière : Pour aider la navigation en mode Super-navigation, les trajectoires d'orbite des corps stellaires connus s'affichent sur l'ATH de la verrière.

Ces corps présentent également des anneaux d'approche bleus pour vous aider à juger de la distance qui vous en sépare.

Lorsque vous vous trouvez près d'une étoile, d'une planète ou d'une lune, un cercle jaune correspondant à la couronne d'impact s'affiche autour de cet élément. Il indique l'angle minimum à prendre à partir du centre de l'élément pour éviter toute collision avec l'effet de verrouillage de masse qui provoquerait une sortie d'urgence du mode Super-navigation.

Une trajectoire de collision déclenche par ailleurs une alarme dans le cockpit.

Dans ce mode, la destination verrouillée dans l'ordinateur de navigation s'affiche sur la verrière, indiquant la distance restante à parcourir et l'heure d'arrivée estimée.

Modifications du radar : Lorsque vous voyagez en mode Super-navigation, le fonctionnement du radar change légèrement. L'échelle s'ajuste automatiquement pour montrer les étoiles et les planètes à un horizon de 2 minutes de votre vaisseau, selon la vitesse maximale de votre vaisseau (après application des limites liées à la proximité des corps stellaires).



Les vaisseaux sont automatiquement visibles à un horizon de 40 secondes, selon la vitesse maximale de votre vaisseau.

Lorsque vous verrouillez un vaisseau dans votre ordinateur de ciblage, l'échelle du radar change automatiquement pour que la cible se trouve approximativement à mi-chemin entre le centre du cercle et son bord extérieur, afin d'optimiser la lisibilité.

Informations de voyage sur l'interface de pilotage : L'utilisation la plus habituelle du mode Super-navigation consiste à voyager entre deux endroits d'un même système (d'une étoile à un spatioport, par exemple).

Ainsi, toute destination verrouillée dans votre ordinateur de navigation (mise en surbrillance dans l'onglet Navigation du Tableau de bord Cibles) et présentant un intérêt particulier ou permettant de se poser déclenche l'affichage d'informations de voyage sur le Tableau de bord Cibles de l'interface de pilotage.

Ces informations se divisent en trois catégories :

- **Alignement :** Ce voyant s'allume lorsque vous faites face à votre destination (condition nécessaire pour effectuer une sortie réussie du mode Super-navigation, une fois arrivé à destination).
- **Distance :** Barre indiquant la distance (en bleu) nécessaire pour effectuer une sortie réussie du mode Super-navigation, une fois arrivé à destination.
- **Vitesse :** Barre indiquant la vitesse nécessaire pour effectuer une sortie réussie du mode Super-navigation, une fois arrivé à destination.



Ces informations sont utilisées en fin de parcours pour calculer la sortie du mode Super-navigation. Pour revenir en vol spatial normal à l'endroit précis de votre destination, vous devez vous assurer que l'alignement, la distance et la vitesse répondent aux limites définies.

QUITTER LE MODE SUPER-NAVIGATION

Il existe plusieurs manières de sortir du mode Super-navigation, certaines volontaires et d'autres résultant d'événements exceptionnels.

Sortie de précision : Si vous avez verrouillé une destination dans votre ordinateur de navigation et s'il s'agit d'un endroit précis (balise de navigation, signal non identifié ou spatioport/avant-poste, par exemple), vous pouvez tenter de quitter le mode Super-navigation en effectuant une sortie de précision, afin de placer votre vaisseau à quelques kilomètres seulement de votre destination.

Pour réussir une sortie de précision, vous devez :

- Faire face à la destination.
- Vous trouver à moins de 1 000 km de la destination.
- Voyager à une vitesse inférieure à 1 000 km seconde.

Si toutes ces conditions sont réunies, le message "**SORTIE SANS DANGER**" s'affiche dans l'interface de pilotage. Pour effectuer une sortie de précision, utilisez la commande **ACTIVER RÉACTEUR FSD**.



Sortie standard : Vous pouvez à tout moment effectuer une sortie sans danger du mode Super-navigation pour vous retrouver en vol spatial normal. Mettez les gaz à zéro (30 km seconde) et utilisez la commande ACTIVER RÉACTEUR FSD pour quitter le mode Super-navigation.

Impact avec un corps stellaire : Lorsqu'un vaisseau passe trop près d'un corps stellaire comme une étoile, une planète ou une lune, son réacteur FSD s'arrête. Quand cette opération est sur le point de s'effectuer, une alarme résonne dans le cockpit. Le vaisseau effectue alors une sortie d'urgence du mode Super-navigation.

Ce type de sortie permet au vaisseau de quitter immédiatement la Super-navigation. Toutefois, le choc brutal qui en résulte endommage la coque et les modules de l'appareil. Par ailleurs, lorsqu'il repasse en vol spatial normal, ce dernier affiche une vitesse et un tournoiement anormaux.

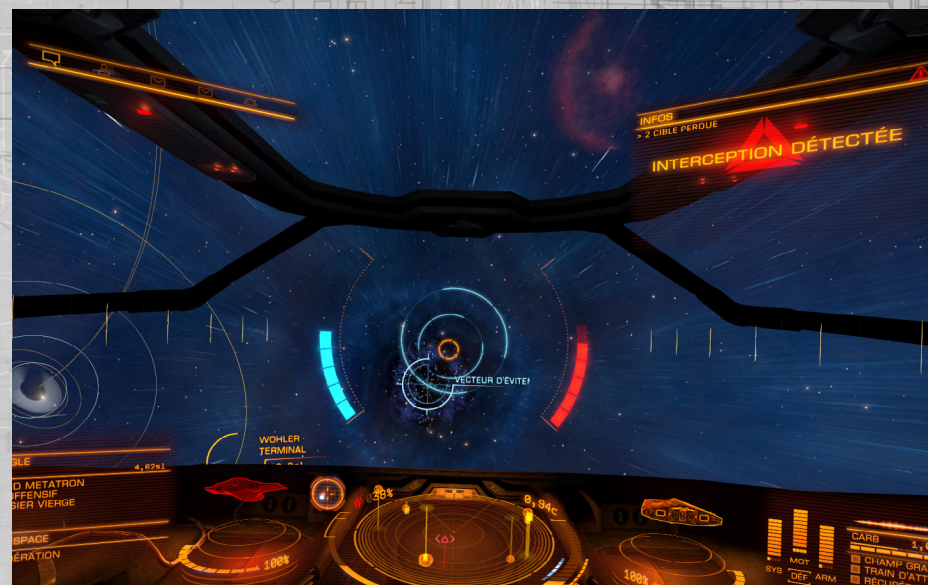
Sortie d'urgence manuelle : Lorsque vous êtes en mode Super-navigation et dépassez la vitesse minimale, vous pouvez à tout moment déclencher manuellement une sortie d'urgence en actionnant deux fois la commande ACTIVER RÉACTEUR FSD. Remarque : cette opération endommage le vaisseau et ses modules.

Interception : Certains vaisseaux sont équipés de modules spéciaux appelés des intercepteurs. Ils s'utilisent en mode Super-navigation comme des armes, et peuvent faire effectuer une sortie d'urgence simultanée au vaisseau ciblé ainsi qu'au vaisseau ayant déclenché l'interception. En cas de réussite, la coque et les modules des deux vaisseaux subissent des dégâts.

Refroidissement du réacteur FSD : Lorsque vous quittez le mode Super-navigation, vous devez attendre quelques instants avant de pouvoir activer à nouveau le réacteur FSD (en temps normal, pas plus de 5 secondes environ). Toutefois, si vous avez effectué une sortie d'urgence, le réacteur FSD doit se réinitialiser et l'attente dans ce cas est d'environ 40 secondes. Pendant la période de refroidissement du réacteur FSD, un voyant s'allume dans l'interface de pilotage.

Annulation du réacteur FSD : Vous pouvez à tout moment (avant que le décompte de 5 secondes ne démarre) désactiver le réacteur FSD en utilisant à nouveau la commande ACTIVER RÉACTEUR FSD. Lorsque le décompte se déclenche, vous ne pouvez plus annuler le processus.

INTERCEPTION



Il est important de bien comprendre les dangers de cette menace en Super-navigation. Les vaisseaux équipés de modules spécialisés peuvent verrouiller un vaisseau dans leur ordinateur de ciblage et tenter de le faire sortir avec eux du mode Super-navigation afin de repasser en vol spatial normal.

On appelle cela une interception.

Quand votre vaisseau subit une interception, un élément spécial s'affiche sur l'ATH de la verrière. Il se compose d'un vecteur d'évasion et de cercles d'alignement. Faites toujours en sorte de viser directement le vecteur d'évasion, afin que votre vaisseau puisse continuer en Super-navigation.

Si vous êtes correctement aligné, les cercles d'alignement se resserrent et se mettent à briller. Ils s'écartent si le vaisseau perd son alignement. De son côté, l'agresseur va tenter de vous garder au centre de sa visée. Une barre bleue, située à gauche des cercles d'alignement, se remplit à mesure que vous faites mieux que l'agresseur. Inversement, une barre rouge, située à droite des cercles d'alignement, se remplit à mesure que votre agresseur fait mieux que vous. Si votre pilotage est comparable, les deux barres se calent à mi-parcours.

Si la barre bleue atteint son maximum, l'interception échoue. Toutefois, si c'est la barre rouge qui atteint son maximum, votre agresseur et vous effectuez une sortie d'urgence. Si les deux barres atteignent leur maximum, l'interception a lieu, les deux vaisseaux effectuent une sortie d'urgence et se retrouvent au même endroit en vol spatial normal.

Lorsqu'il s'agit de deux pilotes de même niveau, l'interception peut durer un bon moment. À mesure que le temps passe, l'interception devient de plus en plus instable, ce qui signifie que les erreurs les plus ténues prennent une importance croissante.

SAUTS EN HYPERESPACE

Le réacteur FSD peut être activé pour compresser l'espace au point de permettre au vaisseau de voyager à des années-lumière en quelques secondes, "sautant" d'un système solaire à l'autre en quelques instants. On appelle communément cela effectuer un saut en hyperspace.

De tels sauts sont toutefois assez imprécis, et seules les étoiles peuvent constituer des cibles suffisamment grandes. C'est pourquoi tous les sauts en hyperspace ne permettent que d'atteindre l'étoile principale d'un système et, à l'arrivée, le vaisseau effectue une sortie à un endroit aléatoire autour de cette dernière.

Comme pour le mode Super-navigation, le saut en hyperspace s'effectue en plusieurs étapes et à certaines conditions. Celles-ci sont indiquées à nouveau ci-dessous pour des raisons de lisibilité :

UTILISATION DU RÉACTEUR FSD POUR EFFECTUER UN SAUT EN HYPERESPACE

Verrouillage de masse : à l'instar du mode Super-navigation, avant d'enclencher le réacteur FSD, assurez-vous que votre vaisseau ne subit aucun verrouillage de masse de la part d'une structure importante, comme un spatioport ou un avant-poste. Cette information s'affiche dans l'interface de pilotage, à droite du modèle réduit du vaisseau. Si le voyant de verrouillage de masse est allumé, vous devez vous éloigner de l'entité en question à l'aide du réacteur conventionnel du vaisseau jusqu'à ce que le voyant s'éteigne.

Escamotage des points d'emport/du train d'atterrissage/du récupérateur de cargaison : étant donné la pression incroyable que subit la coque du vaisseau lors d'un saut en hyperspace, il est nécessaire d'escamoter au préalable les points d'emport, le train d'atterrissage et le récupérateur de cargaison.

Pour escamoter les points d'emport déployés, utilisez la commande **DÉPLOYER POINTS D'EMPORT**. Pour rentrer le train d'atterrissage s'il est sorti, utilisez la commande **TRAIN D'ATTERRISSAGE**. Pour escamoter le récupérateur de cargaison s'il est déployé, utilisez la commande **RÉCUPÉRATEUR CARGAISON**.

Chargement du réacteur : si le vaisseau ne subit aucun verrouillage de masse, utilisez la commande **ACTIVER RÉACTEUR FSD** pour activer le réacteur FSD. Une barre de chargement s'affiche sur l'ATH de la verrière, indiquant le temps restant avant le déclenchement de la compression d'espace du réacteur FSD.

Contrairement au mode Super-navigation, le temps de chargement du réacteur FSD avant un saut en hyperspace n'est pas affecté par la présence d'autres vaisseaux. L'effet de compression nécessaire pour un tel voyage dépasse de loin l'effet de masse de ces derniers. Le temps de chargement du réacteur pour effectuer un saut en hyperspace est de 15 secondes.

Alignement de la destination : contrairement au mode Super-navigation, vous devez, pour effectuer un saut en hyperspace, verrouiller l'étoile d'un système dans votre ordinateur de navigation. Vous pouvez utiliser l'onglet Navigation du Tableau de bord Cibles (mode Loupe de l'interface de pilotage) pour sélectionner un système solaire à proximité, ou choisir un système solaire directement sur la Carte de la galaxie.

Avant de déclencher le saut, vous devez aligner votre vaisseau de sorte qu'il soit orienté en direction de la destination ciblée, qui est affichée sur l'ATH de la verrière. Pour vous aider à repérer la destination lorsqu'elle n'est pas visible à l'origine, la boussole s'affiche si vous avez verrouillé le système voulu dans votre ordinateur de navigation.

Trajectoire effective : vous devez disposer d'une trajectoire effective directe jusqu'au système solaire ciblé. Si cette trajectoire est bloquée par un corps stellaire (une étoile ou une planète, par exemple) le saut ne peut s'effectuer.

Vous devez alors passer en mode Super-navigation jusqu'à un endroit du système permettant d'avoir une trajectoire effective directe jusqu'au système solaire ciblé, puis essayer à nouveau d'effectuer le saut.

Accélération : lorsque toutes les conditions sont réunies, mettez les gaz et avancez directement vers la cible pour enclencher le saut en hyperspace.

Annulation d'un saut en hyperspace : dès que le décompte de 5 secondes se déclenche, vous ne pouvez plus annuler le processus. Avant ce décompte toutefois, vous pouvez annuler le saut en utilisant à nouveau la commande **ACTIVER RÉACTEUR FSD**.

Le saut lui-même prend quelques instants, après quoi vous arrivez à destination, près de l'étoile principale du système ciblé, et passez en mode Super-navigation. Remarque : faites bien attention d'éviter de voler trop près de l'étoile à votre arrivée.

Consommation de carburant du saut en hyperspace : Vous remarquerez que la quantité de carburant consommée lors d'un saut en hyperspace n'est pas une équation linéaire. Plus la distance du saut est grande, plus sa consommation augmente de façon exponentielle.

Par ailleurs, chaque réacteur FSD dispose d'une portée maximale par saut. Quelle que soit la quantité de carburant contenue dans votre réservoir principal, aucun saut en hyperspace ne peut dépasser la distance limite de votre module FSD.

SILLAGE FSD

En activant ou en quittant le mode Super-navigation, ou encore en effectuant des sauts en hyperspace, les vaisseaux laissent derrière eux un nuage de particules qu'on appelle le sillage FSD.

Ce dernier se dissipe au bout d'un certain temps, mais lorsqu'il est présent, il peut être utilisé par les pilotes ayant l'équipement et les compétences appropriés.

Il existe deux types de sillages FSD :

- Sillage FSD à basse énergie : laissé par les vaisseaux activant ou quittant le mode Super-navigation au sein d'un même système solaire.
- Sillage FSD à haute énergie : laissé par les vaisseaux effectuant un saut en hyperspace vers un autre système.

SILIAGE FSD À BASSE ÉNERGIE

N'importe quel pilote peut verrouiller dans son ordinateur de ciblage un sillage FSD à basse énergie détecté en vol spatial normal. Cela lui permet de passer en mode Super-navigation avec de bonnes chances de se trouver aux côtés du vaisseau à l'origine du sillage.



Il suffit d'activer le réacteur FSD après avoir verrouillé le sillage FSD à basse énergie dans l'ordinateur de ciblage. Pour cela, utilisez la commande **ACTIVER RÉACTEUR FSD** (le sillage doit être verrouillé dans votre ordinateur). Remarque : toutes les conditions du passage en mode Super-navigation doivent être réunies.

N'importe quel pilote peut verrouiller dans son ordinateur de ciblage un sillage FSD à basse énergie détecté en mode Super-navigation. Cela lui permet d'effectuer une sortie sans danger de ce dernier avec de bonnes chances de se trouver aux côtés du vaisseau à l'origine du sillage, en vol spatial normal.

Lorsqu'un sillage FSD à basse énergie est verrouillé dans l'ordinateur de ciblage en mode Super-navigation, le Panneau d'informations sur la cible de l'interface de pilotage présente les mêmes éléments que ceux affichés lorsque vous ciblez une destination précise : les conditions d'alignement, de distance et de vitesse.

Tant que ces conditions sont réunies, vous pouvez utiliser la commande **ACTIVER RÉACTEUR FSD** pour effectuer une sortie sans danger du mode Super-navigation et passer en vol spatial normal, aux côtés du vaisseau à l'origine du sillage.

Dans le cas de sillages FSD à basse énergie, n'attendez pas pour agir. Plus vous mettez de temps à en tirer profit, moins vous avez de chances d'arriver près de votre cible.

SILIAGE FSD À HAUTE ÉNERGIE

De la même manière, il est possible de suivre des vaisseaux effectuant des sauts en hyperspace. Toutefois, cela nécessite un détecteur perfectionné, appelé détecteur de sillage FSD.



Lorsque vous verrouillez un sillage FSD à haute énergie dans votre ordinateur de ciblage, ce dernier affiche la destination comme étant "inconnue".

Si vous parvenez à effectuer une analyse du sillage à l'aide d'un détecteur de sillage FSD, ce dernier affiche alors le nom du système de destination du vaisseau ayant laissé le sillage.

Si le sillage FSD à haute énergie est toujours verrouillé dans votre ordinateur de ciblage, utilisez la commande **ACTIVER RÉACTEUR FSD** pour effectuer un saut jusqu'au système de destination, avec de grandes chances de vous trouver près du vaisseau à l'origine du sillage. Remarque : toutes les conditions du saut en hyperspace doivent être réunies. Si votre réacteur FSD n'est pas suffisamment performant, il est possible que vous ne puissiez pas effectuer le saut.

Dans tous les cas, lorsque vous repérez un sillage FSD, n'attendez pas pour agir. Plus vous suivez le sillage tôt, plus vous avez de chances d'arriver près du vaisseau à l'origine du sillage.

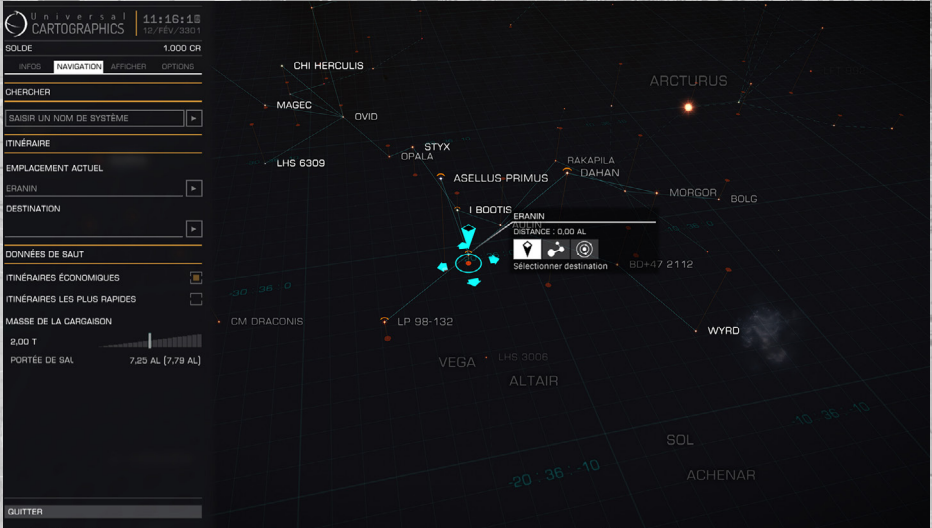
Si vous traînez trop à utiliser un sillage à haute énergie, votre détecteur peut ne pas réussir à trouver le système de destination.

CARTE DE LA GALAXIE

Pour manipuler la Carte de la galaxie, utilisez les commandes suivantes :

Nom de la commande	Touche par défaut (clavier/souris)	Contrôle par défaut (manette)
CAMÉRA GALAXIE - TANGAGE HAUT	T	-
CAMÉRA GALAXIE - TANGAGE BAS	G	-
CAMÉRA GALAXIE - LACET GAUCHE	A	-
CAMÉRA GALAXIE - LACET DROITE	E	-
C G TRANSLATION AVANT	Z	-
C G TRANSLATION ARRIÈRE	S	-
C G TRANSLATION GAUCHE	Q	-
C G TRANSLATION DROITE	D	-
C G TRANSLATION HAUT	R	-
C G TRANSLATION BAS	F	-
CAMÉRA GALAXIE - ZOOM AVANT	W	-
CAMÉRA GALAXIE - ZOOM ARRIÈRE	X	-
CAMÉRA GALAXIE - AXE DE TANGAGE	-	STICK ANALOGIQUE DROIT Haut/Bas
CAMÉRA GALAXIE - AXE DE LACET	-	STICK ANALOGIQUE DROIT Gauche/Droite
CAMÉRA GALAXIE - AXE DE TRANSLATION	-	STICK ANALOGIQUE GAUCHE Haut/Bas/Gauche/Droite
GALAXIE - ASSIGNER L'AXE Y À L'AXE Z	-	Touche X
TABLEAU DE BORD - HAUT	Z	BMD - Haut
TABLEAU DE BORD - BAS	S	BMD - Bas
TABLEAU DE BORD - GAUCHE	Q	BMD - Gauche
TABLEAU DE BORD - DROITE	D	BMD - Droite
TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER	ESPACE	Touche A
ONGLET SUIVANT	E	GÂCHETTE HAUTE DROITE
ONGLET PRÉCÉDENT	A	GÂCHETTE HAUTE GAUCHE

Pour utiliser la Carte de la galaxie, utilisez l'onglet Navigation du Tableau de bord Cibles (mode Loupe de l'interface de pilotage), puis mettez en surbrillance et sélectionnez le bouton de la carte, dans le coin inférieur gauche de l'écran.



La Carte de la galaxie est une représentation en 3D de la galaxie. Les systèmes solaires sont affichés (avec leurs noms) sous forme de marqueurs étoilés. Le système dans lequel vous vous trouvez est marqué d'un indicateur bleu.

Les systèmes liés à vos missions actuelles sont affichés à côté d'une icône en forme de planisphère. Si vous possédez plusieurs vaisseaux, une icône en forme de vaisseau s'affiche à côté des systèmes dans lesquels ils se trouvent. Des lignes bleues reliant votre système actuel vers des systèmes à proximité représentent les systèmes disponibles que vous pouvez atteindre par un saut en hyperspace.

Des lignes en pointillé représentent les sauts que votre vaisseau pourrait effectuer... si vous aviez assez de carburant. Dans la partie gauche de l'écran se trouve un panneau contenant plusieurs onglets qui indique des informations utiles concernant les systèmes solaires.

DÉPLACEMENT DANS LA CARTE DE LA GALAXIE

La carte affiche une grille horizontale. Les systèmes solaires se trouvant au-dessus ou au-dessous y sont reliés par des barres verticales. Cette grille fait office de repère sur lequel vous pouvez déplacer un cercle de sélection bleu.

Si vous utilisez un clavier, utilisez les commandes **CAMÉRA GALAXIE - TRANSLATION GAUCHE, DROITE, AVANT** et **ARRIÈRE** pour déplacer ce cercle sur la grille. Remarque : lorsque le cercle de sélection s'approche d'un point d'intersection entre la grille et un trait vertical relié à une étoile, il s'y "colle" immédiatement.

Si vous avez une manette, utilisez la commande **CAMÉRA GALAXIE - AXE DE TRANSLATION** pour déplacer le cercle de sélection.

Remarque : lorsque vous déplacez le cercle de sélection sur la grille, des flèches indiquent l'axe du voyage.

OPTIONS DE SÉLECTION DE LA CARTE DE LA GALAXIE

Pour mettre un système solaire en surbrillance, déplacez le cercle de sélection sur l'endroit où ce système est relié à la grille. Remarque : lorsqu'il approche d'une intersection, le cercle se "colle" à cette dernière pour une sélection plus facile du système.

Vous pouvez aussi cliquer avec le bouton gauche sur le marqueur correspondant au système visé. Le cercle de sélection se positionne alors automatiquement dessus et le met en surbrillance.

Lorsqu'un marqueur de système solaire est mis en surbrillance, de nouveaux éléments apparaissent sur la Carte de la galaxie.

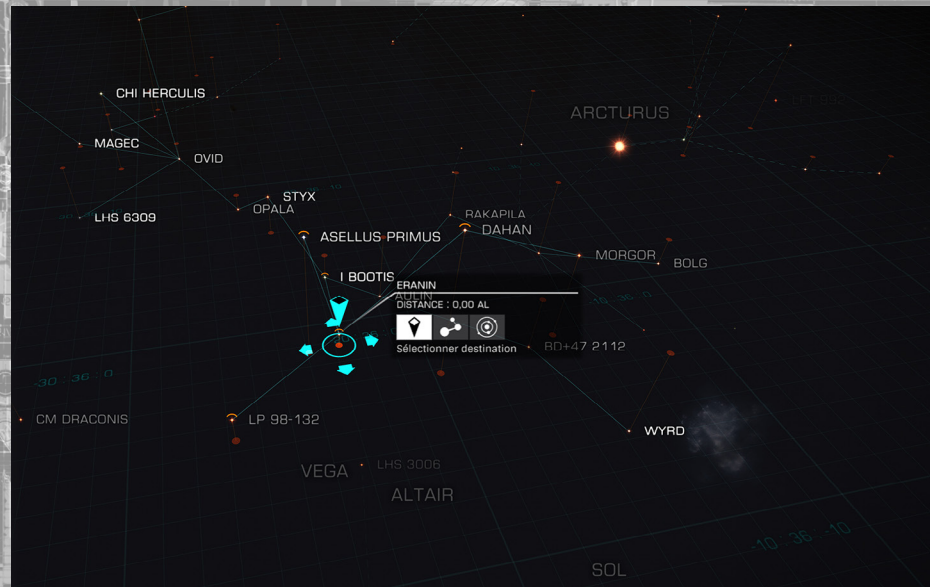
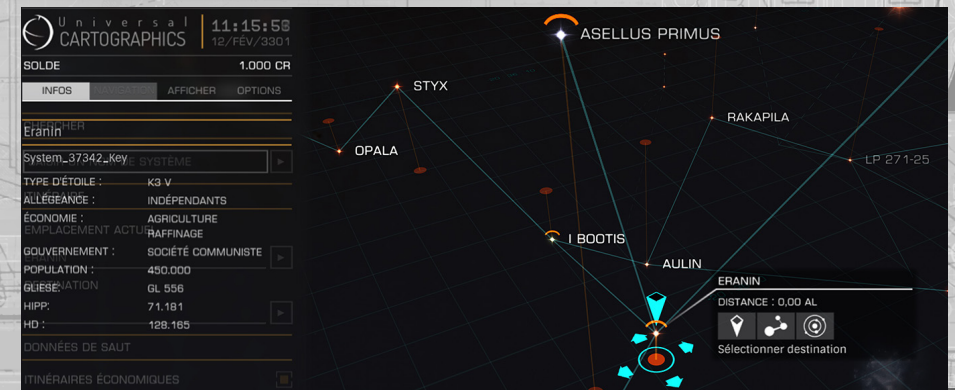
Menu d'interaction : un menu d'interaction s'affiche à côté du système solaire en surbrillance. Ce menu affiche la distance qui vous sépare de ce système, ainsi que cinq options :

- Sélectionner : permet de sélectionner le système en le marquant d'une flèche orange.
- Trajectoire : permet de tracer la trajectoire jusqu'au système ciblé.
- Vue du système : permet d'afficher la Carte du système en surbrillance.
- Acheter données d'exploration : permet d'acheter des données d'exploration concernant le système en surbrillance (remarque : vous devez être au sol et le système ciblé à moins de 20 années-lumière de l'endroit où vous vous trouvez).
- Acheter données commerciales : permet d'acheter des données commerciales concernant le système en surbrillance (remarque : vous devez être au sol et le système ciblé à moins de 20 années-lumière de l'endroit où vous vous trouvez).

Si vous utilisez le clavier et la souris, cliquez avec le bouton gauche sur une option du menu d'interaction pour l'activer.

Si vous avez une manette, utilisez les commandes **TABLEAU DE BORD GAUCHE** et **TABLEAU DE BORD DROITE** pour passer d'une option à l'autre, puis **TABLEAU DE BORD SÉLECTIONNER** pour activer le bouton en surbrillance.

Acheter des données : quand vous achetez des données commerciales ou d'exploration concernant un système solaire, des informations supplémentaires s'affichent dans les panneaux d'interface correspondants.



Il est possible d'élever et d'abaisser la vue ainsi que la grille [commandes **CAMÉRA GALAXIE - TRANSLATION HAUT** et **CAMÉRA GALAXIE - TRANSLATION BAS** si vous utilisez le clavier et la souris].

Si vous avez une manette, maintenez la touche X enfoncée et utilisez la commande **CAMÉRA GALAXIE - AXE DE TRANSLATION**.

Remarque : quand vous déplacez la vue et la grille du cercle de sélection vers le haut ou le bas, des flèches indiquent l'axe du voyage.

Vous pouvez aussi effectuer des zooms avant et arrière sur la vue de la galaxie [commandes **CAMÉRA GALAXIE - ZOOM AVANT** et **CAMÉRA GALAXIE - ZOOM ARRIÈRE** si vous utilisez le clavier et la souris].

Si vous avez une manette, utilisez les gâchettes **GAUCHE** et **DROITE**. Vous pouvez effectuer un zoom arrière maximum pour voir la galaxie tout entière,

et même la faire pivoter [commandes **CAMÉRA GALAXIE - TANGAGE HAUT** et **CAMÉRA GALAXIE - TANGAGE BAS** si vous utilisez le clavier et la souris].

Si vous avez une manette, utilisez **CAMÉRA GALAXIE - AXE DE TANGAGE**.

Vous pouvez faire pivoter la Carte de la galaxie autour du point central de la grille [commandes **CAMÉRA GALAXIE - LACET GAUCHE** et **CAMÉRA GALAXIE - LACET DROITE** si vous utilisez le clavier et la souris].

Si vous avez une manette, utilisez **CAMÉRA GALAXIE - AXE DE LACET**.

Trajectoire : quand vous tracez une trajectoire jusqu'à un système à l'aide de l'option appropriée du menu d'interaction, les lignes indiquant cette trajectoire s'affichent en orange. La destination du premier saut en hyperspace est également verrouillée dans votre ordinateur de navigation et sélectionnée sur la Carte de la galaxie.

À mesure que vous réussissez chacun des sauts en hyperspace qui jalonnent la trajectoire, la destination suivante dans la liste est automatiquement verrouillée dans votre ordinateur de navigation et sélectionnée sur la Carte de la galaxie.

Dans l'onglet Navigation du Tableau de bord Cibles (mode Loupe de l'interface de pilotage), la destination suivante d'une trajectoire affiche une icône, pour le cas où vous auriez besoin de la repérer dans la liste.



PANNEAU DE LA CARTE DE LA GALAXIE

Affiche des informations concernant un système sélectionné. Ce panneau contient quatre onglets. Pour passer de l'un à l'autre, utilisez les commandes **ONGLET SUIVANT** et **ONGLET PRÉCÉDENT**.

Pour mettre en surbrillance et sélectionner les différentes options contenues dans chacun de ces onglets, utilisez les commandes **TABLEAU DE BORD - HAUT**, **TABLEAU DE BORD - BAS**, **TABLEAU DE BORD - GAUCHE**, **TABLEAU DE BORD - DROITE** et **TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER**.

Vous pouvez aussi cliquer avec le bouton gauche de la souris sur l'option à sélectionner/activer. Onglet Infos : affiche des informations de base concernant ce système (type d'étoile, type de gouvernement, type de marché présent et population). Onglet Navigation : permet de rechercher un système solaire spécifique d'après son nom (utilisez la commande **TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER** sur cette option, puis saisissez le nom à l'aide du clavier).

Permet également de repérer rapidement votre système actuel ou celui que vous avez sélectionné. D'autres options permettent de changer le type de sauts à partir du système dans lequel vous vous trouvez, en affichant des trajectoires économiques (sauts plus courts) ou plus rapides (sauts plus longs).

Cet onglet contient une barre de défilement qui vous permet de vérifier les portées de saut et les trajectoires en tenant compte des cargaisons. Faites glisser le marqueur de cette barre vers la droite pour simuler le transport d'une cargaison plus importante, et vers la gauche pour simuler une cargaison moins importante. Le marqueur bleu indique le poids de votre cargaison actuelle.

Onglet Afficher : permet d'appliquer divers filtres sur les informations affichées dans la Carte de la galaxie.

Vous pouvez utiliser ces options pour afficher des informations concernant les allégeances de factions des systèmes solaires et les routes commerciales connues qui les relient. Remarque : ces routes commerciales indiquent tous les vaisseaux faisant du commerce entre ces systèmes, et pas seulement d'autres commandants humains.

Lorsque vous achetez des données commerciales concernant un système, celles-ci sont indiquées sous forme de routes commerciales dans l'onglet Afficher (et uniquement si vous sélectionnez l'option Données commerciales).

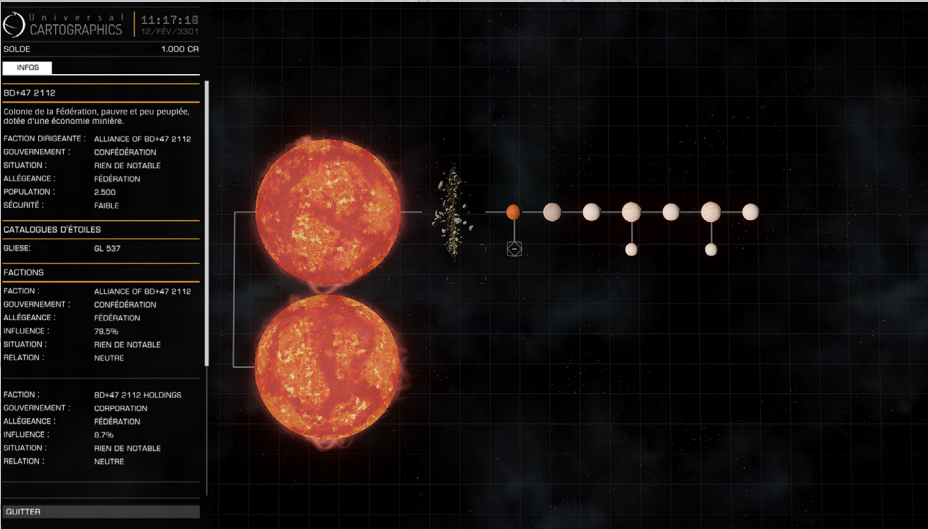


CARTE DU SYSTÈME

Pour manipuler la Carte du système, utilisez les commandes suivantes :

Nom de la commande	Touche par défaut (clavier/souris)	Contrôle par défaut (manette)
TABLEAU DE BORD - HAUT	Z	BMD - Haut
TABLEAU DE BORD - BAS	S	BMD - Bas
TABLEAU DE BORD - GAUCHE	Q	BMD - Gauche
TABLEAU DE BORD - DROITE	D	BMD - Droite
CAMÉRA GALAXIE - AXE DE TRANSLATION - STICK ANALOGIQUE GAUCHE	Haut/Bas/Gauche/Droite	
CAMÉRA GALAXIE - ZOOM AVANT	W	-
CAMÉRA GALAXIE - ZOOM ARRIÈRE	X	-

Vous pouvez utiliser la Carte du système pour afficher les corps stellaires connus de ce système. Il s'agit d'une vue en 2D du système, qui affiche les corps stellaires reliés par leur orbite. Un carré de sélection se trouve au centre de la carte.



DÉPLACEMENT DANS LA CARTE DU SYSTÈME

Si vous utilisez le clavier et la souris, utilisez les commandes **TABLEAU DE BORD - BAS**, **TABLEAU DE BORD - HAUT**, **TABLEAU DE BORD - GAUCHE** et **TABLEAU DE BORD - DROITE** pour vous déplacer dans la carte (**CAMÉRA GALAXIE - ZOOM AVANT** et **CAMÉRA GALAXIE - ZOOM ARRIÈRE** permettant d'effectuer un zoom avant et arrière).

Vous pouvez aussi maintenir les deux boutons de la souris enfoncés puis déplacer cette dernière pour manipuler la carte et effectuer des zooms avant et arrière à l'aide de la molette.

Vous avez également la possibilité de cliquer avec le bouton gauche sur un corps stellaire ou une structure pour y "coller" le carré de sélection.

Si vous avez une manette, utilisez la commande **CAMÉRA GALAXIE - AXE DE TRANSLATION** pour vous déplacer dans la carte, et les **GÂCHETTES GAUCHE** et **DROITE** pour effectuer des zooms avant et arrière.

Remarque : lorsqu'il s'approche d'un corps stellaire et de structures humaines, le carré de sélection s'y "colle" automatiquement.

PANNEAU DE LA CARTE DU SYSTÈME

À gauche de l'écran se trouve un panneau affichant des informations concernant l'entité sur laquelle se trouve le carré de sélection.

Si ce dernier ne cible aucun élément, le panneau affiche des informations sur le système dans son ensemble (courte description du système et détails concernant les factions qui s'y trouvent).

Si vous placez le carré de sélection sur un corps stellaire, le panneau affiche des informations concernant sa composition.

Si vous placez le carré de sélection sur une structure humaine, le panneau indique la faction qui le contrôle, des données commerciales, les produits prohibés (s'ils sont connus) et des données d'orbite. Si vous disposez d'un ou plusieurs vaisseaux garés dans un spatioport ou un avant-poste de ce système, ils sont indiqués ici par une icône de vaisseau.

Si vous avez acheté des données d'exploration concernant un système, elles s'affichent ici sous forme de corps stellaires qui vous sont déjà connus.

COMMUNICATIONS

Utilisez les commandes suivantes pour communiquer :

Nom de la commande	Touche par défaut (clavier/souris)	Contrôle par défaut (manette)
COMMUNICATION RAPIDE	ENTRÉE	ENTRÉE
LOUPE IU	MAINTENIR MAJ GAUCHE	Touche X
LOUPE IU/RETOUR	MAJ GAUCHE	Touche B
TABLEAU DE BORD - HAUT	Z	BMD - Haut
TABLEAU DE BORD - BAS	S	BMD - Bas
TABLEAU DE BORD - GAUCHE	Q	BMD - Gauche
TABLEAU DE BORD - DROITE	D	BMD - Droite
TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER	ESPACE	Touche A
ONGLET SUIVANT	E	GÂCHETTE HAUTE DROITE
ONGLET PRÉCÉDENT	A	GÂCHETTE HAUTE GAUCHE
COM. SUIVANTE	TAB	TAB

Votre vaisseau dispose d'un système de communications qui vous permet de prendre contact avec d'autres commandants. Le panneau Communications s'affiche dans le coin supérieur droit de l'interface de pilotage.



COMMUNICATION RAPIDE

Il y a deux manières d'interagir avec le panneau Communications. Vous pouvez accéder au mode rapide via la commande **COMMUNICATION RAPIDE**. Cette opération active la fenêtre de discussion et configure le clavier en mode saisie.

Quand vous avez terminé votre message, appuyez à nouveau sur **COMMUNICATION RAPIDE** pour l'envoyer. Par défaut, le message sera transmis à tous les vaisseaux proches.

Vous pouvez utiliser **COM. SUIVANTE** pour modifier le destinataire du message :
Transmission **LOCALE** à tous les vaisseaux proches, transmission **DIRECTE** au vaisseau ciblé, transmission **DIRECTE** au dernier commandant qui vous a envoyé un message et transmission **ESCADRILLE** à tous les commandants de votre escadrille.

Vous pouvez également commencer votre message avec des raccourcis :

- /L force le message à être transmis localement
- /T force le message à être envoyé au vaisseau ciblé
- /R force le message à être envoyé au dernier commandant qui vous a envoyé un message
- /W force le message à être envoyé à toute votre escadrille
- /help affiche des informations sur les raccourcis disponibles

Les messages dans la fenêtre de texte ont des codes couleur :

- ORANGE : transmission locale
- BLEU CLAIR : transmission d'escadrille
- JAUNE : transmission directe
- ROUGE : transmission de vaisseau des autorités
- BLANC : transmission système

Lorsque vous appuyez sur **ENTRÉE** pour envoyer votre message, vous revenez à votre vue normale.

ONGLETS DU PANNEAU COMMUNICATIONS

Une deuxième méthode pour accéder au panneau Communications consiste à utiliser le mode Loupe de l'interface de pilotage (pour cela, maintenez **LOUPE IU** enfoncé, appuyez sur **TABLEAU DE BORD - HAUT**, puis relâchez les boutons).

Le panneau Communications contient plusieurs onglets : Vous pouvez utiliser **ONGLET SUIVANT** et **ONGLET PRÉCÉDENT** pour passer de l'un à l'autre.



1 ONGLET COMMUNICATIONS

Cet onglet affiche tous les messages reçus et active la ligne de discussion, ce qui vous permet de saisir et d'envoyer des messages.

L'utilisation est identique à celle de la communication rapide, sauf que vous restez sur l'onglet quand vous appuyez sur ENTRÉE pour envoyer le message. Avec la souris et le clavier, le jeu a la priorité, vous devez donc appuyer sur ENTRÉE pour activer la ligne de discussion quand vous consultez l'onglet des communications, puis appuyer sur ÉCHAP pour désactiver la ligne de discussion.

Vous pouvez modifier cette fonctionnalité pour que la ligne de discussion soit automatiquement activée quand vous consultez l'onglet des communications en choisissant CENTRAGE AUTO. SUR LE CHAMP TEXTE dans le menu Commandes. Si vous jouez avec une manette ou un manche à balai, utilisez ONGLET SUIVANT et ONGLET PRÉCÉDENT pour fermer automatiquement la ligne de discussion et changer d'onglet.

Utilisez **TABLEAU DE BORD - HAUT**, **TABLEAU DE BORD - BAS** pour naviguer vers le haut ou le bas de la discussion. Lorsque vous recevez un message alors que vous ne regardez pas l'onglet des communications, un indicateur apparaît à côté du titre de l'onglet.

2 ONGLET DES CONTACTS DE COMMUNICATIONS

Cet onglet affiche des informations sur vos amis dans Elite: Dangerous et les commandants locaux. Il indique également leur mode de jeu actuel s'il est différent du vôtre (Solo/ Jeu ouvert). Les amis sont toujours dans cette liste. Les autres commandants sont ajoutés uniquement s'ils sont proches.

Vous pouvez utiliser **TABLEAU DE BORD - BAS**, **TABLEAU DE BORD - HAUT** et **TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER** pour accéder à des options supplémentaires concernant chaque entrée :

- Inviter dans l'escadrille : invite le commandant à rejoindre votre escadrille.
- Activer/Désactiver Navigation verrouillée sur ailier : (doit être dans une escadrille) associe votre FSD à un ailier
- Discussion écrite : lance une discussion directe avec le commandant.
- Son coupé/Son actif : active ou désactive les com. vocales pour le commandant et réduit les chances de les rencontrer.
- Envoyer une requête de com. vocale privée : invite le commandant à une discussion vocale.
- Retour : quitte ce menu.

Si vous faites partie d'une escadrille, vos ailiers apparaissent sous un titre d'escadrille, à côté des Options. En sélectionnant les Options, vous affichez des options supplémentaires pour l'escadrille :

- Activer/Désactiver balise d'escadrille : active votre balise d'escadrille.
- Discussion écrite : lance une discussion d'escadrille.
- Activer/Désactiver com. vocales : active ou désactive les com. vocales avec votre escadrille.
- Quitter l'escadrille : vous fait quitter l'escadrille.
- Retour : quitte ce menu.

3 ONGLET BOÎTE DE RÉCEPTION

Cet onglet affiche toutes les requêtes et invitations d'escadrille actives.

Vous pouvez utiliser **TABLEAU DE BORD - HAUT**, **TABLEAU DE BORD - BAS**, **TABLEAU DE BORD - GAUCHE**, **TABLEAU DE BORD - DROITE** et **TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER** pour accepter ou décliner une invitation d'escadrille.

Lorsque vous recevez une invitation d'escadrille alors que vous ne regardez pas l'onglet Boîte de réception, un indicateur apparaît à côté du titre de l'onglet.

4 ONGLET DES OPTIONS DE COMMUNICATIONS

Cet onglet vous donne accès à diverses options pour les communications écrites :

- Local Activé/Désactivé : active ou désactive la transmission locale du texte.
- Voix Activé/Désactivé : active ou désactive la réception des transmissions écrites des commandants dans vos com. vocales.
- Escadrille : Activé/Désactivé : active ou désactive la réception des transmissions écrites de l'escadrille.
- Messages directs des joueurs Activé/Désactivé : active ou désactive la réception des transmissions écrites directes.
- Activation automatique des com. vocales d'escadrille Activé/Désactivé : si activé, vous rejoindrez automatiquement une discussion par com. vocale en rejoignant l'escadrille.

CANAL DE DISCUSSION VOCALE

Si vous recevez un message vocal de la part d'un autre commandant, une notification audio retentit et le nom du commandant s'affiche en surbrillance dans l'onglet Contacts de communications. Vous pouvez utiliser le menu d'interaction pour accepter ou refuser ce message.

Lorsque vous acceptez un message, une discussion audio s'active entre vous et l'autre commandant.

Vous pouvez à tout moment utiliser le menu d'interaction pour mettre fin à la communication.

Six commandants (au maximum) peuvent partager un même canal de discussion vocale.

SIGNALEMENT D'UN JOUEUR

Pour signaler un joueur, utilisez l'interface du menu principal.

Quand vous signalez un joueur, vous devez renseigner un rapport à envoyer à Frontier Developments plc. Il vous y sera demandé, entre autres, les raisons qui vous poussent à faire ce signalement. Seuls les comportements réellement abusifs doivent être signalés.

ESCADRILLES

Avec les escadrilles, utilisez les commandes suivantes :

Nom de la commande	Touche par défaut (clavier/souris)	Contrôle par défaut (manette)
COMMUNICATION RAPIDE	ENTRÉE	ENTRÉE
LOUPE IU	MAINTENIR MAJ GAUCHE	Touche X
LOUPE IU/RETOUR	MAJ GAUCHE	Touche B
TABLEAU DE BORD - HAUT	Z	BMD - Haut
TABLEAU DE BORD - BAS	S	BMD - Bas
TABLEAU DE BORD - GAUCHE	Q	BMD - Gauche
TABLEAU DE BORD - DROITE	D	BMD - Droite
TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER	ESPACE	Touche A
ONGLET SUIVANT	E	GÂCHETTE HAUTE DROITE
ONGLET PRÉCÉDENT	A	GÂCHETTE HAUTE GAUCHE
SÉLECTIONNER AILIER 1	7	7
SÉLECTIONNER AILIER 2	8	8
SÉLECTIONNER AILIER 3	9	9
SÉLECTIONNER CIBLE DE L'AILIER	0	0
NAVIGATION VERROUILLÉE SUR AILIER	-	-
COM. SUIVANTE	TAB	TAB

Vous pouvez créer une escadrille composée d'un maximum de quatre commandants et agir en tant qu'unité unique et plus efficace que si vous voliez chacun en solo.

CRÉER/REJOINDRE UNE ESCADRILLE

Vous pouvez créer une escadrille en envoyant une invitation à un commandant. Utilisez **LOUPE IU** et **TABLEAU DE BORD - HAUT** pour vous concentrer sur le panneau Communications.

Utilisez **ONGLET SUIVANT** et **ONGLET PRÉCÉDENT** pour voir l'onglet Contacts de communications. Dans cet onglet apparaissent vos amis dans Elite: Dangerous et les commandants qui sont proches.

Utilisez **TABLEAU DE BORD - BAS**, **TABLEAU DE BORD - HAUT** et **TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER** pour sélectionner le commandant que vous voulez inviter dans une escadrille. Depuis les options supplémentaires, choisissez "Inviter dans l'escadrille". Le commandant recevra alors une invitation à vous rejoindre.

Si vous recevez une invitation à rejoindre une escadrille, l'onglet Boîte de réception du panneau Communications affiche une icône de nouveau message.

Utilisez **LOUPE IU** et **TABLEAU DE BORD - HAUT** pour vous concentrer sur le panneau Communications puis **ONGLET SUIVANT** et **ONGLET PRÉCÉDENT** pour voir l'onglet Boîte de réception. Utilisez **TABLEAU DE BORD - BAS**, **TABLEAU DE BORD - HAUT** et **TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER** pour sélectionner l'invitation puis **TABLEAU DE BORD - GAUCHE**, **TABLEAU DE BORD - DROITE** et **TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER** pour "cocher" et accepter ou "barre" et décliner l'invitation.

Une fois qu'une invitation a été acceptée, l'escadrille est formée. Il n'y a pas de chef d'escadrille, tout le monde a un statut égal dans une escadrille et tout le monde peut envoyer des invitations jusqu'à ce que l'escadrille soit pleine (quatre commandants).

QUITTER UNE ESCADRILLE

Pour quitter une escadrille, utilisez **LOUPE IU** et **TABLEAU DE BORD - HAUT** pour vous concentrer sur le panneau Communications puis **ONGLET SUIVANT** et **ONGLET PRÉCÉDENT** pour voir l'onglet Contacts de communications.

Utilisez **TABLEAU DE BORD - BAS**, **TABLEAU DE BORD - HAUT** et **TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER** pour sélectionner Options sous le titre de l'escadrille.

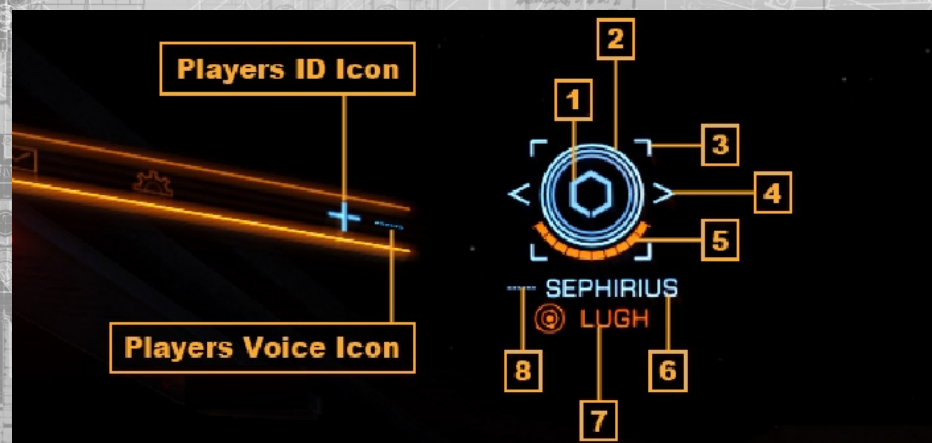
Des options supplémentaires apparaissent.

Utilisez **TABLEAU DE BORD - BAS**, **TABLEAU DE BORD - HAUT** et **TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER** pour sélectionner "Quitter l'escadrille". Vous serez immédiatement retiré de l'escadrille.

Quand vous quittez une escadrille, il existe un délai avant que vous puissiez en rejoindre une autre.

INTERFACE D'ESCADRILLE

L'interface d'escadrille se trouve en haut de votre affichage, entre les panneaux Communications et Informations. Chaque ailier a une entrée dans cette interface.



Cette entrée affiche plusieurs informations :

- **1 Icône d'escadrille** : chaque ailier a une icône d'identification qui permet de le reconnaître sur l'ATH.
 - o Votre propre icône est affichée en haut à droite de votre ligne d'onglets du panneau Communications.
- **2 Icône de bouclier** : ces cercles concentriques indiquent l'état du bouclier de l'ailier.
 - o Les anneaux s'effacent au fur et à mesure que son bouclier s'affaiblit.
- **3 Icône de verrou de navigation** : les crochets de l'icône verrou de navigation.
 - o Ne s'affiche que si vous avez verrouillé votre navigation sur l'ailier
 - o S'affiche en rouge lorsque vous êtes hors de portée de verrouillage
 - o S'affiche en bleu clair si vous êtes à portée de verrouillage
- **4 Icône de sélection** : les signes supérieur/inférieur de l'icône de sélection.
 - o Cela ne s'affiche que si vous avez ciblé l'ailier et qu'il est présent à votre emplacement
- **5 Icône de coque** : le vaisseau de l'ailier est représenté par une barre segmentée.
 - o Si la coque est endommagée, la barre diminue.
- **6 Nom du commandant** : le nom de commandant de l'ailier.
- **7 Icône cible** : la cible actuelle de l'ailier.
 - o Si l'ailier est dans un système différent, le nom de ce système s'affiche ici, accompagné d'une icône du système.
 - o Si l'ailier cible un vaisseau, le nom de ce vaisseau apparaît ici, accompagné d'une icône de la cible
 - o Si l'ailier cible un lieu de navigation, le nom de cet endroit apparaît ici, accompagné d'une icône du système.
- **8 Icône de voix** : le statut vocal de l'ailier.

Lorsqu'un ailier cible un vaisseau, son icône d'identification apparaît à côté du vaisseau quand vous le regardez.

Tous les éléments de l'ATH connectés à votre escadrille sont en bleu clair pour que vous les repérez facilement. Lorsqu'un vaisseau est hostile envers un membre de votre escadrille mais pas envers vous, ses éléments ATH apparaissent en mauve. Si vous visez un vaisseau et réalisez une analyse simple, le panneau d'informations sur la cible situé en bas à gauche indique si le vaisseau fait partie d'une escadrille et combien celle-ci compte de vaisseaux.

Vous pouvez cibler rapidement un ailier en utilisant respectivement **SÉLECTIONNER AILIER 1**, **SÉLECTIONNER AILIER 2** et **SÉLECTIONNER AILIER 3**.

Lorsque vous ciblez un ailier, vous pouvez choisir sa cible via **SÉLECTIONNER CIBLE DE L'AILIER**. Cela fonctionne pour les vaisseaux, les structures et les cibles de navigation, mais seulement si vous êtes au même endroit que votre ailier.

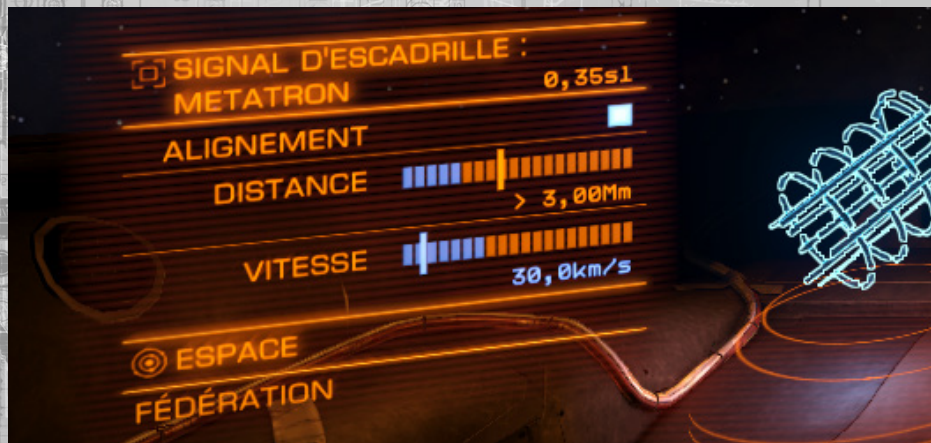
Si votre ailier est dans un système proche mais différent, alors vous pouvez utiliser respectivement **SÉLECTIONNER AILIER 1**, **SÉLECTIONNER AILIER 2** et **SÉLECTIONNER AILIER 3** pour cibler le système dans lequel il se trouve.

AVANTAGES DE L'ESCADRILLE

Il y a plusieurs avantages automatiques quand vous volez en escadrille :

- **Partage des connaissances** : toutes les analyses des vaisseaux sont partagées instantanément entre tous les ailiers présents sur le lieu.
- **Primes partagées** : les primes sont partagées équitablement entre tous les membres de l'escadrille qui ont attaqué la cible.
- **Avantage d'exploration supplémentaire** : les données des analyses d'exploration sont partagées entre tous les membres d'une escadrille dans un même système, ce qui leur permet de vendre ces données d'exploration.
 - o Le premier membre qui vend les données reçoit des crédits supplémentaires si le système n'a pas encore été découvert, même si tous les ailiers présents dans le système au moment de l'analyse apparaîtront dans la liste des découvreurs.
- **Immunité au crime** : les ailiers ne peuvent pas commettre de crime entre eux.
 - o Attention : les ailiers peuvent toujours commettre des crimes contre d'autres vaisseaux/structures.
 - o Les cargaisons peuvent être librement transportées par toute l'escadrille, tous les membres en sont propriétaires sur le plan légal.
- **Avantages commerciaux supplémentaires** : les ailiers reçoivent des dividendes commerciaux d'un spatioport s'ils sont dans le même système qu'un ailier qui fait une transaction rentable.

SIGNAL DE BALISE D'ESCADRILLE



La balise d'escadrille est une capacité spéciale disponible pour tous les membres d'une escadrille. Elle permet aux ailiers dans l'espace local de générer un signal visible de tous les membres de l'escadrille, ce qui leur permet d'utiliser ce signal comme un sillage de réacteur FSD pour effectuer une sortie au même endroit.

Pour activer le signal de balise d'escadrille, utilisez **LOUPE IU** et **TABLEAU DE BORD - HAUT** pour vous concentrer sur le panneau Systèmes puis **ONGLET SUIVANT** et **ONGLET PRÉCÉDENT** pour voir l'onglet Fonctions.

Utilisez **TABLEAU DE BORD - BAS**, **TABLEAU DE BORD - HAUT** et **TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER** pour sélectionner l'option Balise et accéder à des choix supplémentaires.

Utilisez **TABLEAU DE BORD - BAS**, **TABLEAU DE BORD - HAUT** et **TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER** pour sélectionner l'entrée "Escadrille" dans ces options et activer le signal de balise d'escadrille.

Utilisez **TABLEAU DE BORD - BAS**, **TABLEAU DE BORD - HAUT** et **TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER** pour sélectionner l'entrée "Désactivé" dans ces options et désactiver le signal de balise d'escadrille.

NAVIGATION VERROUILLÉE SUR AILIER

Vous pouvez associer le réacteur FSD de votre vaisseau à l'appareil d'un ailier. Cela s'appelle le verrou de navigation et permet à votre vaisseau de suivre automatiquement la cible verrouillée quand elle allume son réacteur FSD.

Utilisez **LOUPE IU** et **TABLEAU DE BORD - HAUT** pour vous concentrer sur le panneau Communications puis **ONGLET SUIVANT** et **ONGLET PRÉCÉDENT** pour voir l'onglet Contacts de communications.

Utilisez **TABLEAU DE BORD - BAS**, **TABLEAU DE BORD - HAUT** et **TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER** pour sélectionner l'ailier sur lequel vous souhaitez vous verrouiller. Cela affiche des options supplémentaires.

Utilisez **TABLEAU DE BORD - BAS**, **TABLEAU DE BORD - HAUT** et **TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER** pour sélectionner "Activer Navigation verrouillée sur ailier" dans ces options.

Vous pouvez également verrouiller un ailier en utilisant **NAVIGATION VERROUILLÉE SUR AILIER**.

Lorsque vous verrouillez un ailier, l'icône de verrouillage de navigation s'ajoute à son entrée dans l'interface d'escadrille. Quand cette icône est rouge, cela indique que votre vaisseau est trop éloigné pour déclencher l'association à l'appareil.

Quand l'icône verrou de navigation est en bleu clair, cela indique que votre vaisseau est assez proche pour déclencher l'association à l'appareil.

Si vous êtes associé à un ailier et à portée de verrouillage de navigation, vous activez les avantages suivants :

- Vous suivrez automatiquement le vaisseau associé en Super-navigation,
- Vous suivrez automatiquement le vaisseau associé quand il sortira de la Super- navigation,
- Vous suivrez automatiquement le vaisseau associé s'il est intercepté,
- Vous effectuerez automatiquement une sortie dans le sillage d'un vaisseau verrouillé.
- Vous commencerez automatiquement à charger un saut en hyperspace quand votre ailier verrouillé réalisera un saut en hyperspace.

Dans tous les cas, les conditions standard d'hyperspace et de Super-navigation s'appliquent (ex. : vous devez escamoter les points d'emport, le train d'atterrissage et le récupérateur de cargaison, vous devez disposer du carburant nécessaire et du réacteur FSD pour réaliser le saut etc.).

Votre verrou de navigation se désactivera automatiquement si vous êtes intercepté. Vous devrez l'activer de nouveau.

SIGNALEMENT D'UN JOUEUR

Quand vous signalez un joueur, vous devez renseigner un rapport à envoyer à Frontier Developments plc. Il vous y sera demandé, entre autres, les raisons qui vous poussent à faire ce signalement. Seuls les comportements réellement abusifs doivent être signalés. Vous trouverez le code de conduite de Elite: Dangerous sur le site suivant : <https://store.elitedangerous.com/code-of-conduct>

SERVICES DE SPATIOPORT

Pour avoir recours aux services de spatioport, utilisez les commandes suivantes :

Nom de la commande	Touche par défaut (clavier/souris)	Contrôle par défaut (manette)
TABLEAU DE BORD - HAUT	Z	BMD - Haut
TABLEAU DE BORD - BAS	S	BMD - Bas
TABLEAU DE BORD - GAUCHE	Q	BMD - Gauche
TABLEAU DE BORD - DROITE	D	BMD - Droite
TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER	ESPACE	Touche A
RETOUR	Retour arrière	Touche B

Quand vous vous trouvez dans un spatioport ou un avant-poste, vous pouvez utiliser les commandes TABLEAU DE BORD - HAUT et TABLEAU DE BORD - BAS pour mettre en surbrillance l'option des services qui vous intéressent puis activer la liaison correspondante. Cette opération affiche dans le cockpit l'interface des services spéciaux de spatioport.

AZERAN CITY

11:07:05
12/FEB/3301

INDEPENDANTS
ERANIN PEOPLES PARTY

BIENVENUE
CMDR QA-SCENTED LADY

SOLDE
1.000 CR

ACCUEIL

MUNITIONS

RÉPARATIONS

TABLEAU D'AFFICHAGE

CONTACTS

ÉQUIPEMENT

CHANTIER NAVAL

MARCHÉ

UNIVERSAL CARTOGRAPHICS

QUITTER

ANALYSE DU VAISSEAU

VAISSEAU

SIDEWINDER

COQUE

100 %

RESERVOIR DE CARBURANT

100 %

RESERVOIR

47 %

FAIRE 10 % DU PLEIN
8 CR

FAIRE LE PLEIN
6 CR

RÉPARER TOUT (NON DISPONIBLE)

RAVITAILLER TOUT (NON DISPONIBLE)

NOUVELLES

12 FEB 3301
GalNet News :
The Legend Returns

12 FEB 3301
État du trafic spatial (Eranin) :

11 FEB 3301
GalNet News :
Lucan Onionhead Farmers Welcome Agricultural

10 FEB 3301
GalNet News :
Yembo-Crowdsourcing Required to Help Build New

10 FEB 3301
GalNet News :
Compassion was the Cure for Ngaliha

10 FEB 3301
GalNet News :
Soon!!! Alien Artefacts to be Auctioned at Nguril

09 FEB 3301
GalNet News :
Celebration at Abraham Lincoln Starport in Earth

Pour vous déplacer dans cette interface, utilisez les commandes **TABLEAU DE BORD - HAUT**, **TABLEAU DE BORD - BAS**, **TABLEAU DE BORD - GAUCHE** et **TABLEAU DE BORD - DROITE**, puis **TABLEAU DE BORD - SÉLECTIONNER** pour sélectionner des options. La commande **RETOUR** permet de revenir en arrière dans toutes les sections de l'interface.

Cette dernière compte plusieurs sections. Remarque : selon les spatioports et les avant-postes, tous les services ne sont pas forcément disponibles.

Accueil : contient des informations de base concernant le spatioport, votre carrière et votre vaisseau. Permet également de faire le plein de carburant, d'effectuer des réparations de base et de se réapprovisionner en munitions.

Cette section affiche également certaines actualités, que vous pouvez lire plus en détail si vous le souhaitez (pour cela, cliquez dessus).

Munitions : si disponible, permet de réapprovisionner les modules individuels nécessitant des munitions ou des ressources pour fonctionner.

Réparations : si disponible, permet de réparer chaque module et l'intégrité de la coque.

Tableau d'affichage : si disponible, affiche les contrats disponibles à partir de ce spatioport. Pour en savoir plus sur l'un d'entre eux, sélectionnez-le (vous pouvez également l'accepter).

Contacts : si disponible, affiche la liste des personnes et des organisations que vous pouvez contacter pour divers services (réclamer le paiement de primes, vous exonérer de celles mises sur votre tête et des amendes impayées, faire un tour au marché noir local, etc.).

Remarque : les contacts ne sont pas forcément tous disponibles dans l'ensemble des spatioports et des avant-postes.

Équipement : si disponible, permet de se rendre dans un hangar pour y acheter/vendre des modules pour votre vaisseau.

Chantier naval : si disponible, permet d'acheter un nouveau vaisseau. Des options vous sont présentées pour vendre votre ancien vaisseau ou pour le garer dans ce spatioport/avant-poste.

Marché : si disponible, permet d'acheter/vendre des ressources au marché local.

Universal Cartographics : si disponible, permet d'acheter/vendre des données d'exploration glanées au cours de vos voyages.

ÉQUIPEMENT

Lorsque vous sélectionnez ce service, votre vaisseau est mis dans un hangar et l'interface d'équipement s'affiche à l'écran.



Dans le coin inférieur droit, un panneau affiche des informations de base (poids du vaisseau, consommation potentielle d'énergie, contenance de la soute et portée de saut).

En parcourant les modules à acheter/vendre, vous pouvez voir leurs effets sur ces statistiques (en rouge avec une flèche vers le bas si les statistiques sont affectées négativement, et en bleu avec une flèche vers le haut si elles sont affectées positivement).

L'interface d'équipement contient trois onglets :

Points d'emport : affiche la liste de tous les points d'emport du vaisseau, ainsi que des modules installés (le cas échéant). Chaque entrée affiche les données suivantes :

- *Nom du module :* nom du module installé.
- *Type de support (le cas échéant) :* type de support (fixe/rotatif/tourelle) du module.
- *Nom du point d'emport :* nom du point d'emport.
- *Niveau du module :* niveau d'efficacité du module.
- *Classe du module :* taille du module.

Pour développer une entrée et afficher le poids du module ainsi que des options d'interaction, sélectionnez-la :

- *Acheter et installer :* parcourez la liste des éléments disponibles correspondant à ce point d'emport.
- *Vendre :* permet de vendre le module installé sur ce point d'emport.
- *Échanger :* permet de déplacer le module sur un autre point d'emport approprié. Si ce dernier contient déjà un module, les deux modules sont intervertis.

Quand vous décidez d'acheter un nouveau module pour un point d'emport, l'interface change pour afficher la liste des modules disponibles dans ce spatioport ou cet avant-poste (et qui sont appropriés pour ce point d'emport). Pour afficher des statistiques supplémentaires dans un panneau descriptif, mettez le module en surbrillance.

Les modules trop chers apparaissent en rouge.

Si le spatioport ou l'avant-poste dispose de modules pour un point d'emport donné, l'entrée correspondant à ce dernier affiche un signe "+" bleu dans le coin supérieur droit.

Interne : similaire à l'interface des points d'emport, l'interface interne affiche la liste des compartiments internes du vaisseau et des modules qui y sont installés (le cas échéant).

Certains compartiments n'acceptent qu'un sous-ensemble de modules. Par exemple, la baie de réacteurs n'accepte que des modules de générateur. D'autres compartiments sont génériques et acceptent divers types de modules.

Les options sont les mêmes que pour l'interface des points d'emport, à l'exception près qu'il est impossible de vendre des modules obligatoires, mais seulement de les améliorer en achetant et en installant de nouveaux modules de type approprié.

Livrée : présente une entrée pour chaque cocarde pouvant être posée sur le vaisseau et pour chaque type de peinture, et permet de choisir celles à appliquer à votre vaisseau.

COMMERCE

AZEBAN CITY
PEU NOMBREUSE POPULATION AGRICULTURE AND RAFFINAGE ECONOMY (INDÉPENDANTS, SOCIÉTÉ COMMUNISTE)

11:09:08
12/FEV/330'

MARCHANDISES	Valeur (CR)					MOYENNE GALACTIQUE
	VENDEUR	ACHETER	CARGAIS	DEMANDE	OFFRE	
ALIMENTATION						
ALGUES	39	53	-		1.088 MOYEN	200 CR
CAFÉ	1.032	1.263			13 FAIBLE	1.460 CR
CÉRÉALES	121	135			25.257 MOYEN	275 CR
FRUITS ET LÉGUMES	229	238			300 MOYEN	395 CR
POISSON	329	344			150 MOYEN	493 CR
THÉ	1.403	1.438			9 FAIBLE	1.646 CR
VIANDE	1.145	1.174			4.188 MOYEN	1.460 CR
ARMES						
ARMES DE POING	4.331	-			49 FAIBLE	4.474 CR
ARMES INCAPACITANTES	1.889	-			0 FAIBLE	1.976 CR
PROTECTION RÉACTIVE	2.137	-			0 FAIBLE	2.635 CR
DROGUES LÉGALES						
BIÈRE	89	100			631 MOYEN	240 CR
SPIRITUEUX	561	595			1 FAIBLE	739 CR
TABAC	4.787	4.841			5 FAIBLE	5.088 CR
VIN	169	181			277 MOYEN	304 CR
WHISKY ERANIN PEARL	1.620	1.620			5 ÉLEVÉ	9.040 CR
QUITTER						

ALGUES
ALIMENTATION

VENDEUR AU MARCHÉ 39 CR

ACHETER AU MARCHÉ 53 CR

Production : économies agricoles
Utilisation : économies industrielles et militaires

Ensemble de végétaux biologiques poussant dans l'eau. Comestibles, elles constituent souvent une source de subsistance vitale pour les aventuristes les plus pauvres. Également utilisées par l'industrie alimentaire pour des usages variés, notamment dans la fabrication des « cantoules de chef » pour imprimerie alimentaire 3D bon marché.

OFFRE 1.088

CARGAISON -

SIDEWINDER
ESPACE SOUTE 2 UNITÉS SUR 4

CMOR DA-SCENTED LADY
SOLDE 1.000 CR

L'interface de commerce permet d'acheter et de vendre divers produits. Elle se présente sous la forme d'un tableau, avec un panneau descriptif à sa droite.

Pour y afficher des informations détaillées concernant un produit, mettez ce dernier en surbrillance.

Lorsque vous sélectionnez un produit, un panneau de transaction s'affiche, vous permettant d'acheter ou de vendre comme bon vous semble.

Remarque : tous les produits ne sont pas forcément disponibles à l'achat ou à la vente dans tous les marchés.

Remarque : les marchés constituent une économie dynamique, ils sont affectés par le commerce des autres commandants et par les événements se produisant dans leur système.

Moyenne galactique : présente la valeur moyenne d'un produit. Si vous sélectionnez cette colonne, une liste déroulante répertorie les marchés que vous avez récemment visités et dans lesquels vous avez acheté des données commerciales.

Si vous sélectionnez une entrée, la moyenne galactique laisse place à une information indiquant si le système sélectionné importe ou exporte ce produit.

BIENVENUE DANS LE CERCLE DES PILOTES

En tant que nouveau venu dans le monde des pilotes de vaisseaux stellaires ainsi que dans le Cercle des pilotes, n'hésitez pas à prendre connaissance des documents suivants afin d'accéder à des informations supplémentaires pouvant vous être utiles au cours de vos voyages à travers la galaxie.

UNE GALAXIE SANS FIN

La galaxie dans laquelle nous vivons contient des milliards d'étoiles, dont l'énorme majorité n'ont absolument jamais été explorées. La microscopique partie que nous appelons "espace habité" se compose de milliers de systèmes solaires sur une distance qui se compte en centaines d'années-lumière.

Si l'espace habité est resté jusqu'ici plus ou moins immuable, l'invention du réacteur FSD qui permet de compresser l'espace et de réduire à quelques secondes des voyages qui prenaient auparavant plusieurs semaines a complètement changé la donne. Aujourd'hui, l'humanité est à l'aube d'un nouvel âge de découvertes et d'expansion. Tous ces événements ont bousculé la gigantesque toile des intrigues politiques interstellaires qui enserrait jusqu'à la dernière des nations galactiques, la faisant vibrer et s'entremêler encore davantage. Des liens se rompent, brisant d'anciennes alliances et renversant des situations jusqu'ici immuables, formant de nouveaux liens qui donnent lieu à de nouveaux complots.

Un Nouveau Monde s'ouvre à vous... fabuleux, mais aussi très dangereux !

FACTIONS



Aujourd'hui, la majeure partie de l'espace occupé par des humains est en paix. La guerre froide qui déchirait la Fédération (la plus ancienne des nations interstellaires) et l'Empire (né d'une série de sécessions brutales de cette dernière) s'est quelque peu calmée... mais les possibilités d'une crise sont toujours bien là.

Le nombre de petits conflits permanents des dernières années a baissé, et les relations se sont stabilisées. Bien sûr, la paix n'est pas universelle... ici et là, des brasiers couvent. Un nouvel acteur a d'ailleurs fait son apparition : en peu de temps, l'Alliance est passée d'une poignée de mondes à une importante coalition de systèmes, unis politiquement dans un souci de stabilité. Elle a forcé les deux autres grandes puissances à réaliser que leur domination était finie. Les systèmes indépendants constituent toutefois la majeure partie des systèmes habités. Incroyablement riches, leurs cultures et leurs croyances mettent une certaine couleur dans la noirceur de l'espace. Sur ces mondes, individus et gouvernements cherchent de nouvelles opportunités dans les profondeurs insondables de l'espace inexploré...

RÉPUTATION

Au cours de vos voyages, vous serez amené à rencontrer de nombreuses factions qui luttent pour le contrôle d'un simple avant-poste ou cherchent à dominer de nombreux systèmes. Soyez prudent quand vous traitez avec ce type d'entités. Chaque contrat que vous réussissez, auquel vous échouez ou que vous dénoncez, chaque vaisseau que vous attaquez, tous les bénéfices que vous faites ou perdez affectent votre réputation.

Si gagner de la réputation peut offrir de nombreux avantages (coûts réduits, vaisseaux spéciaux pour des alliances temporaires, ...), en perdre peut avoir de fâcheuses conséquences, pouvant aller jusqu'à une hostilité affichée. L'idée consiste à choisir un camp et un ennemi. Pour le moment, l'humanité peut s'allier à n'importe qui, mais quoi qu'il en soit, vous devrez faire un choix.

Vous pouvez gagner et perdre de la réputation auprès de factions mineures mais aussi des trois grandes nations. Vous pouvez tenter aussi de gravir les échelons de la flotte de la Fédération ou de l'Empire.

INFLUENCE

La plupart des systèmes sont contrôlés par une faction. Toutefois, il peut arriver que plusieurs factions rivalisent pour le contrôle d'un système. Ces factions ont un niveau d'influence qui indique leur puissance actuelle au sein du système.

En les soutenant, vous pouvez augmenter cette influence, jusqu'à déclencher un changement de gouvernement, que ce soit par des moyens pacifiques ou une sanglante guerre civile.

ACTIVITÉS

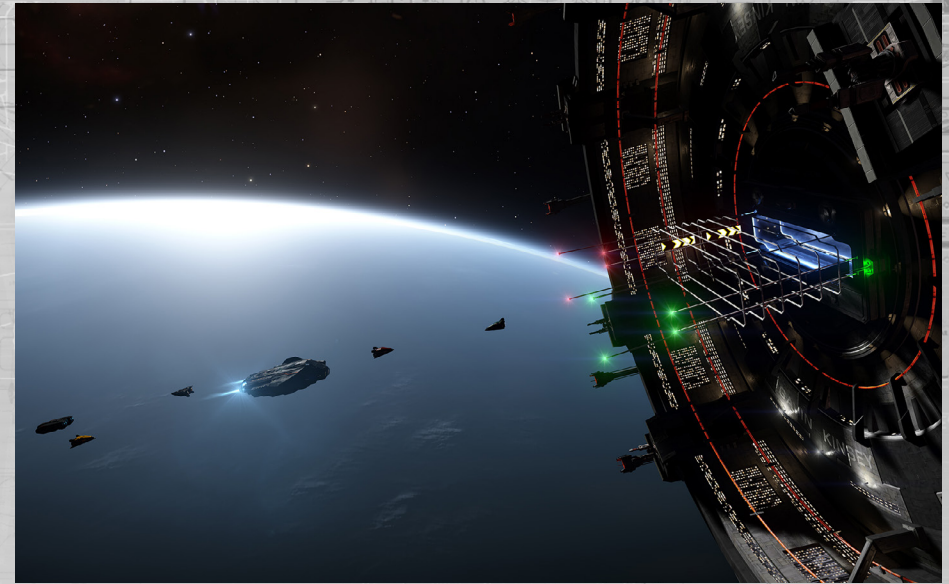
De nombreuses activités et professions sont disponibles et vous êtes libre de vous y essayer, bénéficiant des avantages qu'elles procurent... et souffrant des conséquences qu'elles peuvent avoir.

Le Cercle des pilotes ne juge pas votre moralité, mais vos capacités. Vous serez étroitement surveillé et classé selon vos niveaux d'excellence en combat, commerce et exploration.

Rares sont ceux qui parviennent à atteindre le niveau d'élite d'une seule compétence, plus rares encore sont ceux montrant une réelle perfection dans tous les domaines.

Les professions suivantes sont quelques exemples de ce que vous pouvez faire. Vous trouverez aussi des conseils et des instructions pour bien démarrer.

COMMERCE



Tracer sa voie (et faire fortune) peut tout simplement venir de votre capacité à dégager des marges grâce au commerce.

Concernant ce dernier, il n'y a aucune restriction autre qu'avoir un pécule de départ, et son principe fondamental est simple : acheter à bas prix et revendre au prix fort. En tant que marchand, vous devrez étudier attentivement le marché des systèmes que vous traversez.

Apprenez à repérer non seulement les fluctuations des prix des produits entre différents systèmes, mais aussi les événements de ces systèmes qui peuvent donner lieu à des opportunités incroyables... ou à une spirale d'endettement.

CONTREBANDE



Certains décrètent que les frontières et les lois, c'est pour les autres. En tant que contrebandier, vous cherchez à vous enrichir en vous moquant des lois. Si les récompenses peuvent être importantes, les risques d'être pris la main dans le sac sont élevés.

Vous devez apprendre à éviter toute détection et à chercher les marchandises volées et les produits interdits les plus précieux pour les revendre au marché noir. Vous finirez par devenir maître dans l'art de piloter avec un œil dans le dos en permanence.

Les contrebandiers ont tendance à convoier des quantités infiniment plus faibles que les marchands normaux. Dans ce contexte, les vaisseaux rapides et dégageant une faible chaleur sont essentiels, car ne l'oubliez pas : un bon contrebandier est un contrebandier libre !

PIRATERIE



Il y a aussi ceux qui se fichent des lois et des principes de société, et fréquentent la lie du peuple, se complaisant parfois même dans la peur qu'ils inspirent dans leur sillage criminel.

Les pirates considèrent que tout ce qu'ils peuvent prendre de force leur appartient, mais pour vous faire un nom chez ces gredins, vous devez comprendre le subtil équilibre risques/récompenses... apprendre à voler les marchands des routes commerciales sur lesquelles vous vous embusquez, sans pour autant les massacrer avec sauvagerie, ce qui aurait pour effet de déclencher une riposte brutale.

Outre sa moralité (plus que) douteuse, un pirate doit investir dans un certain nombre de modules spécifiques s'il veut avoir des chances de réussir dans sa branche. Un appareil d'interception vous permet d'entraîner vos infortunées victimes hors du mode Supernavigation, et les patelles perce-soute vous permettent de prendre ce qui vous intéresse sans provoquer de dégâts excessifs.

CHASSE AUX PRIMES



À l'opposé du pirate, le chasseur de primes parcourt la galaxie à la recherche des criminels afin de les mettre hors d'état de nuire contre des crédits sonnants et trébuchants. Ceux capables d'éliminer les pires racailles empochent les plus belles récompenses.

En tant que chasseur de primes, vous devez décider jusqu'où aller dans votre quête personnelle de justice. Les criminels d'un système sont les héroïques défenseurs d'un autre et parfois, appliquer une loi signifie en violer une autre.

Outre le risque constant d'être tué par votre cible (surtout si ses capacités et ses vaisseaux surclassent les vôtres), vous apprendrez à comprendre que, pour chaque faction qui vous appréciera pour l'aide que vous lui apportez, vous attirerez sur vous les foudres d'une autre.

Tout le monde peut s'essayer à devenir chasseur de primes, mais si vous souhaitez vraiment en faire votre carrière, pensez à vous équiper d'un détecteur de sillage FSD afin de pouvoir traquer votre proie.

EXPLORATION



Grâce à l'avènement du réacteur FSD, l'époque n'a jamais été aussi propice pour devenir un grand explorateur de l'espace. Outre des merveilles sur lesquelles l'œil humain ne s'est jamais posé, il y a de l'argent à se faire en glanant des données et en les revendant à la méga corporation Universal Cartographics.

Plus que toutes les autres professions, l'explorateur comprend les risques à long terme du voyage spatial et agit en conséquence. Vous devrez savoir tout faire, vous faire la main sur nombre de petits contrats, car vous savez que voyager sans s'arrêter sur de grandes distances peut aussi bien offrir des opportunités qu'en refermer.

Tout vaisseau d'exploration doit pouvoir parcourir de grandes distances, et donc être équipé d'un gros réservoir principal ainsi que d'un puissant réacteur FSD. Et n'oubliez surtout pas de vous équiper d'un récupérateur de carburant, qui vous permettra de faire le plein gratuitement... si vous êtes assez courageux pour oser l'utiliser.

EXTRACTION



Si la vie d'un mineur est parfois dangereuse, sa quête du "filon" peut se montrer d'une grande frustration. C'est aussi une profession qui coûte relativement cher d'entrée de jeu : vous devez en effet équiper votre vaisseau d'un laser minier ainsi que d'un module de raffinage.

Par ailleurs, il vous faudra voyager loin, très loin, pour trouver des ceintures d'astéroïdes riches en minerais... Et quand vous parviendrez à remplir votre soute, vous devrez vous montrer suffisamment puissant (ou malin) pour réussir à rallier un spatioport où vous pourrez revendre vos ressources raffinées.

L'extraction minière n'est ni pour les craintifs, ni pour les impatientes. Toutefois, ceux suffisamment compétents peuvent réussir à découvrir des ressources encore inconnues dans la galaxie et faire fortune grâce à un simple morceau de caillou froid.

DÉLITS ET SANCTIONS

Il est important de bien comprendre le fonctionnement du système de délits et de sanctions dans la galaxie, si vous ne voulez pas être victime de sa complexité.



JURIDICTIONS

En vol spatial normal, vous êtes souvent sous la juridiction d'une faction mineure qui contrôle l'espace local. La plupart des systèmes sont contrôlés par une faction. L'ensemble de l'espace se trouvant dans un système donné est placé sous sa juridiction, à l'exception des zones spatiales autour des spatioports et des avant-postes, qui sont contrôlées par des factions différentes.

La faction de la juridiction dans laquelle vous vous trouvez s'affiche dans l'interface de pilotage, dans la partie inférieure du Panneau d'informations sur la cible. Tous les délits commis et signalés tombent sous la juridiction de la faction contrôlant cet espace.

C'est aussi elle qui distribue les amendes et peut mettre votre tête à prix.

Toutefois, certains systèmes ou zones spatiales n'ont aucune forme de gouvernement. Cela comprend les anarchies (dont le gouvernement dominant est criminel ou trop faible), les systèmes vides dépourvus de toute entité de contrôle et les zones en guerre, où les lois sont mises de côté alors qu'un combat pour la suprématie fait rage.

Aucune loi n'est appliquée dans ce genre d'endroits. Aucun délit n'y est détecté ou répertorié. Montrez-vous donc très prudent quand vous traversez de telles zones...

CRIMINALITÉ

Vos délits peuvent être détectés de plusieurs façons. La plus simple est lorsque vous commettez un délit directement sur un vaisseau se trouvant dans une juridiction donnée. Ce dernier le signale aussitôt aux autorités de la faction locale et votre tête est tout de suite mise à prix.

Les délits de transport de marchandises volées ou illégales ne sont détectés que lors d'une analyse réussie de la cargaison par un vaisseau des autorités. Dans ce cas, vous recevez immédiatement une amende ou votre tête est aussitôt mise à prix. Si d'autres commandants analysent votre cargaison et découvrent que vous transportez des marchandises volées, vous n'êtes pas mis en cause.

Les délits de déversement illégal de déchets sont uniquement détectés par les vaisseaux des autorités vous ayant identifié. Les délits effectués directement dans les spatioports ou les avant-postes (tirer dans la zone neutre d'un spatioport, par exemple) sont détectés aussitôt et donnent lieu à des sanctions immédiates.

LÉGISLATION

La plupart des systèmes partagent les mêmes lois, même s'ils n'infligent pas les mêmes sanctions aux contrevenants. Voici les délits les plus communs :

- Agression : attaquer un vaisseau qui n'est pas recherché dans la juridiction locale.
- Meurtre : détruire un vaisseau qui n'est pas recherché dans la juridiction locale.
- Transport de marchandises volées/illégales : se faire prendre par les autorités en possession de marchandises volées/illégales suite à une analyse de votre vaisseau.
- Tirer dans une zone neutre : tirer sans toucher de cible dans la zone neutre d'un spatioport ou d'un avant-poste.
- Rester sans rien faire : rester sans rien faire trop longtemps dans un sas ou au-dessus d'une plateforme d'atterrissage qui ne vous a pas été attribuée.
- Déversement illégal de déchets : jeter une cargaison près d'un spatioport ou être détecté en train de jeter des déchets toxiques.

AMENDES ET PRIMES

Certains délits sont considérés comme des infractions d'une gravité moindre. Dans ce cas, attendez-vous à recevoir une amende de la faction contrôlant la juridiction dans laquelle votre délit a été signalé.

Les amendes doivent être payées auprès d'un bureau de sécurité local ou d'officiels disponibles dans les services de spatioport (section Contacts). Si vous ne payez pas une amende dans les 24 heures (temps réel), elle se transforme en prime sur votre tête.

Si vous commettez un délit majeur et êtes signalé (dans la plupart des systèmes, délit majeur signifie délit avec violence), votre tête est automatiquement mise à prix. Avoir sa tête mise à prix signifie que vous êtes "recherché" dans toutes les juridictions contrôlées par cette faction. Les vaisseaux effectuant une détection simple de votre appareil savent aussitôt que vous êtes recherché et ils sont autorisés à vous attaquer en toute impunité. Si vous ripostez, vous risquez fort d'aggraver votre cas...

Si un autre commandant vous tue, la prime disparaît (elle est remise à ce dernier, qui peut aller la toucher dans un spatioport ou un avant-poste).

Si votre vaisseau est détruit, son système d'évacuation se déclenche et vous éjecte de l'appareil, vous renvoyant directement au dernier spatioport dans lequel vous avez atterri et où les autorités - ainsi que vos agents d'assurance - vous attendent de pied ferme.

Si votre tête est mise à prix ou si vous avez des amendes impayées auprès de la faction contrôlant ce spatioport, pas de chance : vous devrez vous acquitter de la prime en plus des coûts d'un vaisseau de remplacement. Si votre tête est mise à prix ou si vous avez des amendes impayées auprès de factions ne contrôlant pas le spatioport dans lequel vous vous trouvez, vous avez un sursis : primes et amendes deviennent inactives car ces factions vous croient mort.

Aucun commandant ne peut voir les primes ou les amendes "inactives". De même, les amendes inactives elles ne sont pas prises en compte dans le cumul qui transforme les amendes impayées en prime sur votre tête. Toutefois, si les autorités de la faction ayant offert la prime ou émis l'amende analysent votre vaisseau ou si vous êtes surpris à commettre un délit dans leur juridiction, la prime et les amendes inactives sont aussitôt réactivées.

FRAIS D'ASSURANCE

Votre premier vaisseau est essentiellement un prêt, il est couvert par une assurance tous risques vous permettant de n'avoir à payer que les éventuelles primes ou amendes impayées lorsque vous devez le remplacer.

Tous les modules achetés et installés sur ce vaisseau sont couverts par une assurance moindre et, pour les remplacer, vous devez payer une franchise. Si vous achetez un vaisseau, celui-ci est aussi couvert par une assurance plus risquée. S'il est détruit, vous devez payer une franchise pour le vaisseau, ainsi que pour tous les modules installés.

Bien que ces franchises ne correspondent qu'à une petite partie de la valeur totale du vaisseau et de ses modules, la facture finale peut vite faire des petits et ne plus être dans vos moyens assez rapidement. Dans ce cas, vous avez plusieurs options. Si vous avez suffisamment d'argent pour régler les frais de la coque (qui incluent les modules obligatoires), vous pouvez choisir de ne pas payer les modules facultatifs, faisant ainsi baisser la facture.

Par ailleurs, un créancier pouvant vous prêter jusqu'à 200 000 CR est à votre disposition. Si vous retenez cette option, 10 % de tout crédit que vous remportez sont déduits à la source jusqu'au remboursement de la dette. Si vous possédez d'autres vaisseaux, vous pouvez ne pas demander le remplacement de votre vaisseau actuel et choisir un autre vaisseau à utiliser.

Si vous n'avez pas d'autres vaisseaux ou suffisamment de crédits pour payer la prime ou les amendes que vous devez au spatioport ou à l'avant-poste dans lequel vous vous retrouvez suite à la destruction de votre vaisseau, vous êtes déclaré en faillite. Votre casier redevient vierge et vous êtes téléporté à la station de départ où vous recevez un nouveau vaisseau.

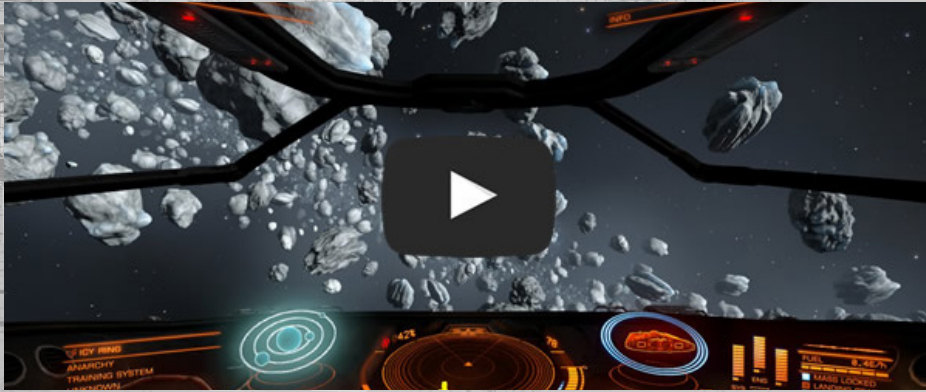
Votre carrière est remise à zéro, mais vous conservez vos réputations et rangs gagnés/perdus (pour recommencer réellement de zéro, supprimez votre sauvegarde à partir du menu principal).

ENTRAÎNEMENT DES PILOTES

Vous trouverez des vidéos à ce sujet sur le site suivant : www.elitedangerous.com/guide/training

1. PRINCIPALES COMMANDES DE VOL

Dans cette vidéo, vous apprendrez les principales commandes vous permettant de voler et d'effectuer diverses manœuvres.



2. ATERRISSAGE

Dans cette vidéo, vous apprendrez les notions à connaître pour effectuer un atterrissage dans un spatiport.



3. VOYAGE

Dans cette vidéo, nous allons vous montrer ce qu'est le voyage dans le jeu. Vous apprendrez à utiliser le réacteur FSD qui vous permet de passer en mode Super-navigation pour vous rendre d'une planète à l'autre, et à effectuer des sauts entre différents systèmes solaires. Ce didacticiel explique également les différences entre vol normal, mode Super-navigation et sauts en hyperspace.



4. NOTIONS DE BASE DU COMBAT

Cette vidéo vous apprendra à :

- Utiliser le détecteur
- Cibler des vaisseaux
- Répartir l'énergie entre les différents systèmes de votre vaisseau
- Effectuer des manœuvres de base, notamment les virages serrés



5. SERVICES DE SPATIOPORT

Dans cette vidéo, nous vous parlerons des services disponibles dans les spatioports et les avant-postes.



6. CARTES DE LA GALAXIE ET CARTE DU SYSTÈME

Dans cette vidéo, vous apprendrez les notions à connaître pour utiliser les cartes de la galaxie et des systèmes.



7. ESCADRILLES

Dans cette vidéo d'entraînement des pilotes, vous apprendrez les bases de la création et de la coopération avec les autres pilotes d'une escadrille.

Il s'agit de la deuxième mise à jour majeure et gratuite pour Elite: Dangerous, avec de nouvelles fonctionnalités de coopération et des primes partagées pour tous les joueurs.





Elite © 1984 David Braben & Ian Bell. Frontier © 1993 David Braben, Frontier: First Encounters © 1995 David Braben

Elite: Dangerous © 1984 - 2015 Frontier Developments plc.
Tous droits réservés.