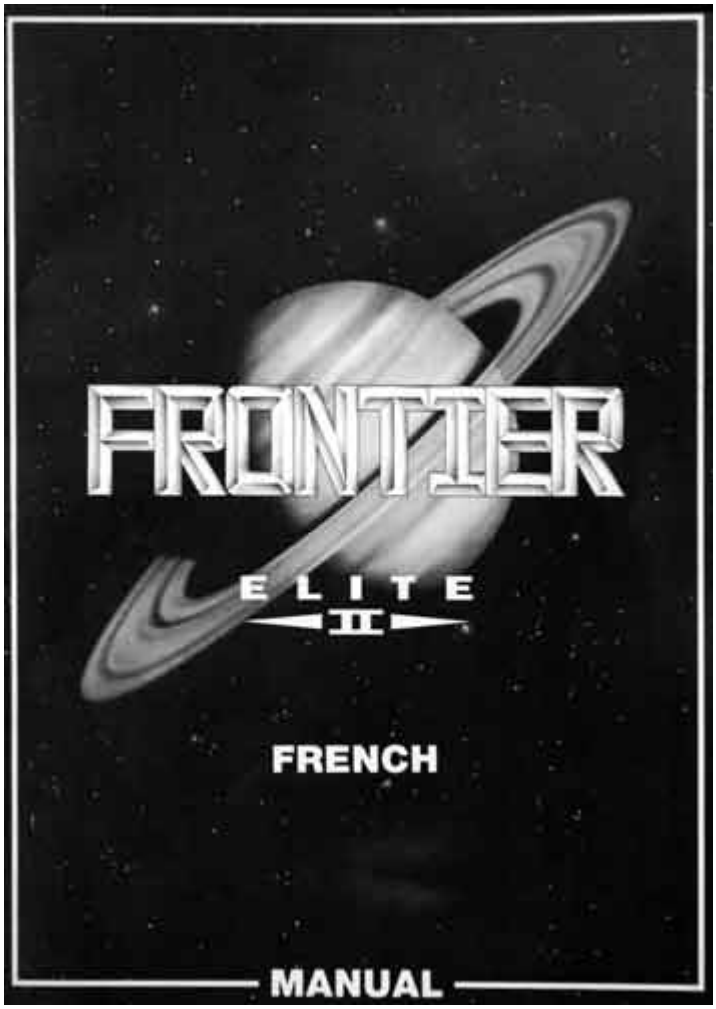
MANUEL

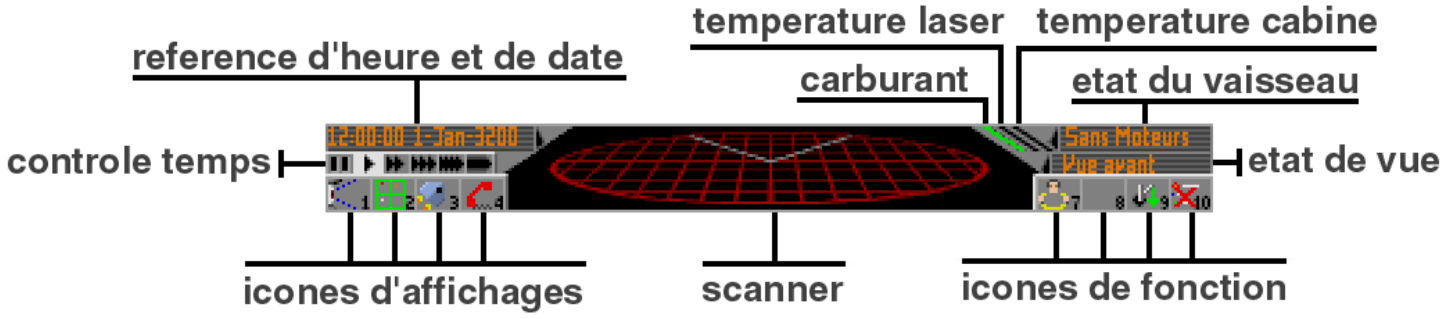
- Première partie icônes
- Deuxième partie navigation et vol
- Troisième partie combat
- Quatrième partie le chantier spatial
- Cinquième partie commerce
- Sixième partie exploitation minière
- Annexe une équipement du chantier spatial
- Annexe deux articles commerciaux
- Annexe trois voyage d'introduction
- Annexe quatre les techniques du vol spatial
- Icônes résumé des icônes



PREMIERE PARTIE

ICONES

UTILISATION DE LA CONSOLE
Voici des conseils d'utilisation de la console **(1)** qui contrôle votre vaisseau. Vous trouverez également une page qui résume l'utilisation des icônes.



(1)

CHOISIR LES ICONES
Pour activer les icônes, touchez les d'abord avec le bout de l'aiguille contrôlée par la souris, puis appuyez sur le bouton gauche de la souris. Sinon, il vous suffit d'utiliser les raccourcis du clavier (pour les icônes principales, ce sont les touches de fonction **F1-F10** dont le nombre apparaît sur le coin inférieur droit de l'icône). Remarquez que toutes les icônes indiquent ce qui se produira si on les choisit. Mais elles n'indiquent pas le mode en cours.

- Les quatre icônes principales **F1-F4** au coté gauche du scanner choisissent le type d'affichage en cours.
- Les icônes du coté droit **F7-F10** changent suivant l'affichage utilisé. Cette Partie décrit les quatre différents types d'affichage et leurs fonctions associées.

ICONES DE VUE (FI)
Ces icônes vous permettent de faire défiler un choix de vues de l'espace dans lequel vous voyagez. Ce sont les vues Avant, Arrière et Externe (et Tourelle, si installée). La position de la vue de votre vaisseau est décrite dans la zone Etat de Vue.

VUE AVANT Elle vous donne la vue de la direction vers laquelle votre vaisseau est dirigé. Ce n'est pas toujours la direction dans laquelle vous voyagez. Si vous avez un canon à l'avant, une mire d'une forme de croix apparaîtra sur l'écran.

VUE ARRIERE Cette vue est exactement dans la direction opposée de la vue avant. Une mire n'apparaîtra que si vous avez un canon à l'arrière.

VUE EXTERNE La vue externe est simulée par votre ordinateur de bord et peut être utile pour aligner votre vaisseau. Certains atterrissages sont agréables s'ils sont observés à ce mode. Utilisez la touche **Flèche (Curseur)** pour changer l'angle de vision, la touche - pour faire un zoom et la touche + pour sortir du zoom. Cette vue peut être utilisée pour une surveillance générale de l'espace environnant. Il faut tenir compte du fait que la vue est liée à l'orientation du vaisseau. Par exemple, si vous regardez le navire par le coté et si il roule, vous ne le verrez pas rouler, mais l'espace qui l'entoure vous semblera bouger et le navire restera immobile.

VUE TOURELLE Si votre vaisseau est équipé d'une tourelle supérieure ou inférieure, cette icône deviendra disponible et elle est nécessaire pour lancer des lasers des tourelles. Si vous avez deux tourelles (supérieure et inférieure) et que vous choisissez cette icône, la vue qui se présentera sera celle de la tourelle que vous avez utilisée la dernière. L'utilisation du bouton droit de la souris fera bouger l'angle de vision, mais pas l'orientation du vaisseau. Si, en utilisant la souris, vous tombez en dessous du niveau de la tourelle, la vue change automatiquement à l'autre tourelle si vous en avez une.

ICONES DE CONTROLE DE VOL **(F7)**
L'icône de droite de l'affichage fonctionne uniquement en mode Vue. Elle permute entre Sans Moteur **(2)** et vol Manuel **(3)**. Si vous avez un Pilote Automatique et avez choisi une cible (cf LE PILOTAGE AUTOMATIQUE), l'icône de Contrôle de Vol passera également au Pilotage Automatique **(4)**. Quand vous êtes à terre, l'icône de Décollage Vertical **(5)** est la seule option disponible. L'état de votre vaisseau et de ses moteurs est décrit dans la zone Etat du Vaisseau.

(2) **(3)** **(4)** **(5)**

ICONE HYPERSPATIALE **(F8)**
Choisissez cette icône **(6)** pour faire un bond hyperspatial, tout en étant en mode Vue. Référez-vous à la Partie NAVIGATION ET VOL, pour plus de détails.

(6)

ICONE TRAIN D'ATTERRISSAGE **(F9)**
En mode Vue, l'utilisation de ces icônes relève ou rabaisse le train d'atterrissage **(7 et 8)**. Le pilote automatique l'actionne automatiquement en atterrissant, mais en Vol Manuel vous devez l'actionner vous-mêmes.

(7) **(8)**

ICONES D'IDENTIFICATION DE TEXTE **(F10)**
En mode Vue, ces icônes **(9 et 10)** sont utilisées pour donner un nom à tous les objets identifiés sur votre écran pour aider à naviguer car le nom apparaît parfois avant le corps de l'objet.

(9) **(10)**

ICONES CARTE **(F2)**
Ces icônes font défiler deux pages de cartes: La Carte Galactique **(11)** et la Carte Système En Cours **(12)**. Référez-vous à la Partie NAVIGATION ET VOL, pour une description plus détaillée. Veuillez noter que les fonctions des icônes **F7** et **F10** ne sont pas toujours les mêmes dans la Carte Galactique et la Carte Système En Cours (voir ci-dessous).

(11) **(12)**

ICONES CARTE GALACTIQUE **(F2)**
Une carte-grille contenant tous les systèmes planétaires de la galaxie s'affiche et les options suivantes sont disponibles:

ICONE DONNEES **(F6)**
Donne les données géographiques et physiques du système choisi s'il a été exploré. Il n'apparaît que si un système a été choisi.

(13)
Si vous sélectionnez l'icône Données, les quatre fonctions suivantes sont disponibles:

CARTE GALACTIQUE **(F6)** Vous fait retourner à la Carte Galactique.

ICONE ECONOMIE **(F7)** Donne des informations sur l'import-export et les marchandises illégales pour le système choisi.

ICONE STRUCTURE SOCIALE **(F8)** Donne des informations sur le type de gouvernement, la population, etc. du système choisi.

ICONE CARTE ORBITALE **(F10)** Donne un diagramme des orbites de tous les éléments du système affiché. Elles peuvent être vues en mouvement en utilisant les icônes En Avant et Retour (cf ci-dessous). Pour une observation plus détaillée des éléments, utilisez les icônes Zoom **F7** et **F8**.

ICONES ZOOM **(F7, F8)**
Permet de grossir **(14)** et de réduire la vue **(15)**, sauf au mode Données **F6** où **F7** et F6 ont d'autres utilisations.

(14) **(15)**

ICONE OUTILS **(F9)**
La carte galactique peut être redéfinie pour permettre une utilisation plus facile et plus rapide.

(16)
Le choix de l'icône Outils appelle les quatre fonctions suivantes:

ICONE TIGE **(F7)** Actionne et supprime les tiges d'indication de hauteur sur la carte-grille de la galaxie.

ICONE GRILLE **(F8)** Actionne et supprime la grille de la Carte Galactique.

ICONE ROUTES DE COMMERCE **(F9)** Actionne et supprime les routes de négoce sur la Carte Galactique.

ICONE D'IDENTIFICATION DE TEXTE **(F10)** Actionne et supprime une partie du texte de la Carte Galactique.

ICONE DE VUE GALACTIQUE **(F10)**
Montre une vue de la galaxie aux yeux de son créateur pour vous rappeler combien vous êtes petits. La luminosité de chaque pixel dépend du nombre d'étoiles dans la zone couverte par ce pixel. Utilisez les icônes "Zoom **F7** et **F8** pour ajuster la vue. Choisissez l'icône Carte Galactique F10 **(18)** pour retourner à la Carte Galactique.

(17) **(18)**

CARTE DU SYSTEME EN COURS **(F2)**
Montre une carte orbitale du système dans lequel vous voyagez. Les éléments sont également visibles en mouvement ou à courte portée. Utilisez les icônes de zoom **F7** et **F8** pour ajuster la vue. Les options suivantes sont également disponibles:

ICONE OUTILS **(F9)**
La carte orbitale peut être redéfinie pour permettre une utilisation plus facile et plus rapide.

(19)
Le choix de l'icône Outils **(19)** appelle les deux fonctions suivantes:

ICONE ORBITAL **(F9)** Actionne et supprime les lignes orbitales.

ICONE D'IDENTIFICATION DE TEXTE **(F10)** Actionne et supprime les noms des éléments.

ICONE CIBLE **(F10)**
Vous permet de choisir des cibles de combat ou le Pilote Automatique. Vous l'obtenez en activant cette icône **(20)** puis en cliquant le corps à viser. Référez-vous à la Partie COMBAT, et à la Partie NAVIGATION ET VOL.

(20)

ICONES INVENTAIRE
Cette icône, une fois activée, fera défiler sept pages d'information, dans l'ordre suivant:

EQUIPEMENT DU VAISSEAU (cf Partie CHANTIER SPATIAL)

PROFILE DU COMMANDANT (cf Partie COMBAT)

LISTE DE L'EQUIPAGE (cf Partie COMMERCE)

CARGO A BORD (cf Partie COMMERCE)

LISTE DES PASSAGERS (cf Partie COMMERCE)

LISTE DES CONTRATS NON REGLES (cf INVENTAIRE DU VAISSEAU)

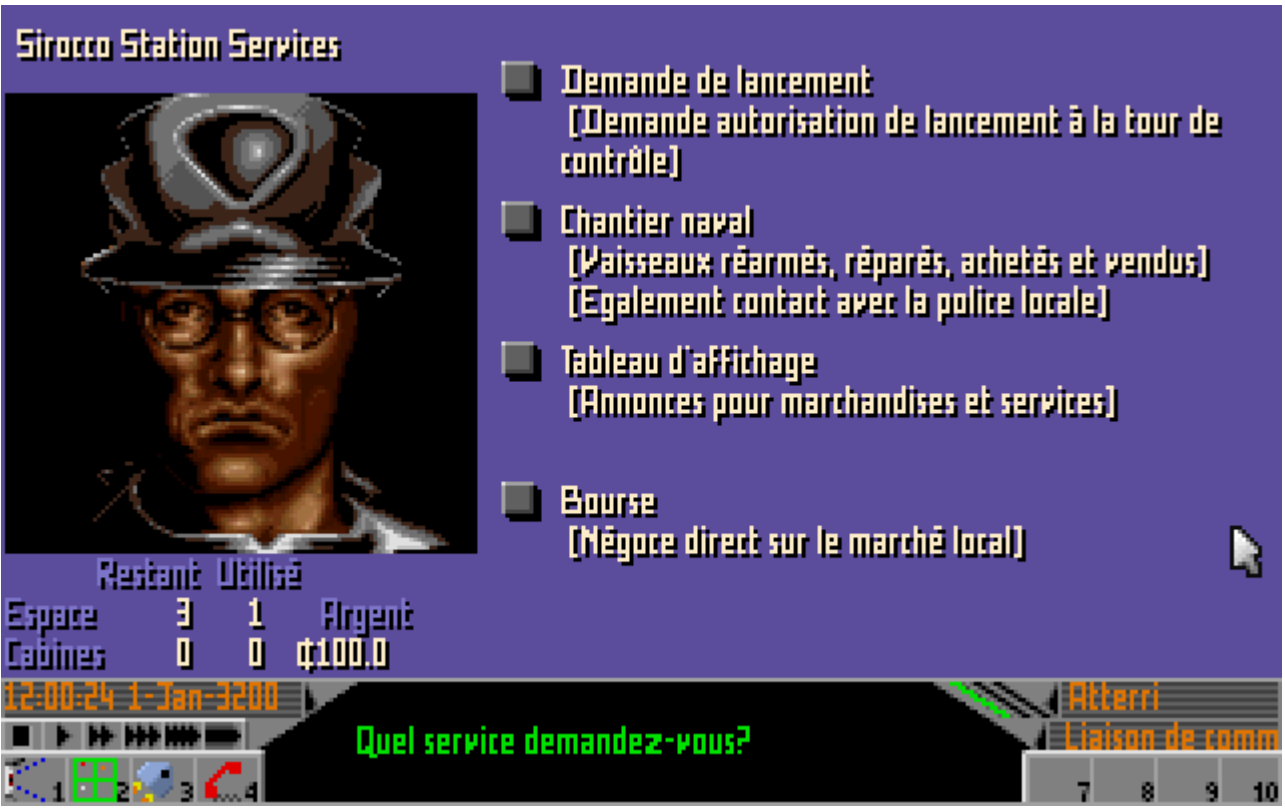
INSTALLATIONS MINIERES (cf Partie EXPLOITATIONS MINIERES)

Référez-vous également à la Partie INVENTAIRE DU VAISSEAU pour obtenir un résumé du contenu de ces pages. Notez que s ' il n'y a pas d'information sur une page, elle ne s'affichera pas.

ICONE DE COMMUNICATION **(F4)**
L'effet de cette icône **(21)** varie suivant que vous soyez à terre (ou à quai), ou en vol.

(21)

COMMUNICATION A TERRE (OU A QUAI)
Quand vous choisissez cette icône, une liste d'options apparaît **(22)**, par exemple Bourse (cf Partie COMMERCE), Tableau d'Affichage (cf Partie COMMERCE), Demande de Lancement (cf Partie NAVIGATION ET VOL), et Services du Chantier spatial (cf Partie LE CHANTIER SPATIAL).



(22)

COMMUNICATION EN VOL
Une liste de messages à diffuser sera superimposée sur l'affichage principal **(23).** Les options comprennent une demande d'autorisation d'atterrissage ou d'arrimage et l'envoi de messages aux autres. Certaines fourniront une autre liste de moyens de communication, par exemple **Emettez message à tous ceux à portée**, qui vous permet d'envoyer des appels de détresse ou des demandes de capitulation. Vous pouvez également contacter la police et payer des amendes dues à distance. Référez vous aux Parties COMMERCE, COMBAT, et NAVIGATION ET VOL.

(23)

ICONES EN AVANT ET RETOUR
Elles s'affichent uniquement quand les cartes orbitales sont utilisées (cf Partie NAVIGATION ET VOL), et elles sont utilisées pour indiquer la position des éléments à différents moments. Le temps simulé est affiché au coin inférieur gauche de l'écran.

(24)

ICONES DE CONTROLE DU TEMPS
Elles permettent au pilote de modifier la vitesse apparente du temps. La flèche simple indique le temps réel et les flèches vers la droite augmentent le passage du temps de 10 à 10,000 fois. L'icône du coté gauche est un bouton de pause pour tout arrêter. Référez-vous à la Partie NAVIGATION ET VOL, et à la Partie COMMERCE. Le pilote doit se rendre compte que ses ennemis ont les mêmes pouvoirs, et donc l'utilisation de ces icônes ne fera qu'empirer le problème.

(25)

LE PANNEAU DE CONTROLE DES ARMES
Appelez le Panneau de Contrôle des Armes **(26)** en choisissant la zone Scanner.

(26)

Certaines pièces d'équipement de votre vaisseau ne possèdent pas d'icônes car elles fonctionnent automatiquement. Celles qui fonctionnent qu'à l'aide d'une icône sont illustrées dans les cases grises. La lettre du raccourci de clavier est indiquée au coin inférieur droit de l'icône. Un guide séparé d'icônes donne la liste des icônes d'armes et d'équipement. Référez-vous également à la Partie COMBAT, pour plus de détails sur l'utilisation des armes et à l' ANNEXE UNE: EQUIPEMENT DU CHANTIER SPATIAL,pour les détails techniques des armes et de l'équipement.

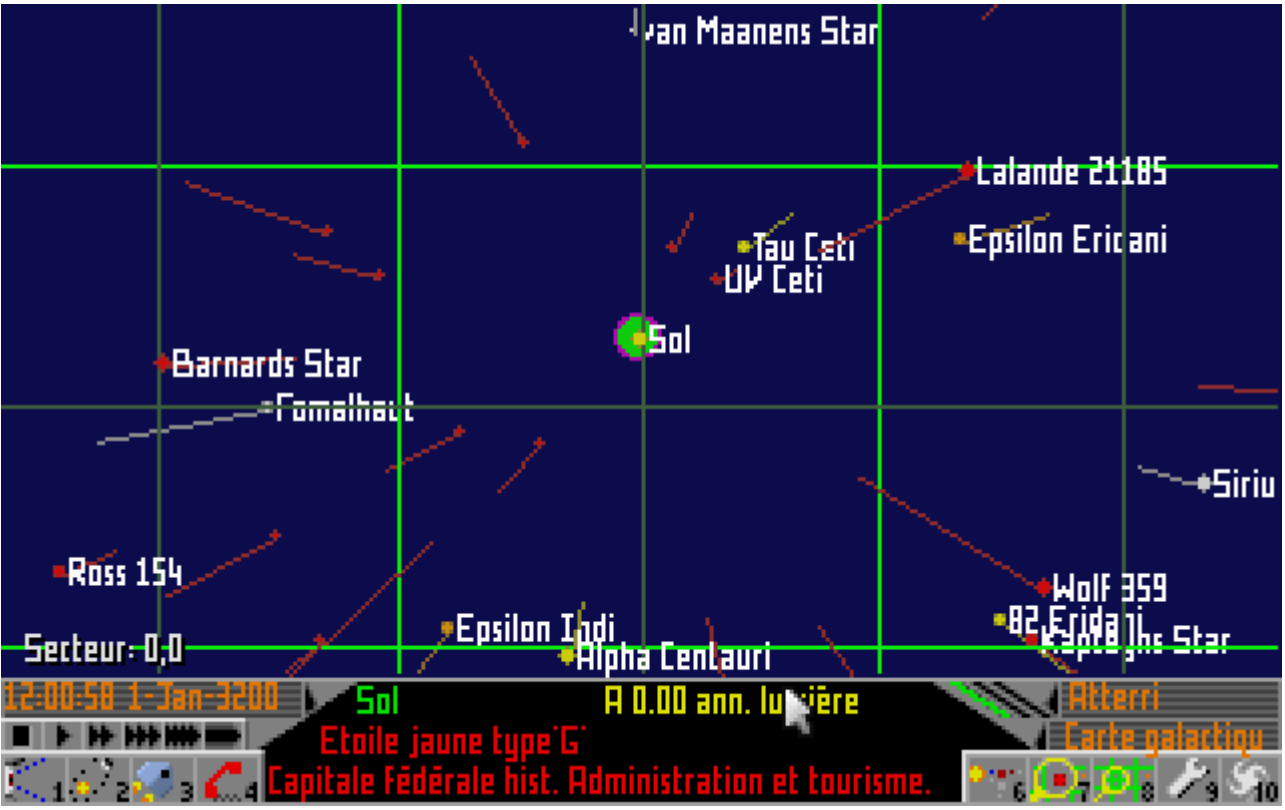
NAVIGATION ET VOL

NAVIGATION
L'équipement de navigation spatiale Galactonav, qui fait partie de tous les vaisseaux spatiaux est une partie impressionnante de votre navire. En utilisant les icônes Carte F2 **(27 et 28)**, vous avez un nombre de moyens à votre disposition.

(27) **(28)**

Ces icônes font défiler deux cartes: la carte de la galaxie et une carte du système en cours dans lequel vous voyagez. Suivant la carte que vous regardez, les icônes du coté inférieur droit de votre console ont des fonctions différentes (cf ICONE CARTE GALACTIQUE, et ICONE CARTE SYSTEME EN COURS).

OBSERVER LA GALAXIE EN DÉTAIL EN UTILISANT LA CARTE GALACTIQUE
Choisissez l'icône Carte Galactique **F2** pour obtenir une carte de tous les systèmes planétaires de la galaxie **(29)**, grâce au Relèvement Galactique 2817. La position des 100,000,000,000 étoiles (environ) a été notée sur la carte dès que la technologie a pu fournir des télescopes assez sophistiqués pour le faire.



(29)

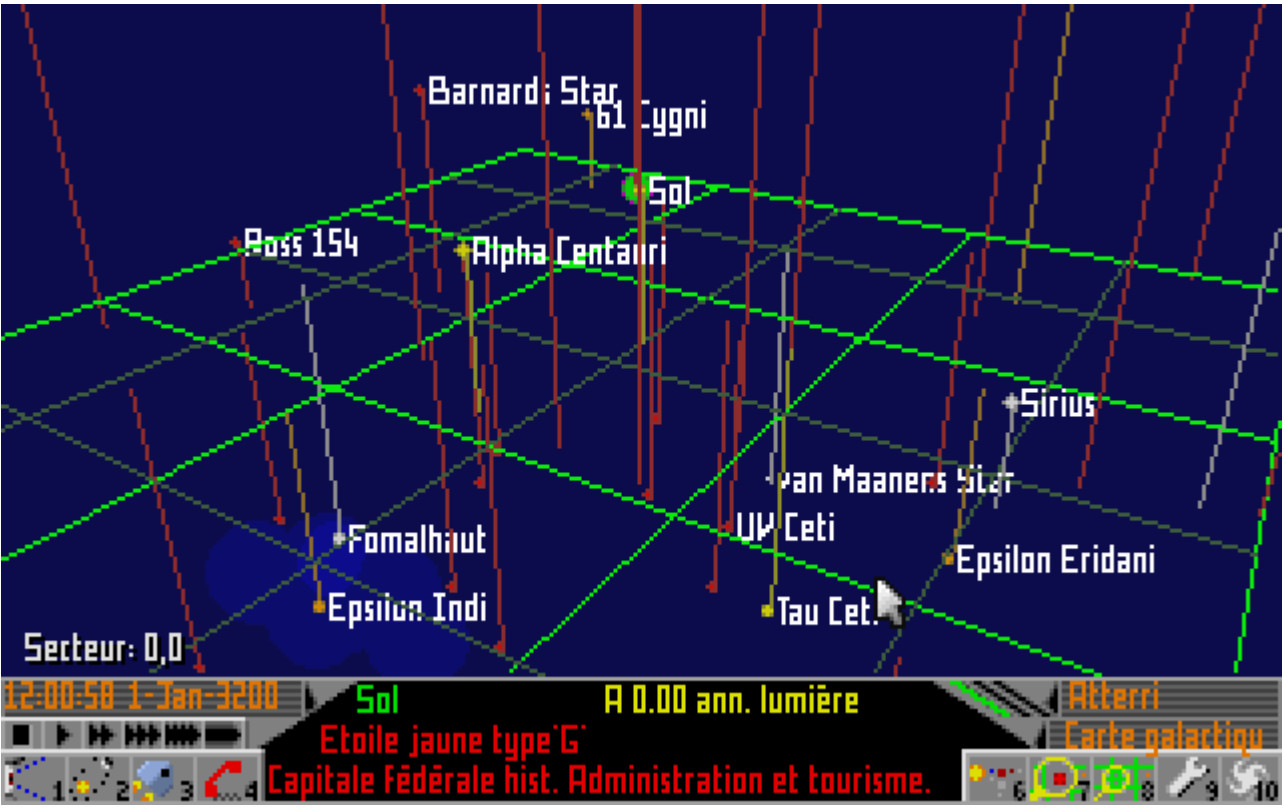
Une grille est dessinée sur le plan de la galaxie pour aider l'orientation visuelle et fournir des coordonnées de navigation. La galaxie est divisée en secteurs. Etant donné que la galaxie est plate et fine, les coordonnées de secteur ne sont que de deux dimensions, chaque secteur mesurant huit années lumière sur chaque bord et contenant toutes les étoiles en dessus et en dessous de lui. Les frontières du secteur sont indiquées en vert vif sur la carte, et leurs coordonnées sont données en relation au système Solaire pour des raisons historiques.

A partir du secteur Sol, les coordonnées `est' et `ouest' sont représentées par la première coordonnée, `est' étant un chiffre positif et `ouest' un chiffre négatif. De la même manière, `nord' et `sud' sont représentés par le deuxième chiffre, `nord' étant positif. Neuf secteurs maximum peuvent être affichés à la fois sur l'écran et les coordonnées du secteur central sont affichées au coin inférieur gauche. Les étoiles sont de couleurs différentes suivant leur type (par exemple rouge indique une géante rouge, bleu une chaude étoile bleue) et sont représentées avec une ligne qui indique leur hauteur `au dessus' ou `en dessous' du plan galactique. Les lignes roses qui relient les systèmes sont les routes de négoce recommandées au cas où vous ayez besoin d'aide pour commencer. Elles ont été mises en place par la Corporation de Négoce Intergalactique Zebulon il y a cinq

ans.

SE DÉPLACER SUR LA GRILLE

1. Pour vous déplacer sur la grille, utilisez les touches **Flèches (Curseur)**. Le système central est mis en valeur en vert et la console vous donne un peu de renseignements à son sujet. Le système dans lequel vous voyagez est mis en valeur en rose.
2. Pour changer l'angle de la grille lui-même **(30)**, pour voir les positions relatives des systèmes plus clairement, appuyez sur le bouton de droite de la souris et bougez la souris



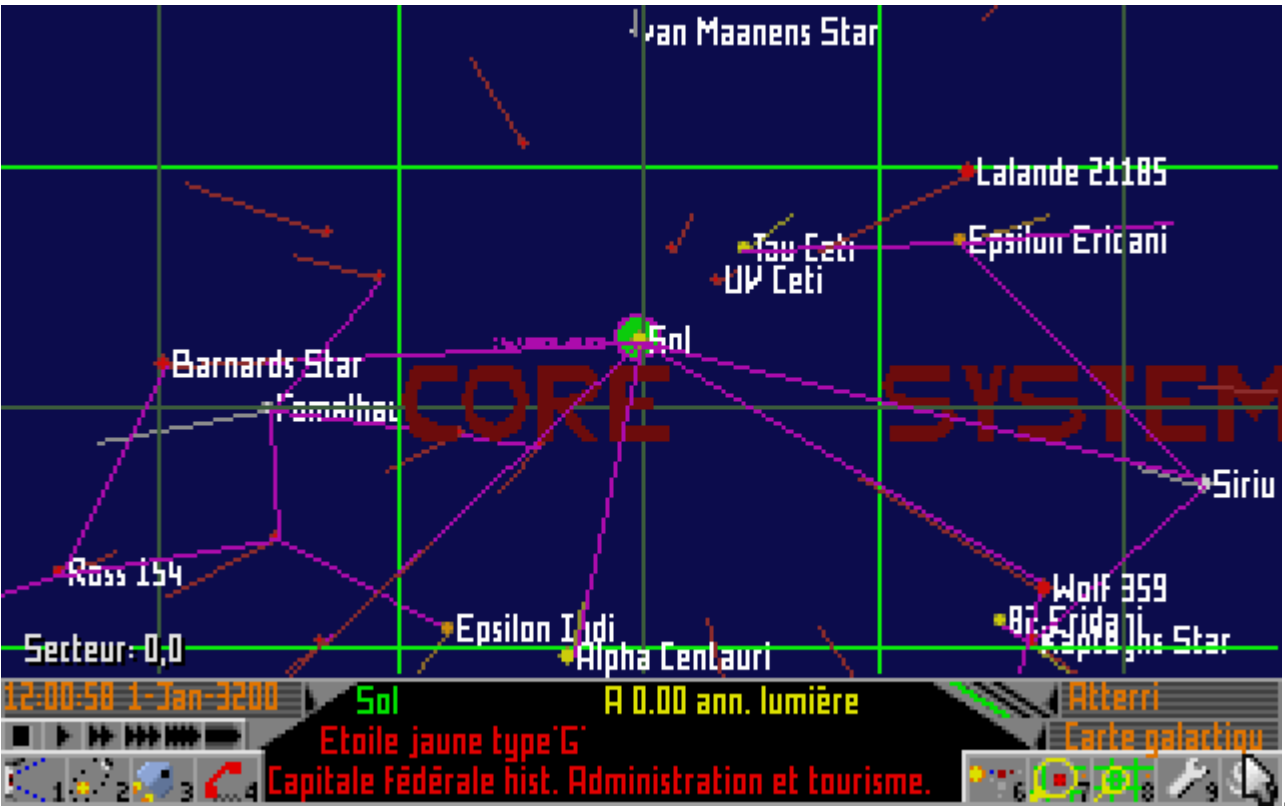
(30)

3. Vous pouvez faire un zoom et en sortir avec les icônes Zoom **F7** et **F8**.
4. Vous pouvez recentrer la carte en appuyant sur la touche **e**.

MANIPULATION DE LA CARTE GALACTIQUE

Quand vous vous êtes familiarisé avec la grille, vous pouvez opérer avec plus d'efficacité en choisissant d'éliminer certaines caractéristiques **(31 et 32)**. Si vous sélectionnez l'icône Outils **F9**, quatre icônes différentes qui vous permettent d'ajuster certaines caractéristiques de la grille apparaissent.

- L'icône Tige **F7** actionne ou supprime les lignes de distance.
- L'icône Grille **F8** actionne ou supprime la grille.
- L'icône Négoce **F9** actionne ou supprime les routes de négoce.
- L' icône Identification de Texte **F10** supprime les accessoires et autres détails comme le **Système Noyau**



.(31)

(32)

Quand vous choisissez une de ces icônes, les quatre icônes disparaissent, mais peuvent être rappelées avec l'icône Outils **F9**.

OBTENTION DE DONNEES SUR UN SYSTEME DONNEES ASTRONOMIQUES

1. Choisissez le système qui vous intéresse sur la carte-grille en utilisant les touches **Flèche (Curseur)** pour le déplacer au milieu de l'écran où il sera mis en valeur en vert.
2. Si vous utilisez l'icône Données **F6**, un résumé schématique de tous les corps astronomiques du système apparaîtra, si le système a été exploré**(33)**.

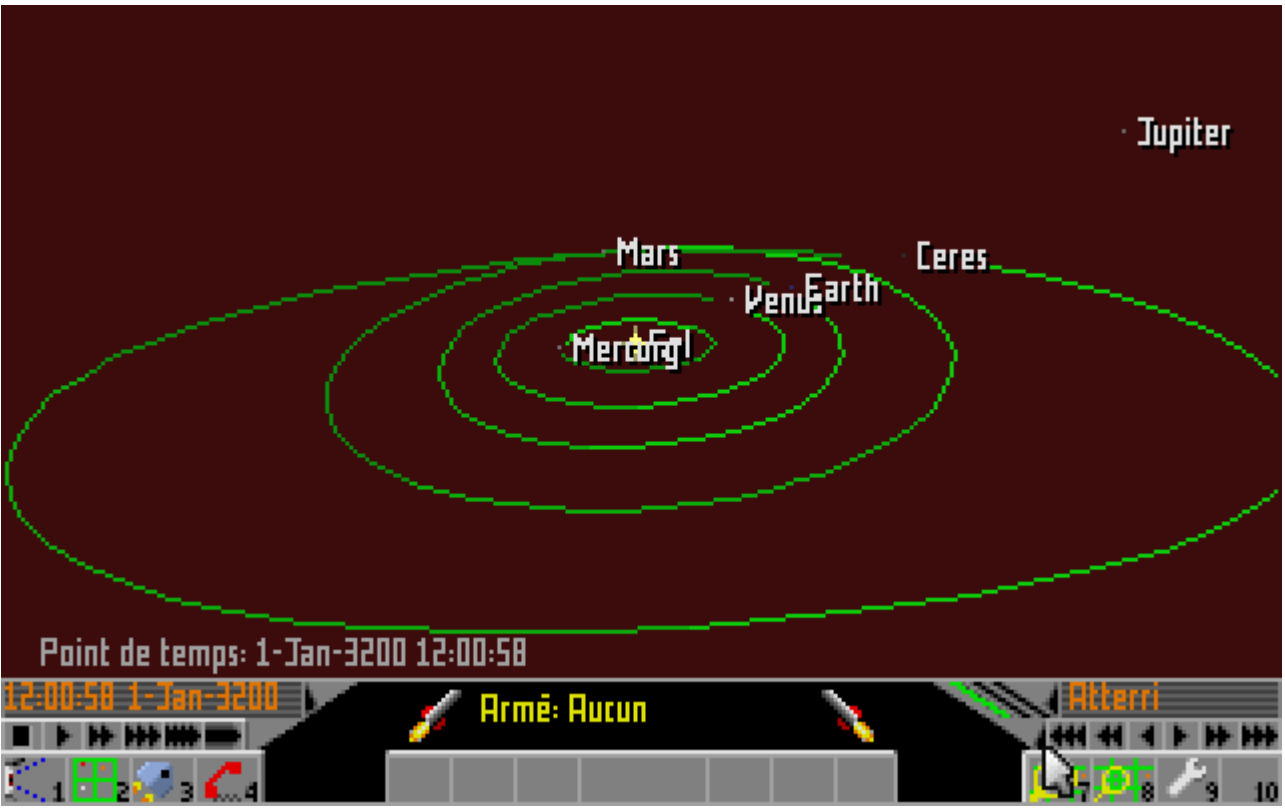
(33)

3. Utilisez la souris pour choisir les corps pour lesquels vous avez besoin de données géographiques et physiques, y compris:

- La température moyenne de la surface.
- Les principaux ports d'étoile.
- La période orbitale (qui est la période sidérale mesurée en jours Terrestres). Le rayon orbital moyen.
- L'excentricité et l'inclinaison orbitale, mesurées en relation avec le plan de rotation du corps central.

4. En cliquant hors du texte, vous retournez aux données du système général. Vous pouvez également cliquer un autre corps.
5. Si vous voulez retourner à la carte-grille de la galaxie, utilisez encore l'icône Données **F6** ou l'icône Carte Galactique **F2**

Au mode Données **F6**, les icônes **F7**, **F8** et **F10** ont de nouvelles fonctions, comme suit:
DONNEES SUR L'ECONOMIE DU SYSTEME CHOISI L'icône Economie **F7** donne le détail des importations, des exportations et des marchandises illégales. Les exportations ont tendance à être bon marché et les importations chères.
DONNEES SUR LA STRUCTURE ET LES COORDONNEES SOCIALES L'icône Politique **F8** fournit des détails pertinents sur le type de Gouvernement, l'économie, les allégeances et la population. Les coordonnées de secteur sur la carte Galactique sont également données ici.
CONFIGURATION DES ORBITES DU SYSTEME CHOISI Tout en étant encore en mode Données du Système **F6**, l'utilisation de l'icône carte Orbitale **F10**, vous permettra de voir la configuration orbitale du système que vous avez choisi **(34)**. Pour changer l'angle de vision, appuyez sur le bouton droit de la souris et bougez la souris.



(34)

OBSERVER LES ORBITES EN RESPECTANT LE TEMPS

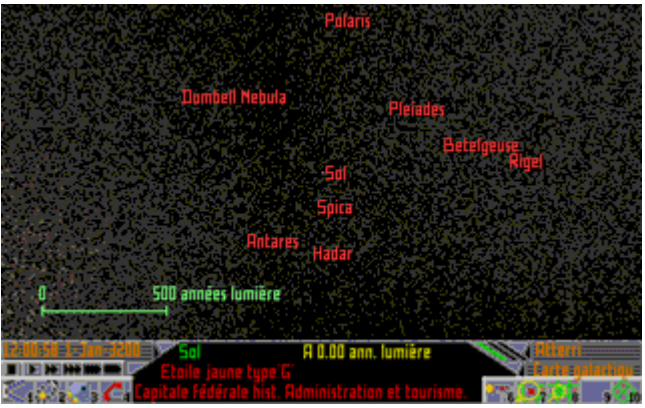
La carte orbitale ne montre qu'une vue des positions des éléments. Sélectionnez les icônes En Avant ou Retour au coté droit de l'écran pour prédire leurs positions à des heures différentes. L'heure et la date indiquées sur le coté gauche de l'écran changeront. L'heure réelle s'affiche en dessous.
OBSERVER UN ELEMENT PARTICULIER
Cliquez un élément qui sera centré sur l'écran et utilisez les icônes Zoom **F7** et **F8**

MANIPULATION DE LA CARTE ORBITALE DU SYSTEME CHOISI
Choisissez l'icône Outils **F9** et vous pouvez utiliser deux icônes différentes qui vous permettent d'ajuster les caractéristiques de la grille.

- L'icône Orbitale **F9** retire ou change les lignes orbitales.
- L'icône Texte d'Information **F10** retire ou change le texte de l'écran.

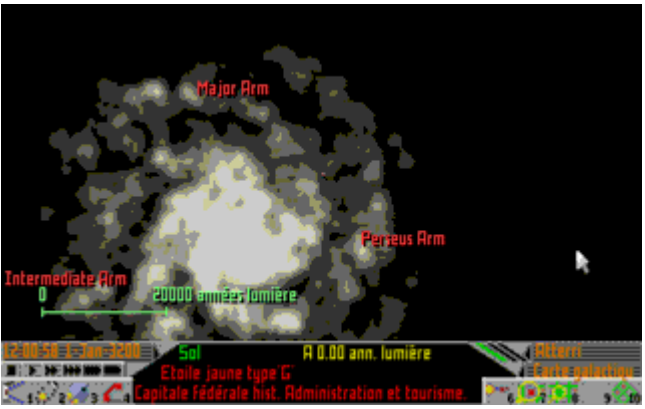
Pour sortir de la carte Orbitale, utilisez l'icône Carte **F2** pour retourner à la carte Galactique.

LA VUE GALACTIQUE
Cette caractéristique peut être utilisée pour avoir une idée de perspective. Quand vous êtes en mode carte Galactique, cliquez l'icône Vue Galactique **F10** et vous obtiendrez une vue de la galaxie des yeux de son Créateur **(35)**.



(35)

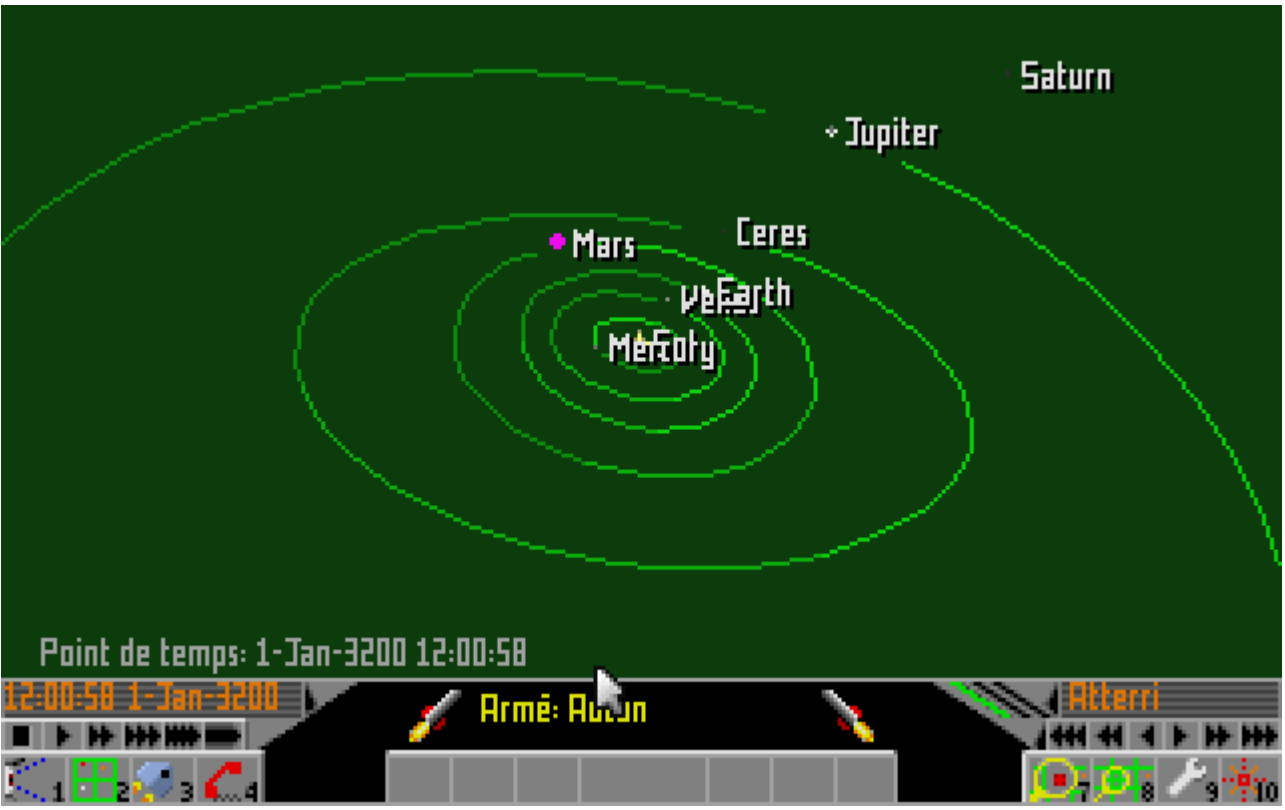
A un zoom maximum (à une échelle de 500 années lumière), chaque pixel représente un secteur unique. Pour faire un zoom et en sortir, utilisez les icônes Zoom **F7** et **F8 (36)**. Notez que la résolution est meilleure sans zoom. Quand vous arrêtez le zoom, l ' ordinateur de bord permet d'améliorer rapidement la première image grossière.



(36)

L ' icône Carte Galactique **F10** peut être utilisée pour retourner à la carte Galactique.

UTILISATION DE LA CARTE DU SYSTEME EN COURS
OBSERVER LA CONFIGURATION DES ORBITES
1. Si vous sélectionnez l'icône Carte **F2** deux fois, une carte du système dans lequel vous êtes s'affiche, montrant la configuration des orbites **(37)**.



(37)

2. Pour faire un zoom et en sortir utilisez les icônes **F7** et **F8**.
3. Pour modifier l'angle de vision, appuyez sur le bouton droit de la souris et bougez la souris comme pour la carte Galactique.
OBSERVER LES ORBITES EN RESPECTANT LE TEMPS
La carte orbitale ne montre qu'une vue des positions des éléments. Sélectionnez les icônes En Avant ou Retour au coté droit de l'écran pour prédire leurs positions à des heures différentes. L'heure et la date indiquées sur le coté gauche de l'écran changeront. L'heure réelle s'affiche en dessous.
OBSERVER UN ELEMENT PARTICULIER
Cliquez un élément qui se centrera sur l'écran et utilisez les icônes Zoom **F7** et **F8**. Remarquez que le Pilote Automatique peut être visé en utilisant la carte du Système en Cours (cf Partie VOL).

MANIPULATION DE LA CARTE DU SYSTEME
Choisissez l'icône Outils **F9** et vous pouvez utiliser deux icônes différentes qui vous permettent d'ajuster certaines caractéristiques de la grille.

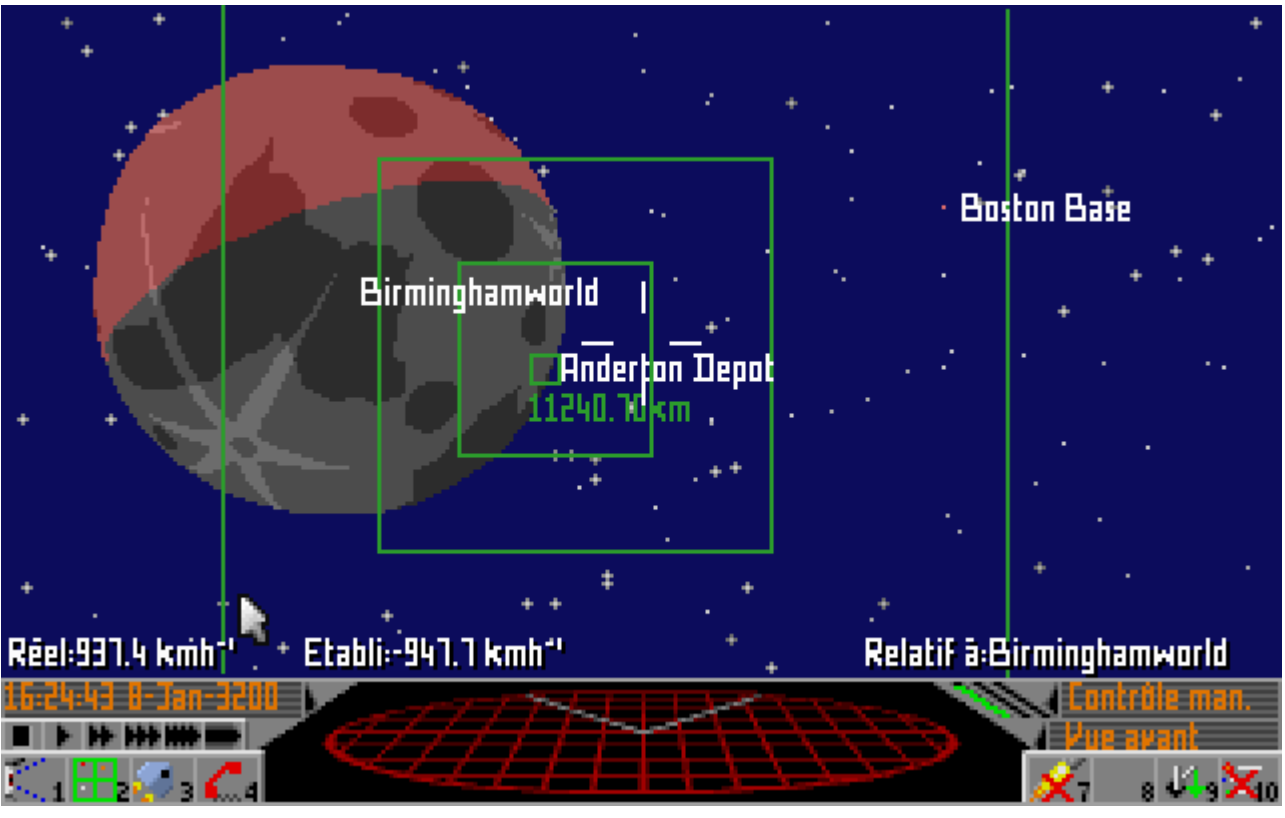
- L'icône Orbitale **F9** retirera les chemins orbitaux.
- L'icône Texte d'Information **F10** retirera le nom des éléments

OBTENTION DE PERMIS
Pour accéder à certains systèmes, comme ceux qui ont une colonie prison, les visiteurs ont besoin d'un permis. De tels besoins seront indiqués sur la console quand vous utiliserez la Carte Galactique. Les permis ne sont pas disponibles facilement, et vous vous rendrez compte que vous ne pouvez les obtenir qu'indirectement. Ceci veut dire que vous devez faire du commerce avec le système en question, par exemple en livrant un paquet, pour que le client vous donne un permis.

VOL
Votre vaisseau dispose de trois modes de vol de base: **Pilote Automatique, Manuel et Sans Moteur**, qui peuvent être sélectionnés en utilisant l'icône de Contrôle de Vol **F7** en mode Vue. Le Pilote Automatique est de loin la façon la plus facile pour contrôler votre navire, mais il ne vous donne pas l'impression d'en être responsable. Le vol Manuel demande du temps pour s'y habituer, mais il est plus satisfaisant. Voler Sans Moteur ne vous fait pas aller très loin, mais a certains avantages comme vous allez le constater.

LE PILOTE AUTOMATIQUE
Cette invention très utile, bien que pas toujours standard, a été inclue dans votre Eagle.Vous pouvez en acheter un autre et le faire installer dans un chantier spatial si vous en avez besoin. Votre Pilote Automatique, le système de navigation automatique Robocruise, a remplacé le Celestial Pathfinder qui était moins fiable. Le Pilote Automatique ne peut être utilisé que pour choisir une destination dans le système dans lequel vous voyagez. Pour de plus longs voyages, il vous faut faire un saut hyperspatial.

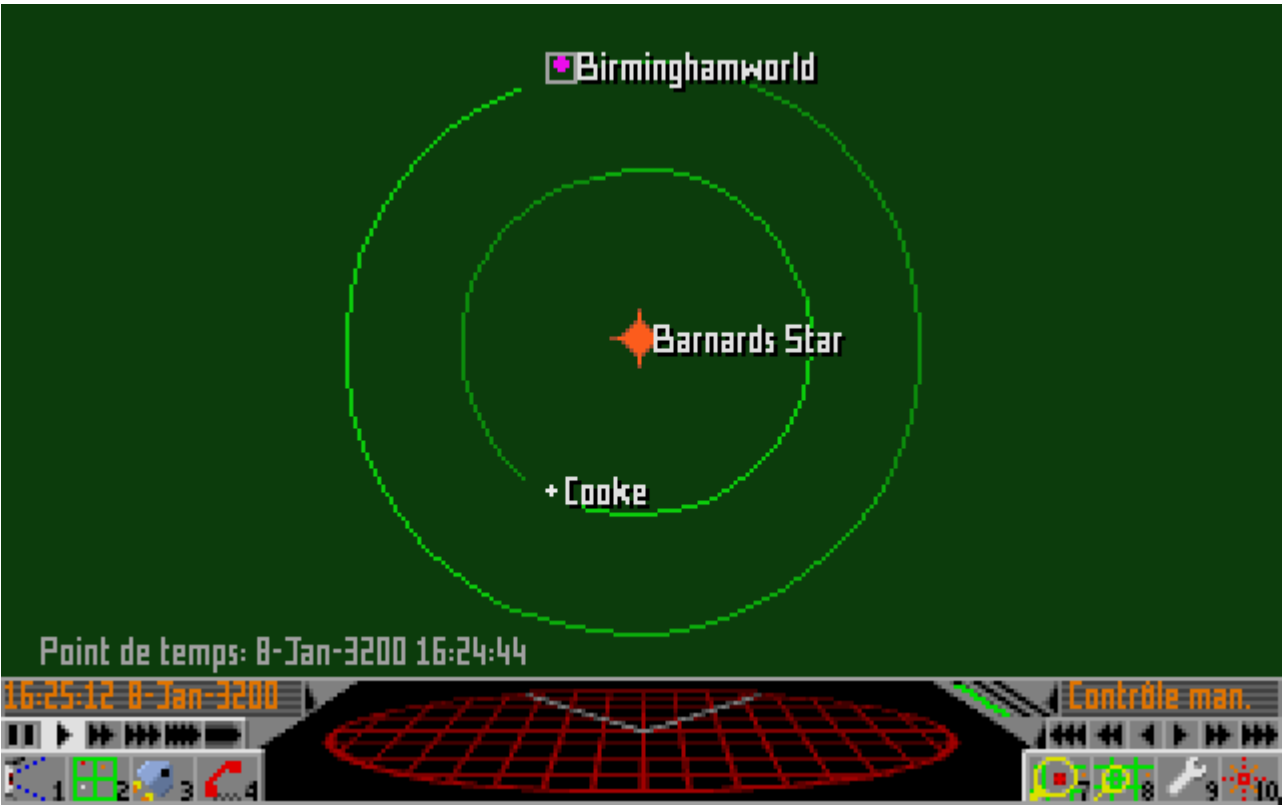
FONCTIONNEMENT DU PILOTE AUTOMATIQUE EN MODE VUE
Vous ne pouvez utiliser le Pilote Automatique qu'en volant.
1. En étant en mode Vue (utilisez l'icône de Vue **F1** si vous êtes en un autre mode). visez une planète ou une station spatiale de l'écran en cliquant au centre de la cible. Il sera plus facile de trouver une cible, par exemple une ville, si son nom est sur l'écran. Si les noms ne sont pas affichés, choisissez l'icône d'Identification de Texte **F10**. Si vous cliquez un endroit sans cible potentielle, vous éliminez la cible qui était déjà sélectionnée. Quand une cible est sélectionnée, une mire avec des carrés cibles et le rayon d'action en unités astronomiques ou kilomètres apparaîtront sur l'écran **(38)**. Si la cible disparaît de l'écran, une flèche allant dans sa direction apparaîtra. Si elle est derrière, **Cible Derrière** apparaîtra.



(38)

2. Utilisez l'icône de Contrôle de **Vol F7** pour passer par **Manuel**, **Sans Moteur** et **Pilote Automatique**. L'icône Pilote Automatique n'apparaîtra que si une cible est choisie.

FONCTIONNEMENT DU PILOTE AUTOMATIQUE EN MODE CARTE DU SYSTEME EN COURS
Ce mode peut être utilisé quand la destination désirée est trop loin pour être visible.
Vous pouvez choisir une cible tout en étant à terre ou à quai, mais vous ne pouvez engager le Pilote Automatique qu'en vol.
1. Utilisez l'icône Carte **F2** deux fois pour obtenir la carte du Système en Cours.
2. Utilisez les contrôles de la carte du Système en Cours jusqu'à ce que la destination désirée apparaisse sur l'écran.
3. Cliquez l'icône Cible **F10**.
4. Cliquez au centre de la destination désirée **(39)**



(39)

5. Si vous désirez changer la cible, cliquez l'icône Cible avant de sélectionner un autre élément. Si vous cliquez un élément sans sélectionner l'icône Cible, vous ne ferez que bouger cet élément au centre de l'écran.
6. Si vous voulez annuler la sélection de cible, cliquez sur une zone vide. En ce faisant, vous désengagerez également le Pilote Automatique s'il est en fonctionnement.
7. Pour retourner en mode Vue, utilisez l'icône Vue **F1**. Les carrés cibles, qui ressemblent à un tunnel indiquant la destination, seront visibles, si vous êtes en Vue Avant ou Arrière.
8. Si vous êtes en vol, cliquez l'icône Contrôle de Vol **F7** pour arriver à **Pilote Automatique** pour l'engager. Pour retourner en vol Manuel, utilisez l'icône Contrôle de Vol **F7** et passez par **Manuel** et **Sans Moteur**.

Le Robocruise pilotera automatiquement et maintiendra votre destination. Il rabaissera également le train d'atterrissage et il arrimera et atterrira pour vous, après en avoir automatiquement demandé l'autorisation. pendant que vous vous requinquez. Certains pilotes trouvent cela désorientant quand le Robocruise s'engage et fait tourner le vaisseau. Le vrai Loup Spatial sait très bien qu'il ne fait que s'arrimer à sa nouvelle route. Rappelez-vous que vous ne pouvez négocier et faire des affaires que dans les villes et les stations spatiales. Si vous atterrissez autre part, la console indiquera (**Mal**) **Atterri** Le Rohocruise apparaît dans son meilleur jour quand il est utilisé en conjonction avec l'unité de Contrôle de Temps Stardreamer qui est standard sur tous les vaisseaux à cause des règlements sur la psychose Wilhron. Cette condition affecte le voyageur spatial qui subit des voyages longs et monotones. L'ennui devient si intense après que toutes les activités aient été utilisées qu'il est arrivé à des pilotes de conduire leur navire sur n'importe quelle étoile ou planète juste pour s'occuper.

UTILISATION DU CONTROLE DE TEMPS STARDREAMER
Il peut être utilisé avec le Robocruise ou en vol Manuel. Utilisez les icônes de Contrôle de Temps (après avoir ciblé votre destination si vous utilisez le Robocruise) pour choisir le taux d'accélération de temps. Le temps semble accélérer par étapes de dix, de dix fois à dix mille fois, suivant l'icône choisie. Pour retourner au temps réel, choisissez la flèche simple.
Installez-vous bien et une combinaison de champ Zilman et de vagues ultrasoniques vous transporteront dans un état semi-hypnotique qui vous empêche de vous rendre compte du passage du temps si ce n'est qu'en voyant l'indicateur de rayon d'action défiler rapidement devant vous. Cet effet fut découvert par accident par Dr Rabhne quand il se rendit compte que ses projets prenaient plus longtemps que prévu sans raison apparente. D'une manière rassurante, si votre vaisseau est attaqué ou interpellé ou si vous êtes arrivé à destination. le Stardreamer vous rendra votre conscience et vous remettra en temps réel. N'oubliez pas que vos ennemis peuvent opérer en temps réel et ils vous paraîtront donc être vraiment rapide.

SAUTS HYPERSPATIAUX
L'espace est GRAND et les sauts hyperspatiaux sont nécessaires pour accéder rapidement à des systèmes différents. Les sauts hyperspatiaux peuvent être effectués en utilisant soit le moteur Hypertraction Standard ou le moteur Hypertraction Militaire qui peuvent être achetés au Chantier spatial. Ils sont disponibles dans des tailles différentes et ils ont des rayons d'action différents. Référez-vous à L'ANNEXE UNE: EQUIPEMENT DU CHANTIER SPATIAL, pour obtenir leur description.
Un saut hyperspatial provoque une perturbation qui a comme résultat un champ rougeoyant aux points d'entrée et de sortie. Un Analyseur de Nuage Hyperspatial peut déterminer la destination d'un vaisseau qui saute (cf ANNEXE UNE: EQUIPEMENT
DU CHANTIER SPATIAL). Avant d ' entreprendre votre premier saut. nous vous recommandons de lire cette Partie entière.

RAYON D'ACTION
Le rayon d'action du saut est déterminé par deux choses: le carburant. le type et la classe du moteur. Les détails de ceux-ci apparaîtront dans la Partie COMMERCE, pour le carburant et dans l'ANNEXE UNE: EQUIPEMENT DU CHANTIER SPATIAL, pour les moteurs. En bref, le rayon d'action d'un moteur dépend de sa classe et de la taille du vaisseau. Vous pouvez afficher les rayons d'action du moteur de deux façons:

- Sur la page Inventaire, en choisissant l'icône Inventaire **F3** jusqu'à ce que l ' Equipement du Navire apparaisse là où le rayon d'action du moteur est donné.
- Sur la carte Galactique, (icône Carte Galactique **F2**) affiché sur le panneau à droite du nom du système. Si votre moteur n'est pas capable de sauter à la destination choisie, le message Hors de Portée s'affichera. Le besoin de carburant est indiqué de deux façons:
- La quantité de carburant nécessaire pour un saut est affiché à gauche au bas de la carte Galactique. Si vous n'avez pas assez de carburant. **Manque de Carburant** s ' affichera également. sinon le carburant

qui sera utilisé sera indiqué.

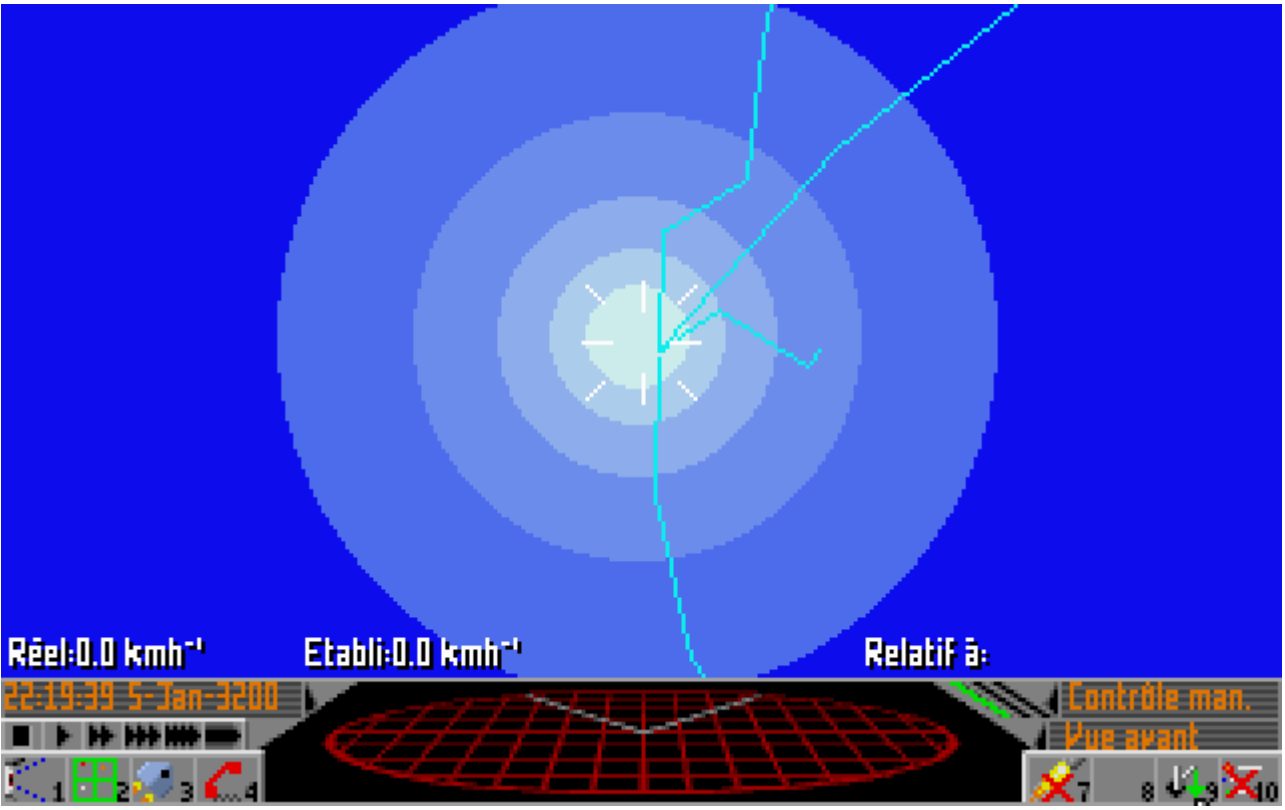
- Sur la carte Galactique, un cercle rose entourera le système dans lequel vous êtes, et ceci indique également le rayon hyperspatial maximum pour un seul saut.

DURÉE DU SAUT

Bien que la durée apparente d'un saut soit très brève, sa durée actuelle est bien plus grande. Il faut une semaine pour que n'importe quel moteur effectue le saut ayant le plus grand rayon d'action qu'il puisse effectuer. Par exemple, un moteur d'un rayon d'action maximum de 10 années lumière, mettra un semaine pour sauter cette distance, ou 3,5 jours pour un saut de 5 années lumière, etc. Un vaisseau ayant un rayon de saut hyperspatial maximum de 4 années lumière ne mettra qu'une demie semaine pour sauter 2 années lumière. Ceci a des implications de piraterie car un vaisseau pirate ayant un Analyseur de Nuage Hyperspatial et un vaisseau plus léger peuvent vous `dépasser' et vous attendre. Le contact Hyperspatial n'est pas possible.

OPERATION HYPERSPATIALE

1. Ciblez un système en utilisant l'icône Carte Galactique, en plaçant la destination désirée au centre de l'écran avec les touches **Flèche (Curseur)**. Ce système est alors mis en valeur en vert.
2. Retournez au mode Vue en utilisant l'icône Vue **F1**.
3. Choisissez l'icône Hyperspatiale F8 (elle n'apparaîtra pas si vous ne possédez pas la fonction hyperspatiale ou si vous n' avez pas sélectionné un saut valide) et touchez du bois. Si vous voulez, vous pouvez programmer votre destination, vous occuper d'autre chose et pouvoir faire une sortie rapide à n'importe quel moment si la situation s'aggrave. Sinon, si vous utilisez la touche H, vous pouvez sauter **(40)** sans avoir besoin de passer par le mode Vue.



(40)

Rappelez-vous que votre saut hyperspatial est visible par ceux qui se trouvent à proximité de votre entrée ou de votre sortie, car il laisse une zone de perturbation rougeoyante dans l'espace. La destination ne peut être déterminée qu'en utilisant un Analyseur de Nuage Hyperspatial, disponible dans les chantiers navals

Il y a un certain nombre de raisons pour lesquelles l'icône Hyperspatiale n'apparaît pas. Ce sont les suivantes:

- Vous êtes trop près d'une planète. Des règlements furent établis après les premières décennies du saut hyperspatial. De soudains enregistrements de mutations plus élevées que la moyenne autour des ports d'étoiles, firent pris quelques années après que les sauts devinrent routine. On découvrit que la radiation intense provoquée par les sauts affectait la population qui se trouvait en dessous. La loi imposa que tous les vaisseaux (de tous les bords) possèdent un système de coupure faisant partie de l ' Hypertraction qui se mette en marche si vous essayez de sauter trop près d'une planète ou d'une station spatiale.

- Vous n'avez pas choisi une destination valide.
- Vous n'avez pas assez de carburant pour sauter à la destination choisie.
- Un moteur est endommagé ou détruit.
- Vous n'avez pas de moteur Hypertraction!

SAUTS RATÉS
L'hypertraction tombe rarement en panne, mais si vous avez le malheur d'être la victime d'un saut raté spontané, vous risquez d'avoir des problèmes. Vous ne vous trouverez pas ou vous aviez prévu, ce qui sera peut-être trop loin pour votre capacité en carburant. Vous pouvez même sauter plus loin que le rayon d'action possible de votre traction. Si vos réserves de carburant sont trop basses ou si votre Hypertraction est cassée, votre seule chance est d'appeler du secours (icône Communication **F4**) et prendre le risque que des pirates répondent. On ne comprend pas exactement pourquoi des sauts ratent, mais une Hypertraction qui n'est pas entretenue est souvent coupable. Nous n'avons pas de statistiques fiables sur les sauts ratés à notre disposition car la plupart des navires ne sont jamais retrouvés. La disparition d'un navire peut aussi bien avoir été causée par des pirates.

SAUTS RATES FORCES
Faulcon De Lacey ne ferme pas les yeux sur cet usage car il a un effet imprévisible sur l'Hypertraction. C'est comme si l'on y enfonçait un tournevis sans regarder. Nous pensons que sa prévention est nécessaire car des pilotes insensés les provoquent en dernier ressort pour échapper aux pirates. S'ils sont poursuivis par un navire pirate plus grand que le leur équipé d'un Analyseur de Nuage Hyperspatial, ils forcent un saut raté en appuyant sur la touche Alt tout en activant l'icône Hyperspatiale ou la touche **F8**. Les pirates les suivent dans l'hyperespace pour se rendre compte qu'ils ne trouvent pas ceux qu'ils poursuivent, qui sont en fait autre part, et ils essayent frénétiquement de déterminer exactement où ils sont passés. L' Analyseur de Nuage Hyperspatial ne peut pas faire la différence entre un saut raté et un saut normal.

DECHETS
Malheureusement, la commodité du voyage hyperspatial est gâchée par le problème des déchets si vous utilisez du carburant militaire. Avec le processus d'Hyperdrive, chaque tonne de carburant militaire est convertit en une tonne de produits radioactifs desquels vous devez vous débarrasser à la bourse. Référez-vous à l'ANNEXE DEUX: ARTICLES COMMERCIAUX, pour plus d'information. Les moteurs Hypertraction standards fonctionnent au carburant hydrogène et ne produisent aucun déchet problématique.

UTILISATION DU CONTROLE MANUEL
Grâce à l'amélioration notable de la technologie mécanique, les moteurs du navire ne sont pas contrôlés directement par le pilote, mais par l'ordinateur de bord, en réponse directe au pilote. Cette capacité de `vol par câble' a permis à beaucoup, qui n'en avaient pas le talent, de devenir pilote. Le problème majeur des débutants est qu'ils sont en général habitués à conduire des véhicules basés sur des surfaces d'une gravité raisonnable, ou ils n'ont utilisé que des simulateurs de vol spatial de mauvaise qualité. Vous devez tenir compte du fait que si vous changez de direction, vous avez l'impression de faire un dérapage. Quand votre vaisseau voyage dans une direction, l'avant du navire tourne à un changement de cap, mais vous avez encore de la force allant dans la direction que vous venez de quitter. Les moteurs compensent pour ce fait, mais il y a un décalage dont la durée dépend du type de navire. Par exemple, le temps de réponse d'un vaisseau de combat sera plus rapide que celui d'un gros navire cargo. Vous devez toujours en tenir compte.

CONSOMMATION DE CARBURANT
Le vol normal consomme beaucoup moins de carburant que les sauts hyperspatiaux et c'est pour cette raison que le carburant pour cette utilisation est gardé dans un réservoir du moteur, séparément du carburant hyperspatial (gardé dans la cale). Les Moteurs de Classe 1 en contiennent une tonne et les Moteurs de Classe 2 en contiennent deux tonnes. Vous n'avez pas besoin de faire le plein très souvent, et le niveau est indiqué sur la jauge verte (la plus à gauche des trois) de la zone de cadrans à droite du scanner. Référez-vous à ICONES INVENTAIRE du chapitre ICONES, et à L'INVENTAIRE DU VAISSEAU du chapitre COMMERCE.

REMPLIR LE RÉSERVOIR DU MOTEUR DE CARBURANT
Du carburant supplémentaire pour remplir le réservoir du moteur est transporté dans la cale par unités d'une tonne.
1. Pour remplir le réservoir du moteur, choisissez l'icône Inventaire **F3** jusqu'à ce que la page d' Equipement du Vaisseau soit affichée. (Le ravitaillement se fait automatiquement car un Ravitailleur Automatique est installé.)

(51)

2. Cliquez le bouton Ravitaillement pour transférer le carburant de la cale au réservoir du moteur.
3. Si le réservoir du moteur- n'a besoin que d'un tiers de tonne, deux tiers seront perdus car le réservoir de la cale ne transfère que des unités d'une tonne.

CONTROLES EN VOL

- POUR FAIRE PLONGER LE VAISSEAU Utilisez la touche Q, poussez le manche à balai en avant ou faites avancer la souris tout en appuyant sur le bouton droit de la souris.
- POUR FAIRE GRIMPER LE VAISSEAU Utilisez la touche W, tirez sur le manche à balai vers l'arrière ou faites reculer la souris tout en appuyant sur le bouton droit de la souris.
- POUR ALLER VERS LA GAUCHE Utilisez la touche ; poussez le manche à balai vers la gauche ou bougez la souris vers la gauche tout en appuyant sur le bouton droit de la souris.
- POUR ALLER VERS LA DROITE Utilisez la touche / poussez le manche à balai vers la droite ou bougez la souris vers la droite tout en appuyant sur le bouton droit de la souris.

Notez que quand vous volez sans moteur, les moteurs avant et arrière peuvent être contrôlés en utilisant respectivement les touches Enter et Shift.

L'ECRAN AVANT
En mode Vue Avant, vous verrez deux croix sur votre écran. La première est une croix de **mire de fusil (47)** qui indique dans quel sens vous vous trouvez, et la deuxième est une croix diagonale, la **mire de vélocité(48)** qui indique la direction dans laquelle vous voyagez. Quand les deux croix sont alignées **(49)**, cela veut dire que vous bougez dans la direction vers laquelle vous regardez. Si elles sont séparées, cela veut dire que votre vélocité est dans la direction de la croix diagonale et que vous regardez dans la direction de la mire de fusil parce que, par exemple, vous avez soudainement changé de route. Vous entendrez les moteurs faire feu jusqu'à ce que l'alignement soit réalisé. Vous verrez peut-être la mire de vélocité disparaître quand votre direction de voyage n'est pas à l'intérieur de la zone de l'écran si, par exemple, vous changez brusquement de direction et vos moteurs n'ont pas encore assez compensé

(47)

(48)

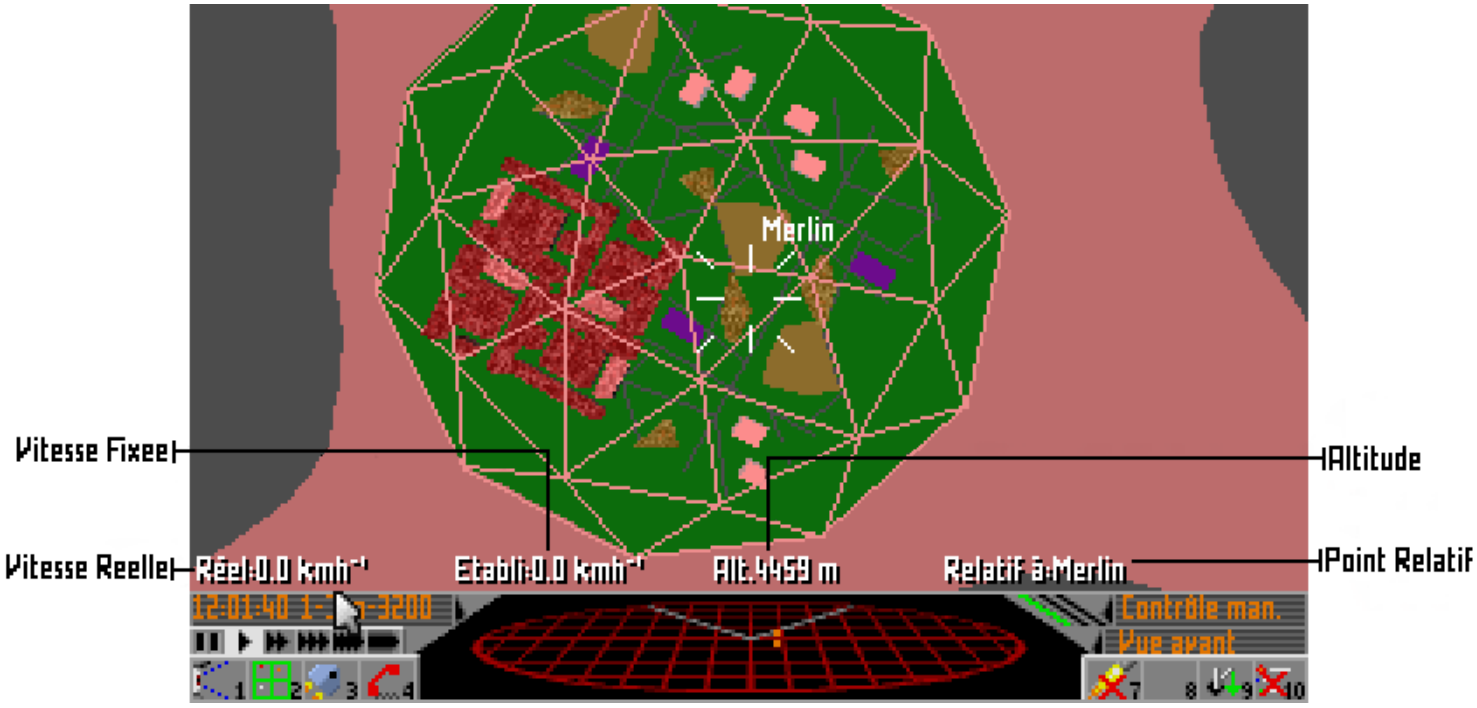
(49)

En résume, la mire de fusil indique l ' Orientation du vaisseau et elle est contrôlée par le pilote; la mire de

vélocité indique la direction du vouge et elle est contrôlée par l'ordinateur de bord.
Le gyros interne de votre vaisseau lui permet de pivoter. un peu comme ceux des anciens satellites de la Terre, dont vous trouverez de bons exemples au musée de l'espace d'Apollonius City sur la Lune. Tout en étant bien supérieur maintenant, le gyros impose encore une limite à la vitesse à laquelle vous pouvez tourner. N'essayez donc pas de tourner 'sur un sixpence' (petite pièce de monnaie utilisée en Grande Bretagne sur la Terre, il y a environ 1200 ans).

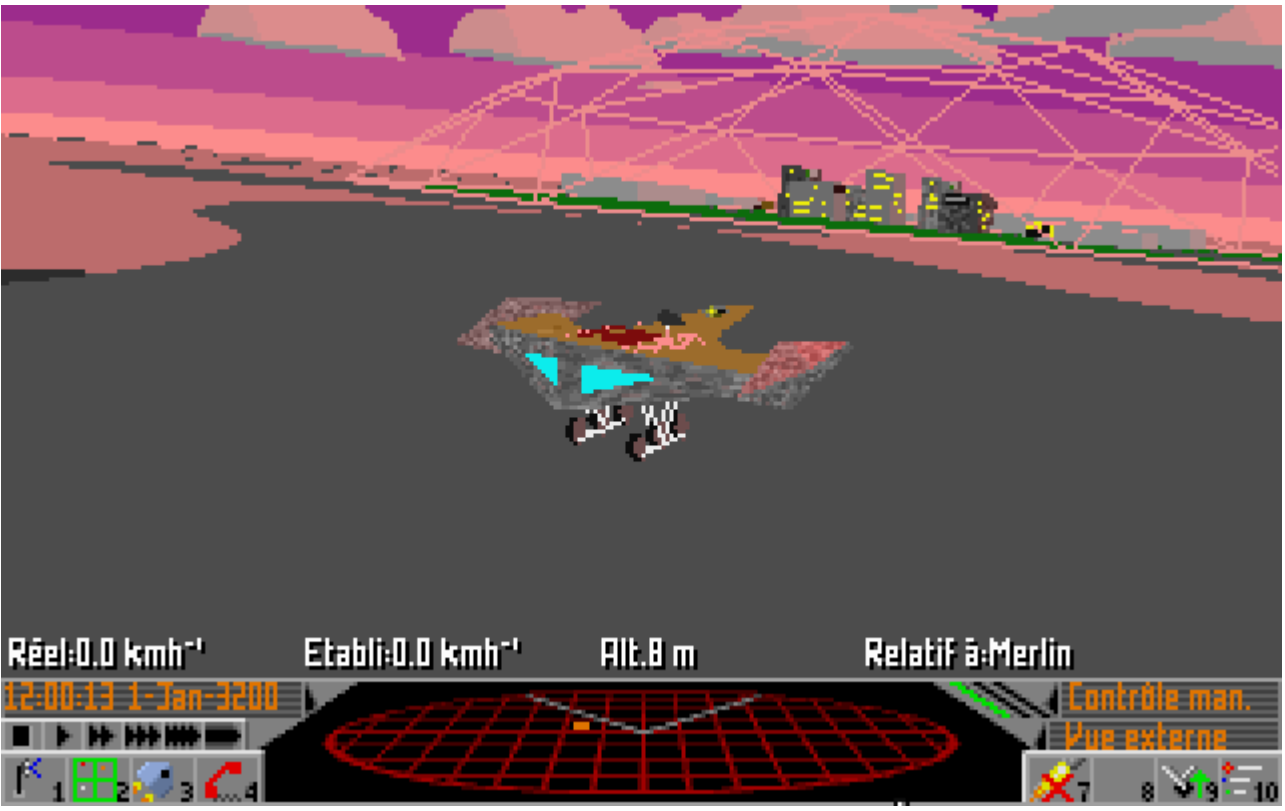
VITESSE
La vitesse est contrôlée par la touche **Enter** pour accélérer et la touche **Shift** de droite pour ralentir. Deux valeurs de vitesse s'affichent sur l'écran: la vitesse **Fixée** et la **vitesse Réelle (50)**. La première est la vitesse demandée, fixée par les touches ci-dessus, et la deuxième est la vitesse relative à l'élément le plus important de votre vicinité. Cet élément important peut être une planète, une étoile ou une station spatiale ou un très grand vaisseau spatial, et il est choisi par l'ordinateur de bord. Si vous vous en éloignez et que l'ordinateur en nomme un nouveau, la vitesse réelle change, ainsi que la vélocité. Vous remarquerez que la mire de vélocité bougera quand l'ordinateur de bord ajustera votre vitesse par rapport au nouvel élément. Pour ceux qui se contentent de mettre leur vaisseau dans la bonne direction et de foncer, c'est tout ce qu'ils ont besoin de savoir. Pilotes qui désirez être accomplis en théorie de vol, référez-vous à l'ANNEXE QUATRE: LES TECHNIQUES DU VOL SPATIAL.

ALTITUDE
Une indication d'altitude en mètres sera affichée sur l'écran à la proximité d'une planète ou d'une étoile. Elle indiquera votre distance au dessus de la hauteur moyenne du sol de l'élément. **(50)**.



(50)

LANCEMENT
DECOLLAGE EN SURFACE
1 Un avertisseur apparaît au dessus de l'icône Décollage si la permission de lancement n'a pas été donnée. Si vous êtes posés autre part que sur un port d'étoile (**Mal Atterri**), vous n'avez pas besoin de demander de permission. Si vous êtes dans un port d'étoile, sélectionnez l' icône de Communication **F4** suivi par Demande de Lancement.
2. En mode Vue, activez l'icône Contrôle de Vol **F7** pour décoller. Ceci vous donne une poussée verticale. La console affichera **Décollage**.



(44)

3. Ceci peut vous paraître assez lent. Une ascension plus rapide peut être faite si vous relevez le nez de votre vaisseau après avoir quitté la surface et augmentez votre vitesse **Fixée** en utilisant la touche **Enter**. Si vous utilisez la vue arrière, vous pourrez observer un beau panorama.

(45)

4. Quand vous avez utilisé la poussée vers l'avant, la poussée verticale s'éteint et la console affiche C**ontrôle Manuel**.
5. N'oubliez pas que la gravité vous attirera toujours vers le bas. Si vous désirez voler dans l'atmosphère, vous devez aider le vaisseau à se soulever en dirigeant légèrement son nez vers le haut, ce qui donne un petit élément vertical à la poussée.

LANCEMENT A QUAI
1. Activez l ' icône de Communication **F4** et sélectionnez **Demande de Lancement**.

2. Accélérez vers l'avant en utilisant la touche **Enter**.
3. Vous devez décoller rapidement car votre permission ne dure pas longtemps.

(46)

PILOTER SANS MOTEUR
Si vous faites des économies, l'extinction des moteurs a des avantages évidents et vos ennemis ne pourront pas voir les fusées de votre moteur. Ceci peut faciliter les manoeuvres quand vous bombardez une cible. Par exemple, vous pouvez avoir comme but de voler au travers d'une cible et l'extinction des moteurs vous permet de la viser, d'avancer par le coté et de tirer sans que le feu des moteurs ne vous propulsent en avant dans cette cible. Les pilotes expérimentés utilisent souvent ce mode de combat, avec leurs moteurs d'avancement et de recul (**Enter** et **Shift**).

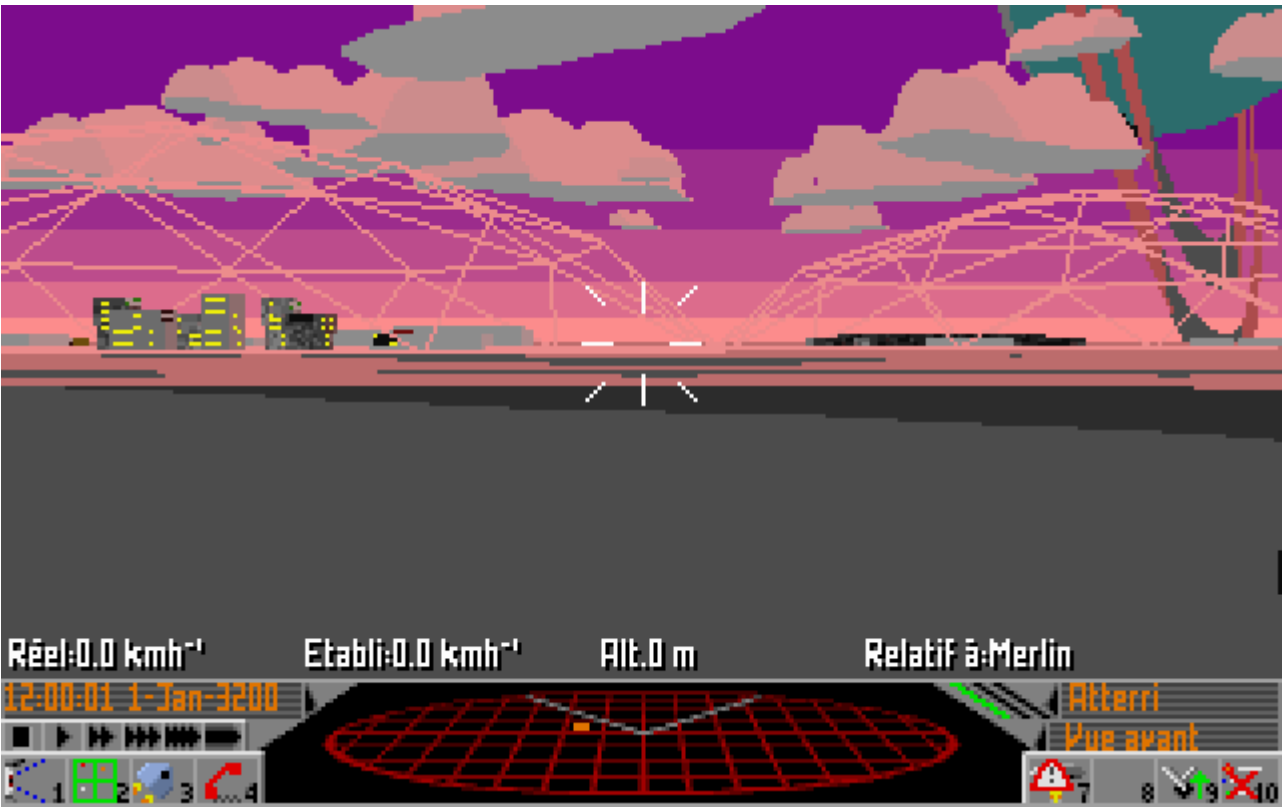
TIR BALANCE EN ORBITE
Cette méthode de gain de vitesse était très importante aux premiers temps du vol spatial, mais elle n'est plus nécessaire maintenant avec les progrès de la technologie spatiale. La seule raison pour l'utiliser, est le plaisir visuel d'être balayé devant une planète ou un soleil et de pouvoir dire que vous l'avez fait. Un tir balancé utilise à votre avantage la gravité des grands éléments pour `balancer' votre vaisseau dans sa direction de vol. Vos moteurs doivent être à l'arrêt, sinon ils compenseront cet effet. Vous ferez également des économies de carburant.

PERTE DES MOTEURS
Si un moteur est désactionné, le Pilote Automatique ne fonctionnera pas correctement et seuls les pilotes très expérimentés pourront piloter le vaisseau manuellement.

ATTERRIR ET ARRIMER

ATTERRIR MANUELLEMENT DANS UNE VILLE AYANT UNE ATMOSPHERE RESPIRABLE (VILLE EN PLEIN AIR)
L'atterrissage manuel demande de l'expérience, entraînez-vous donc dans une zone relativement sure. Il vous sera peut-être plus facile d'utiliser la Vue Externe pour aligner le vaisseau. Souvenez-vous cependant que le vaisseau vous paraîtra être
immobile et que le sol vous paraîtra bouger. Vous trouverez aussi peut-être utile d' utiliser les carrés cibles, que vous pouvez obtenir en mettant votre destination en cible (cf Partie LE PILOTE AUTOMATIQUE, ou la Partie CIBLER). Normalement, le pilote automatique vole jusqu'à une zone de 20 km au dessus de la cible et descend verticalement. Vous pouvez mettre les commandes en vol Manuel en utilisant l'icône de Contrôle de Vol **F7** à n'importe quel moment de cette opération. Ou bien, vous pouvez piloter pendant toute l'approche et atterrir

manuellement **(41)**.



(41)

La méthode la plus facile est de passer au dessus du port en attendant l'autorisation d'atterrir (icône Communication **F4**) et en rabaissant le train d'atterrissage (icône Train d'Atterrissage **F9**). Si le train d'atterrissage n'est pas rabaissé, vous vous poserez en catastrophe. Quand vous savez quel tapis d'atterrissage utiliser, essayez d'être à une vitesse d'environ zéro quand vous vous y posez. Si vous choisissez Sans Moteur, la gravité vous fera descendre et l'ordinateur de bord stabilisera le vaisseau. S'il y a peu ou pas du tout de gravité, il vous faudra peut-être plonger légèrement avec le nez vers le bas pour commencer, mais agissez avec prudence.

ATTERRIR DANS UNE VILLE N'AYANT PAS UNE ATMOSPHERE RESPIRABLE
Suivez les mêmes conseils que pour une ville en plein air. La seule différence est l'apparition de la zone d'atterrissage qui est couverte par une porte sas hexagonale **(42)**. Quand vous aurez l'autorisation d'atterrir, la porte s'ouvrira, découvrant le tapis d'atterrissage. Ne demandez pas l'autorisation d'atterrir trop tôt, sinon elle s'annulera au bout d'un moment et le sas se fermera. Ici encore, les carrés cibles peuvent vous être utiles pour créer un `tunnel' sous lequel vous pouvez voler (cf Partie LE PILOTE AUTOMATIQUE, ou la Partie CIBLER).

(42)

ARRIMER DANS UNE STATION SPATIALE

Demandez la permission d'arrimer (icône Communication **F4**) et attendez que les lumières clignotantes rouges deviennent blanches et que les lumières d'atterrissage oranges apparaissent. Il est interdit de descendre prématurément. L'ordinateur de bord fait coïncider votre roulement avec celui de la station, ce qui vous évite des calculs compliqués avant d'arrimer. Placez votre vaisseau juste devant l'entrée du quai et avancez doucement **(43)**. Le mécanisme d'arrêt de véhicule du quai fera arrêter le navire à condition que votre vitesse ne soit pas excessive.

(43)

COMBAT

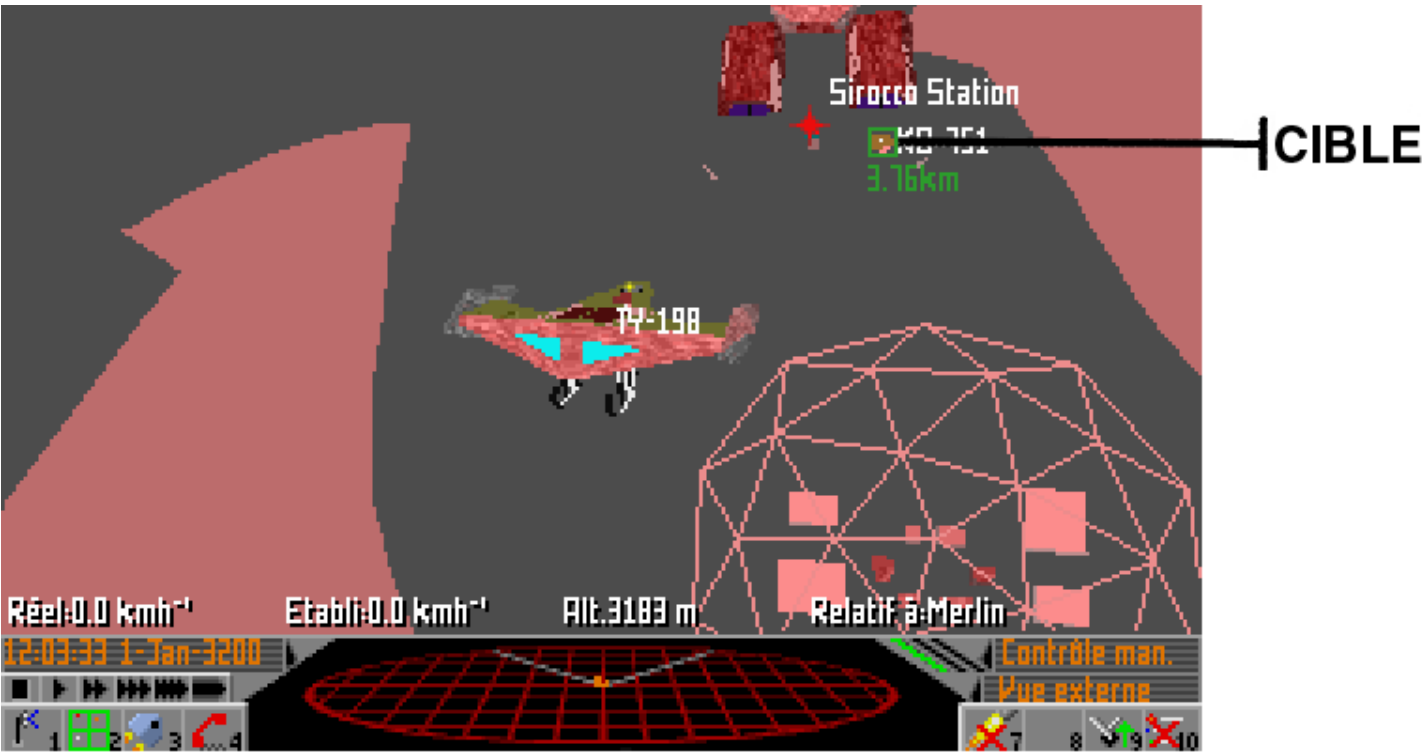
UTILISATION DE VOS ARMES
Bienvenue au manuel! (si c'est la première page que vous regardez).
Bien que Faulcon De Lacey ne pardonne pas le combat offensif, il est souvent inévitable. La meilleure défense est de s'échapper si cela est possible (bien que beaucoup de cultures trouvent cela lâche). Le combat est très dangereux et il se termine rarement sans que des frais exorbitants de réparation soient nécessaires. Vous pouvez contrôler vos armes (comme les missiles) en utilisant le Panneau de Contrôle d'Armes de votre vaisseau **(52)** qui peut être sélectionné en cliquant sur la zone scanner avec le bouton gauche de la souris, ou en appuyant sur la touche **F5**.

(52)

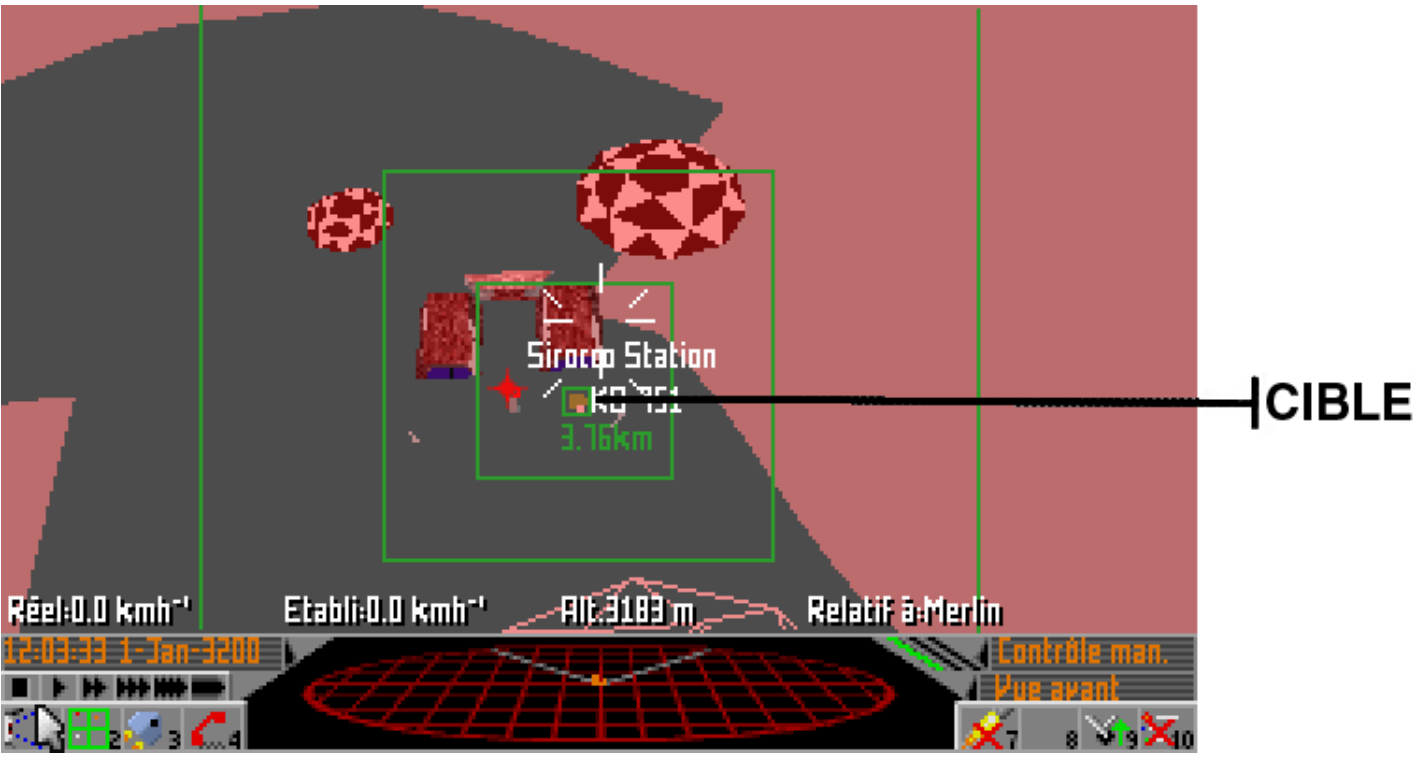
Cet affichage remplace l'affichage scanner (s'il est installé). Vous pouvez retourner au scanner en cliquant encore sur cette zone (loin des icônes) ou en appuyant sur la touche **F5**. N'oubliez pas que les raccourcis de clavier pour les icônes du Panneau de Contrôle d'Armes peuvent être utilisés même si le Panneau de Contrôle n'est pas affiché. Au fur et à mesure que vous installez des armes et de l'équipement supplémentaires sur votre vaisseau, leurs icônes apparaissent le long de la partie inférieure du panneau.
Ces boîtes d'icônes restent vides tant que vous n'avez pas obtenu l'équipement. Quand vous achetez des missiles et des mines, ils s'illustrent près des boîtes d'icônes. comme indiqué ci-dessus. Nous vous recommandons de lire l'ANNEXE UNE: EQUIPEMENT DU CHANTIER SPATIAL, pour obtenir plus de renseignements techniques avant d'acheter quoi que ce soit.

CIBLER
La mise en cible est utilisée pour la navigation à longue portée (cf Partie NAVIGATION ET VOL) et le combat. On peut viser une cible à la fois.
1. En utilisant l'écran en mode Vue Avant. Arrière. Externe ou Tourelle Ft. cliquez au centre du vaisseau à viser.
2. Si vous êtes en Vue Externe ou Tourelle. une mire apparaîtra sur la cible, ainsi que le rayon d'action **(53)**.

3. Si vous êtes en Vue Avant ou Arrière, vous verrez un Tunnel de Tir apparaître sur votre affichage supérieur **(54)**. Il apparaît comme une série de carrés qui vont en diminuant vers la cible, et ressemble à un tunnel. La distance de la cible est donnée en Unités Astronomiques AU ou en kilomètres km. Les Tunnels de Tir ne sont pas normalement affichés pour les vaisseaux car ils peuvent porter à confusion. Ils peuvent être mis en place en utilisant les `Préférences'.



(53)



(54)

4. Pour poursuivre le vaisseau, volez dans le tunnel. Quand vous approcherez de la cible, les carrés seront plus rapprochés, et ils avanceront donc plus vite vers vous. Si vous vous approchez d'une cible immobile, les carrés devraient passer à une vitesse constante quand vous ralentissez en vous approchant.
5. Si la cible disparaît de l'écran, une flèche indiquera dans quelle direction elle se trouve, ou, si elle se trouve derrière votre navire, Cible Derrière sera indiqué.
6. Pour annuler la cible, cliquez sur une zone vide qui n'est pas une cible potentielle.
7. Vous pouvez également choisir une autre cible à n'importe quel moment en cliquant sur un autre objet.
Certains pilotes trouvent que le `tunnel' les gène. Si c'est votre cas, référez-vous à la page de Préférences qui est fournie indépendamment de ce manuel.

ARMES OFFENSIVES

Bien souvent, la meilleure forme de défense est l'attaque, c'est pourquoi Faulcon de Lacy fournit ce qui peut être considéré comme des outils offensifs. Nous devons bien préciser qu'ils ne peuvent être utilisés qu'en capacité de défense contre un attaquant, Faulcon de Lacy ne pardonne jamais d'autres utilisations.

LASERS A PULSION ET LASERS A RAYON

Un laser (ou autre arme) peut être monté à l'avant de votre vaisseau et, pour les vaisseaux à fixation arrière, un à l'arrière. Certains plus grands vaisseaux sont équipés de tourelles, qui peuvent porter une arme chacune. Vous avez un choix extensif (cf ANNEXE UNE: EQUIPEMENT DU CHANTIER SPATIAL), bien que la gamme complète ne soit disponible que dans les grands chantiers navals. Il y a une rumeur qui court que les deux armées ont développé des armes supplémentaires pour leur propre utilisation, mais elles ne l'admettent généralement pas. Un Laser à Pulsion lance une seule impulsion très énergique tous les 5/8 de secondes, alors qu'un Laser rayon lance un faisceau continu, il est donc beaucoup plus ravageur. Même les petits lasers sont d'une efficacité raisonnable jusqu' à un rayon de 8 km, mais leur efficacité diminue avec la distance, car le faisceau se décompose légèrement. Nous vous recommandons de tirer d' une distance aussi courte que possible, pour obtenir un maximum d'efficacité. Méfiez-vous des réflexions du laser sur certains types de surfaces, surtout sur les petits angles. Bien que le faisceau risque d'avoir perdu la plupart de son énergie, il peut encore causer des dommages importants. Il y a un bruit qui court que la Marine I mpériale est en train de développer une armure réfléchissante qui renvoi une grande partie de l'énergie du laser d'où elle vient, bien que ce soit fermement nié.

OPERATION DES LASERS A PULSION OU RAYON

Pour faire fonctionner les lasers, appuyez en même temps sur les deux boutons de la souris, la Barre d'Espacement du clavier ou le bouton feu du manche à balai. Un laser monté à l'avant fonctionnera si vous êtes en mode Vue Avant F1, le laser arrière si vous êtes en mode Vue Arrière, et le laser tourelle approprié si vous êtes en mode Vue Tourelle. Si vous êtes en Vue Externe, le laser avant sera utilisé, même si d'autres lasers sont installés. Il est très courant que les lasers surchauffent, surtout avec les pilotes les plus excitables et surtout les lasers à faisceaux les plus puissants. Ceci ne risque pas d'endommager votre laser car il est protégé par une coupure automatique qui l'empêche de brûler, mais il risque de ne plus fonctionner pendant quelques secondes.

AMPLIFICATEUR DE REFROIDISSEMENT POUR LASER

Il réduit le problème de surchauffage des lasers au moment vital. Il complète le système de refroidissement intégré du laser qui fonctionne, le faisant refroidir plus rapidement. Il n'affecte pas les Accélérateurs Plasma.

UTILISATION DES MISSILES

Si vous aimez une vie paisible, faites attention à qui ou à ce que vous utilisez comme exercices de tir. Quand le moment arrive pour vous d'utiliser un de ces engins, suivez les étapes suivantes:

1. Armez le missile de votre choix en cliquant une des icônes missile. La console indiquera quel type de missile ou de mine est armée. Vous ne pouvez armer qu'un missile à la fois, et donc, si vous cliquez un autre missile, vous l'armerez et désarmerez le précédent.
2. Une icône **FEU** apparaît également. En la cliquant ou en appuyant sur la touche **M** du clavier, vous lancez le missile armé sur votre cible, mais il est important de rappeler que vous ne pouvez tirer que si vous avez sélectionné une cible.

(55)

3. Vous vous désarmez en cliquant sur le missile en question ou en cliquant sur une autre arme. Tous les types de missiles se dirigent vers leur cible aussi rapidement que leur moteur ZX34 Short-Burn d'une accélération incroyable de 65g leur permet. Cependant, ils ont des limites de carburant (suffisamment pour environ une minute de vol), alors les pilotes les évitent parfois. Il est préférable de lancer les missiles d'aussi prêt de la cible que vous n'osez le faire, et l'idéal est de lui faire face. Si la cible est derrière, le missile tournera, mais c'est une perte de temps de vol précieux, et donne au vaisseau cible plus de temps pour utiliser **ECM** s'il le possède.

Le missile explosera en atteignant un objet dur (y compris le vaisseau qui l'a lancé) mais il essayera d'éviter les objets non visés si possible. Il n'a pas besoin de toucher sa cible pour détoner, il peut détoner à sa proximité et causer autant de dégât. Comme prévu par un traité international, il détonera également quand il n'a plus de carburant. Un petit village fut détruit par un missile qui voyageait dans l'espace depuis des mois, suite à une bataille lors de laquelle il avait été lancé.

UTILISATION DE MINES
Les mines fonctionnent de la même manière que les missiles, mais sans les systèmes de transmission. Ils doivent avoir une cible désignée car ils détonent également à proximité de cette cible, sans nécessairement la toucher. Les mines sont également susceptibles de détoner par ECM. Les mines factices sont une innovation relativement récente et elles contiennent encore un mécanisme interne pour tromper les scanners des radars, ce qui explique leur poids. Elles ne sont pas faciles à distinguer des mines normales et donc, bien qu'il soit hors de danger de les récupérer, faites attention de ne pas récupérer une mine non explosée accidentellement, car le mécanisme de récupération la fera détoner.

BOMBE D'ENERGIE
Elle ne peut généralement être utilisée que contre les vaisseaux plus petits. Elle provoque la résonance et le surchargement des réacteurs principaux du système de transmission des petits vaisseaux (à un rayon de 100 km environ). Elle est liée à la transmission du vaisseau qui l'utilise, et elle ne le fera donc pas détoner. Elle peut être activée avec l'icône Bombe d'Energie **(56)** placée sur le Panneau de Contrôle d'Armes, ou avec la touche **B** du clavier.

(56)

GRANDS ET PETITS ACCELERATEURS PLASMA
Ce sont des armes très grandes qui sont généralement transportées par les grands croiseurs et les unités de combat de la marine et ils sont parfois transportés par les grands vaisseaux commerciaux et les paquebots dans les zones de l'espace les plus dangereuses. Ils sont utilisés de la même manière que les lasers et se

montent comme un fusil. Après avoir été tirés, ils se rechargent en quelques secondes. Vous pouvez les obtenir facilement dans deux tailles et on a fait preuve de beaucoup d'imagination pour les nommer `Grand' et `Petit'. Même un Petit Accélérateur Plasma peut détruire un vaisseau de cent tonnes bien armé d'un seul coup. Le plus grand a déjà été utilisé comme arme d'attaque planétaire pouvant détruire des zones de villes prédéterminées à partir de l'orbite. Ils ont un effet dévastateur sur la population locale à cause du bruit terrifiant du faisceau coupant l'atmosphère que l'on entend à des centaines de kilomètres, et qui peut rendre sourde toute personne non protégée se trouvant à proximité.

EQUIPEMENT DEFENSIF ET AUTRE
LE SYSTEME ECM
Il détruit toutes les Mines et les Missiles à Tête Chercheuse qui se trouvent à proximité (dans un rayon d'environ 100 km). Il fonctionne en utilisant l'icône ECM du Panneau de Contrôle d'Armes, ou en appuyant sur la touche **E** du clavier. Ne vous inquiétez pas s'il provoque des parasites sur votre affichage principal.

(57)

(58)

SYSTEME ECM NAVAL
C'est une version supérieure du système ECM standard qui peut également détruire les Missiles Informatisées et son rayon d'action est plus grand (environ 200 km). Il risque également de provoquer des parasites sur votre affichage principal. Il fonctionne en utilisant l'icône ECM Naval du Panneau de Contrôle d'Armes, ou en appuyant sur la touche **E**. Si les deux systèmes ECM sont installés, l'ECM Naval est utilisé de préférence. L'unique léger avantage d'avoir les deux systèmes est que si l'ECM Naval est en panne ou détruit, vous pouvez utiliser l'unité standard.

(59)

FERMETURE AUTOMATIQUE DE LA COQUE
Toutes les coques possèdent un système de fermeture hermétique automatique qui est installé en standard, grâce à Faulcon Heimeseal. Il comprend deux couches de résine séparées qui sont sous forte pression dans la coque. Quand les couches sont percées, les substances s 'accroissent et se mélangent pour créer un tampon très résistant qui ressemble à de la mousse.Ceci empêche la coque d'être décompressée, par une explosion causée par un seul tir.

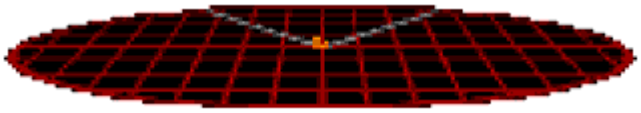
SYSTEME DE REPARATION AUTOMATIQUE DE LA COQUE
Ce système répare complètement les dégâts de la coque petit à petit, mais il est si grand qu'il ne peut être installé que sur les plus grands vaisseaux. Référez-vous à l'ANNEXE UNE: EQUIPEMENT DU CHANTIER NAVAL.

GENERATEUR DE BOUCLIER
Il vous protégera contre les armes énergétiques comme les lasers et les missiles. I1 ne sert à rien pendant les collisions. Si un vaisseau qui possède un Générateur de Bouclier est touché par une arme, le champ rayonnera d'une couleur qui dépend de la force de l'écran. A pleine charge, le champ rayonnera d'un blanc bleuté et se transformera en jaune, orange et finalement en rouge en se déchargeant. Tant que l'écran est actif, la coque est protégé. Si des écrans sont installés sur votre vaisseau, ils fonctionnent automatiquement et. s'il ne reste pas 100 pour cent de charge, ce sera indiqué sur la partie supérieure gauche de l'écran. Vous pouvez installer plus d'un Générateur de Bouclier sur votre vaisseau et leur effet de protection s'additionnera.

APPAREIL D'AMPLIFICATION D'ENERGIE
Ce grand appareil augmente la vitesse de chargement de tous les Générateurs de Boucliers qui sont installés sur votre vaisseau. A cause de sa taille, il n'est conseillé qu'aux plus grand vaisseaux qui possèdent un grand nombre de Générateurs de Boucliers.

TACTIQUES ET PLANIFICATION
Il est vital de savoir ce que font vos ennemis afin d'éviter d'entrer en combat avec eux. Il y a plusieurs façons de le savoir.

PRENDRE DES RENSEIGNEMENTS SUR LA COMPETITION
UTILISATION DU SCANNER Cet appareil, qui est habituellement installé en standard par Faulcon de Lacy, indique les positions relatives des vaisseaux et des autres objets qui se trouvent à proximité. L'affichage holographique montre les autres objets comme des taches de couleur au dessus ou en dessous du plan de votre vaisseau, avec une ligne de couleur les reliant au plan. Le plan de votre vaisseau est indiqué comme un cercle rouge couvert d'une grille (vue en perspective du siège du pilote), avec deux lignes qui indiquent les extrémités de votre vue avant. La couleur des taches réfléchit la masse du vaisseau ou de l'objet



1-15T	**112-159T**
16-31T	**160-207T**
32-63T	**208-299T**
64-111T	**300T +**

UTILISATION DE L'ANALYSEUR CADREUR RADAR
Il donne des informations supplémentaires sur votre cible, comme le nombre de Générateurs de Boucliers qui y sont installés, leur niveau de charge, le rayon hyperspatial maximum du vaisseau, et tout l'équipement important comme les Bombes d' Energie et les Analyseurs de Nuages Hyperspatiaux. Il vérifie également si le vaisseau est sur la liste des Criminaux Recherchés, et si c'est le cas, il indiquera la prime offerte pour sa capture. Cette prime sera automatiquement payée sur votre compte quand votre ordinateur de bord indiquera la destruction de ce vaisseau. Aucune prime ne sera payée pour un vaisseau qui n'a pas été identifié par l ' Analyseur Radar, car une preuve d'identité est nécessaire. Pour faire fonctionner l'Analyseur Radar:
1. Assurez-vous d'être en mode Vue en utilisant l'icône Vue **F1**.
2. Mettez un vaisseau en cible en le cliquant avec le bouton de gauche de la souris. Si la cible choisie n'est pas un vaisseau. aucune information ne sera indiquée.
3. Choisissez l'icône Analyseur Radar **(60)** du Panneau de Contrôle d'Armes et des informations sur votre cible seront affichées sur le coté supérieur droit de votre affichage supérieur **(61)** jusqu'à ce que vous annuliez

l'Analyseur Radar.

(60)

(61)

4. Pour annuler cet outil. utilisez encore l'icône.
5. Pour annuler la cible, cliquez en dehors du vaisseau dans un endroit sans cible potentielle.

UTILISATION DE L'ANALYSEUR DE NUAGE HYPERSPATIAL
Cet appareil est généralement utilisé par les pirates pour identifier la destination de ceux qu'ils poursuivent, mais également par la police et les chasseurs de primes. Si votre vaisseau est équipé d'un rayon d'action hyperspatial plus grand que celui du vaisseau que vous pou rsuivez (utilisez l'Analyseur Radar et la page d'Inventaire de l'Equipement du Vaisseau pour le déterminer), vous arriverez à destination avant lui si vous êtes parti en même temps.

Il indique la destination hyperspatiale, la masse du vaisseau et également l'Heure Galactique Moyenne exacte et la date à laquelle il arrivera.
1. Assurez-vous d'être en mode Vue en utilisant l'icône Vue **F1**.
2. Mettez un débris hyperspatial en cible en le cliquant avec le bouton de gauche de la souris. Si la cible choisie n'est pas un débris hyperspatial, aucune information ne sera indiquée.
3. Choisissez l'icône Analyseur de Nuage Hyperspatial **(62)** du Panneau de Contrôle d'Armes et des informations seront affichées sur le coté supérieur droit de l'affichage supérieur jusqu'à ce que vous annuliez Analyseurde Nuage Hyperspatial.

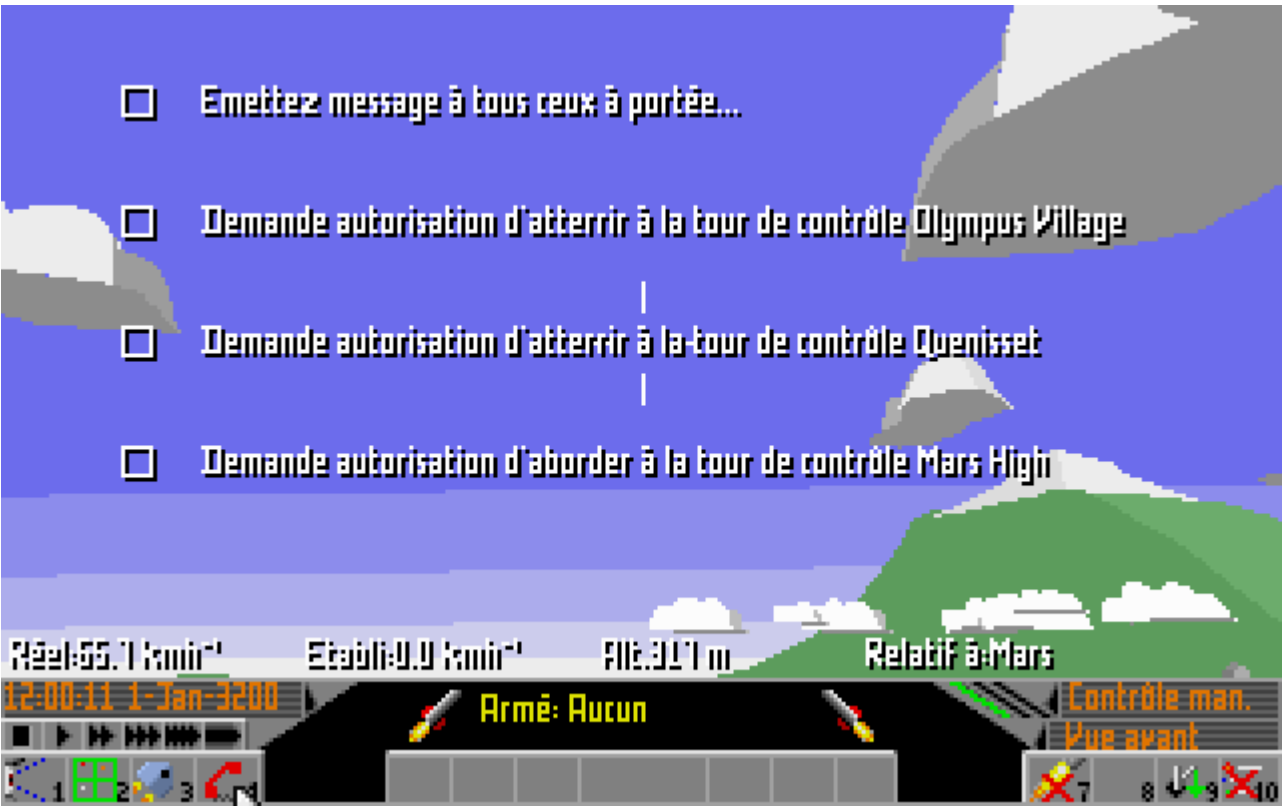
(62)

(63)

4. Pour annuler cet outil, utilisez encore l'icône.
5. Pour annuler la cible, cliquez en dehors du vaisseau dans un endroit sans cible potentielle.
6. Pour suivre le vaisseau, utilisez l'icône Carte Galactique **F2** pour sauter dans la même direction (cf Partie NAVIGATION ET VOL). Si vous entrez dans l'hyperespace pas trop longtemps après celui que vous poursuivez, vous en sortirez d'une position similaire.
7. Quand vous êtes sorti de l'hyperespace, utilisez le Contrôle de Temps Stardreamer (cf Partie NAVIGATION ET VOL) pour attendre l'arrivée probable de celui que vous poursuivez. L'information donnée par l'Analyseur de Nuage Hyperspatial est assez correcte, donc si l'heure prévue est dépassée d'une minute, celui que vous poursuivez ne viendra sans doute pas. Il a sans doute raté son saut (intentionnellement ou non), et vous ne pourrez pas le trouver.

MESSAGES DE COMMUNICATION

Quand vous êtes en vol, vous pouvez appeler les autres vaisseaux en utilisant l'icône Communication **F4**. Une série de messages de communication apparaîtront sur votre affichage supérieur **(64)**. Par exemple, vous pouvez leur demander de capituler si vous avez la chance de vous trouver dans cette position. Si votre vaisseau est au coté passif d'une agression, vous pouvez demander de l'aide, mais ceci comporte un risque. Certains pirates écoutent les appels de détresse et arriverons aussi vite qu' une araignée sur une mouche. Il en est de même si vous êtes en panne, mais demander de l'aide sera peut-être la seule option qui s'offrira à vous.



(64)

PRENDRE LA FUITE
Vous découvrirez qu'il y a beaucoup de vaisseaux plus gros et mieux équipés que le votre et dans ce cas, un combat entre vaisseaux risque d'être insensé. Faulcon De Lacey n'encourage pas les mesures illégales de repliement et il pense que couler dans la gloire est plus mémorable pour votre famille qu'une peine de prison. Si les louanges posthumes ne vous tentent pas, une capsule de fuite peut être la réponse.

CAPSULES DE FUITE
Une capsule de fuite n'est pas toujours installée et vous devez l'obtenir au Chantier Naval. Ce n'est pas une capsule en tant que telle, mais une modification qui permet à votre cockpit de se détacher pour former un navire séparé, mais en laissant malheureusement votre équipage, vos passagers et votre cargo. Elle vole au port d ' étoile le plus proche sous la conduite d'un Pilote Automatique réduit et elle ne peut être utilisée qu'une fois. C'est pourquoi elle est fournie avec une police d'assurance qui
sera automatiquement utilisée pour un Eagle Long Range Fighter de base qui remplacera le vaisseau que vous avez abandonné

La capsule ne possède aucune arme, ni de facilité hyperspatiale. Vous vous demanderez peut-être pourquoi votre ennemi ne va pas vous attaquer. ça ne se fait pas de tirer dans une capsule qui s'est échappée car elles sont trop faciles à attaquer, et la plupart des pilotes se rendent compte qu' un jour ils auront peut-être besoin d'en utiliser une. Cependant, il est arrivé que des pilotes, qui ne se soucient pas de leur image, vous abattent quand même. Un autre problème est celui des vaisseaux qui ramassent les capsules échappées et qui vendent leur occupant sur le marché de l'esclavage. Cette coutume est regardée de travers par la Fédération Elite des Pilotes et la Fédération elle-même. Pour détacher la capsule, il vous suffit de sélectionner 1' icône Capsule de Fuite sur le Panneau de Contrôle d'Armes, ou d'utiliser la touche **X** du clavier.

(65)

HYPERESPACE Un saut hyperspatial est souvent suffisant pour échapper aux pirates, mais un pirate qui a un vaisseau rapide peut utiliser son Analyseur de Nuage Hyperspatial pour vous suivre dans l' hyperespace et, si son vaisseau est plus rapide que le votre, peut même arriver à destination avant vous.

USAGES ILLEGAUX ET RISQUES Vous remarquerez peut-être les autres commettre des infractions afin de rester en vie et nous nous sentons obligés d'expliquer leur attitude erronée pour vous décourager de faire la même chose. Une de ces tactiques est le Saut Hyperspatial Raté qui est très risqué. Vous en trouverez une description dans la Partie NAVIGATION ET VOL,.Une autre tactique est de larguer son cargo dans le but que le vaisseau qui vous poursuit abandonnera sa poursuite pour le ramasser. Cet usage est expliqué dans la Partie

NEGOCE,.Souvenez-vous qu'il est illégal de larguer cargo.

CLASSEMENT DU COMBATET DES SERVICES
CLASSEMENT ELITE
Votre classement de pilote s'affiche quand vous utilisez l'icône Inventaire **F3** et aller jusqu'au Profile du Commandant **(66)**.

(66)

Un classement vous est donné par la Fédération Elne de Pilotes et il est calculé en tenant compte du nombre et des types de victimes enregistrées sur l'ordinateur de bord. Par exemple, tirer sur un vaisseau lourdement armé accumulera beaucoup de points. Beaucoup ne sont pas d'accord sur l'utilisation des victimes pour le calcul de ce classement car il peut conduire à l'illégalité. Dans les temps anciens, on y attachait beaucoup de prix car il fallait se battre pour survivre, et abattre les autres était une marque de talent et de courage. Le classement est encore très respecté dans les systèmes extérieurs où la façon de vivre reflète encore celle du passé des systèmes intérieurs, qui sont maintenant plus civilisés. La méthode de classement a donc été préservée pour des raisons historiques. Les catégories sont les suivantes, par ordre de mérite:

CLASSEMENT ELITE

Inoffensif	Au dessus de la moyenne
Pratiquement inoffensif	Compétent
Médiocre	Dangereux
En dessous de la moyenne	Mortel
Moyen	ELITE

MEDAILLES
Si l'homicide n'est pas votre genre, des médailles sont offertes par la Fédération ou l'Empire pour des actions particulièrement héroïques.Les médailles comprennent l'humble Certificat de Bravoure et la médaille du Combattant Céleste de l'Empire qui est très respectée. Elles sont également indiquées sur la page de Profile du Commandant de l'Inventaire.

RANGS MILITAIRES

La Fédération et l'Empire donnent des rangs militaires pour les services rendus, bien que l'Empire les appellent des titres. Un individu peut progresser graduellement d'un rang à l'autre, même en commençant par des missions purement mercenaires, en étant promu suite à des services loyaux prolongés. Ces rangs sont en général mutuellement exclusifs car les deux superpuissances ne tolèrent as que ses officiers travaillent pour l'adversaire (bien que le travail pour les mondes neutres est en général permis).

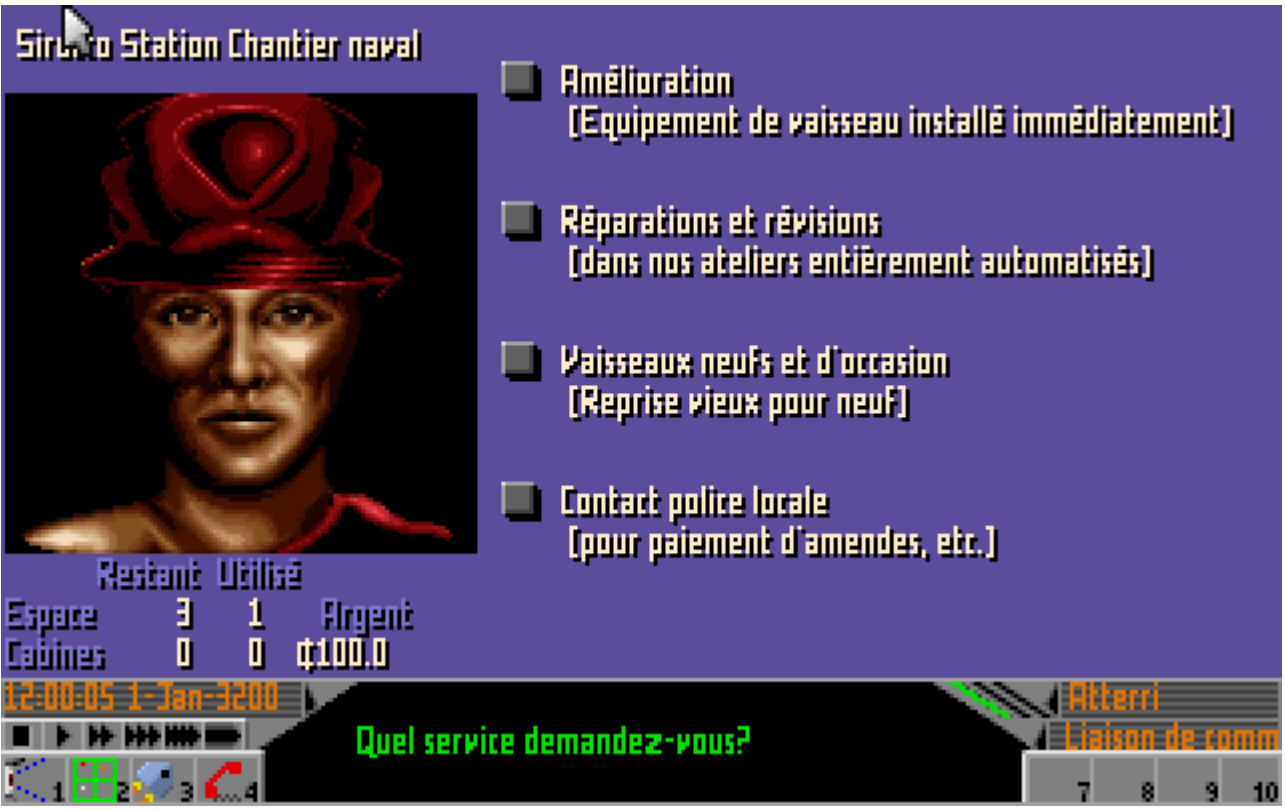
RANGS FEDERAUX		TITRES IMPERIAUX	
Aucun	Lieutenant	Etranger	Vicomte
Soldat	Capitaine de Corvette	Serf	Vicomte
Caporal	Capitaine	Maître	Earl
Sergent	Commodore	Sir	Marquis
Sergent-Major	Amiral Arrière	Ecuyer	Duc
Majeur	Amiral	Seigneur	Prince
Colonel		Baron	

RANDS LEGAUX

Avant de commencer à tirer sur tout ce qui boue pour améliorer votre classement. tenez compte de votre statut légal. Trois forces d-e l'ordre relèvent des informations: Le Service de Sécurité Fédéral (de la Fédération), les Gardes Impériaux (de l'Empire) et Interpol (des Systèmes Indépendants). La derrière tut mise en place après que la Fédération et l'Empire se soient imposés comme superpuissance, et que les dirigeants mondiaux qui désiraient rester indépendants se rencontrèrent et décidèrent d'organiser leur propre force de l'ordre. C'était surtout pour éviter que les pays indépendants ne deviennent un dépotoir de criminels. Souvenez vous que quoi que vous fassiez et qui que ce soit pour qui vous travaillez, vous vous ferez presque toujours remarquer par quelqu'un

LE CHANTIER SPATIAL

VAISSEAUX ET PIECES:
FAIRE SON CHOIX
Le chantier spatial sur les planètes ou les bases est l'endroit où vous pouvez contacter la police pour payer toutes les amendes dues, ou acheter du matériel pour votre vaisseau, faire monter ou démonter des pièces, réparer ou même échanger votre vaisseau. La gamme disponible dépend de l'emplacement où vous vous situez, alors vous devrez peut-être faire un peu de recherche. Par exemple, une région peu peuplée ne va pas avoir un grand choix de matériel pour votre vaisseau. Avec l'icône Communications **F4**. sélectionnez Chantier spatial et vous obtiendrez une liste de services **(67)**



(67)

RENOVATION DU VAISSEAU OU DEMONTAGE DE PIECES POUR LES VENDRE
1. Appuyez sur **Rénovations**. L'écran indiquera des articles à vendre avec options pour **Monter** ou **Démonter** les pièces et le coût de ces opérations **(68)**.

(68)

2. Sélectionnez les touches **Monter** ou **Démonter** pour l'article en question, et le total de votre argent sera ajusté en conséquence en bas à gauche de l'écran.
3. Si la liste des articles est trop longue pour la consulter en son entier, utilisez les flèches **Encore** ... pour pouvoir le taire.
4. L'utilisation de la touche Retour...vous ramènera au Chantier spatial et l'icône F4 Communications vous ramènera à la liste des Services. L'équipement est monté ou démonté pendant votre attente et la procédure est entièrement automatique.

REMARQUE SUR LE MONTAGE DES CANONS
Pour les canons, si votre vaisseau dispose de plusieurs montages on vous demandera où vous voulez votre canon. Les anciens se rappelleront peut-être que des montages étaient disponibles à gauche et à droite, mais cette configuration fut déclarée illégale car de nombreuses personnes ont trouvé qu'elles tiraient accidentellement sur leurs amis, ou encore plus embarrassant, sur la police, ceci à cause de la difficulté de leur utilisation.

CHOIX SUR LES ACHATS ET LES REJETS
Chaque vaisseau possède un espace déterminé dans la coque, et on doit y trouver la place de loger le moteur, les canons, le carburant, les cabines, la cargaison etc. La proportion prise par ces différents articles dépend de vos besoins, par exemple un moteur de vaisseau rapide va dominer la coque. Autrement, si vous êtes intéressé par un vaisseau mieux armé plutôt que plus rapide, la dimension du moteur peut être sacrifiée en faveur des armes. Tous les articles sont comparés en fonction du poids, ce qui équivaut à l'espace qu'ils occupent; tout espace vacant petit être utilisé pour la cargaison. Si un chantier spatial particulier ne vend pas un certain article, les réparations ou le démontage ne pourront pas être effectués car les outils nécessaires ne seront pas disponibles non plus.

INVENTAIRE DE L'EQUIPEMENT DU VAISSEAU
Une liste de l'équipement à bord peut être obtenue en utilisant les icônes Inventaire **F3**. Feuilletez les pages jusqu'à ce que vous trouviez **Statut de l'équipement** du Vaisseau. L'image de votre vaisseau indiquera avec tous les articles visibles à l'extérieur.

(69)

REPARATIONS, ENTRETIEN ET PANNES

L'équipement est normalement très fiable, mais sa fiabilité s'érode avec l'âge, c'est donc pourquoi l'entretien est essentiel. Il peut être effectué à tout moment, et plus vous attendez pour le faire plus vous risquez de tomber en panne, donc vous retardez à vos risques et périls. Les chantiers spatiaux diffèrent en fonction des services qu'ils peuvent offrir, donc il se peut que votre vaisseau fasse l'objet de pièces détachées mal montées et de réparations douteuses. Si une partie de l'équipement tombe en panne, elle ne fonctionnera pas et elle sera indiquée sur la page d'inventaire du Vaisseau (Icône Inventaire **F3**) en texte brouillé jusqu'à sa réparation. Si un chantier spatial particulier ne vend pas une pièce détachée, les réparations ne peuvent pas être effectuées car les outils nécessaires à cette réparation ne seront pas disponibles non plus. Pour réparer ou entretenir une pièce détachée:

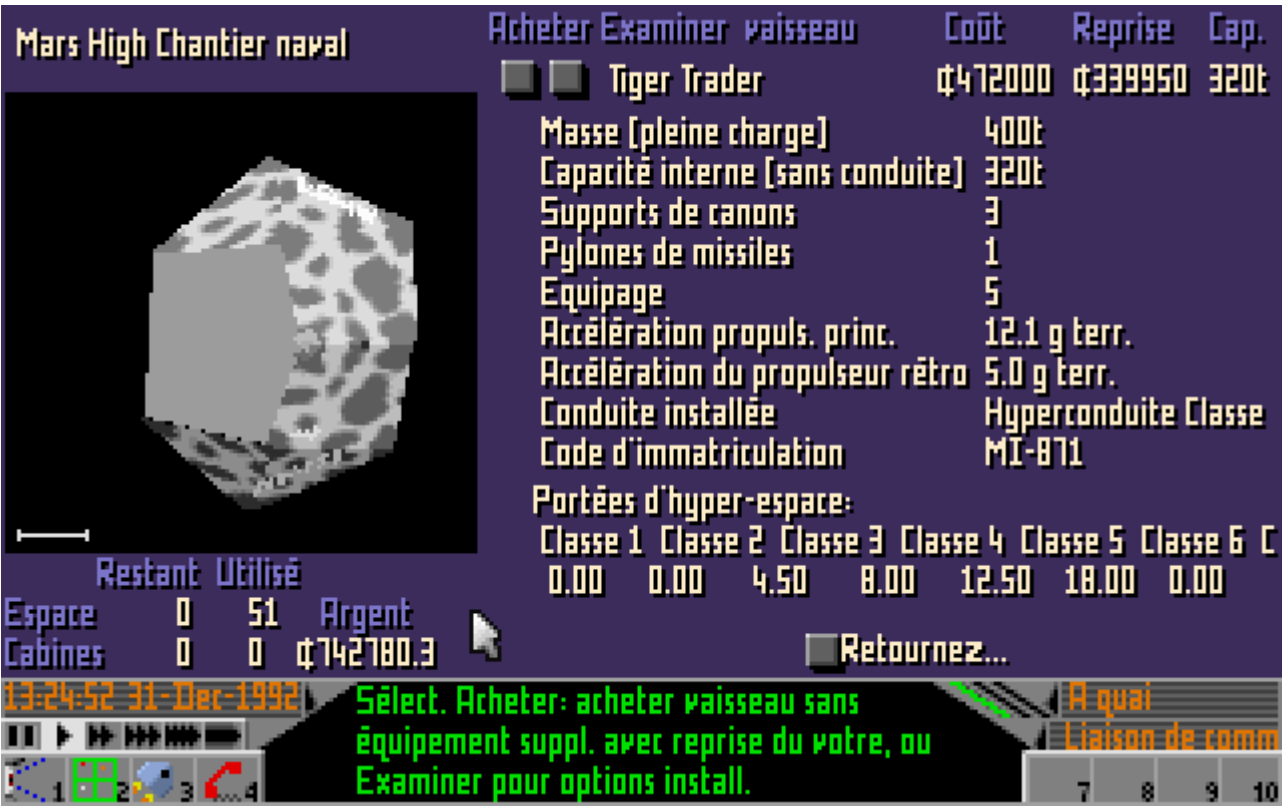
1. Sélectionnez l'icône Communications **F4**.
2. Dans la liste, choisissez Chantier spatial suivi de **Réparations et Entretien**.
3. Vous aurez ensuite une liste d'options de services d'entretien.

(70)

COQUES DE VAISSEAUX NEUVES ET REMISES EN ETAT

Ce mode vous permet de faire des échanges entre vaisseaux. Il est courant de retirer toutes les options extras avant de le vendre, car le seul article en option qui peut affecter sa valeur marchande sera l'Hypertransmission. Les vaisseaux neufs sont fournis avec 1t. du carburant approprié dans le réservoir interne, quelque soit la capacité du réservoir.

1. Avec l'icône Communications **F4** sélectionnez **Chantier** spatial suivi de **Coques de vaisseaux neuves et remises en état.**
2. Les vaisseaux disponibles seront indiqués avec leurs détails de vente.
3. Vous pouvez choisir **Acheter** ou **Examiner** le vaisseau. Remarquez que les types de vaisseaux offerts dans un système seront différents selon leur appartenance politique, population et types de visiteur.



(71)

4. Informations supplémentaires sur les vaisseaux fournies en sélectionnant Examiner y compris les montages,

l'équipage et la gamme hyperespace.

ENROLER DES MEMBRES D'EQUIPAGE

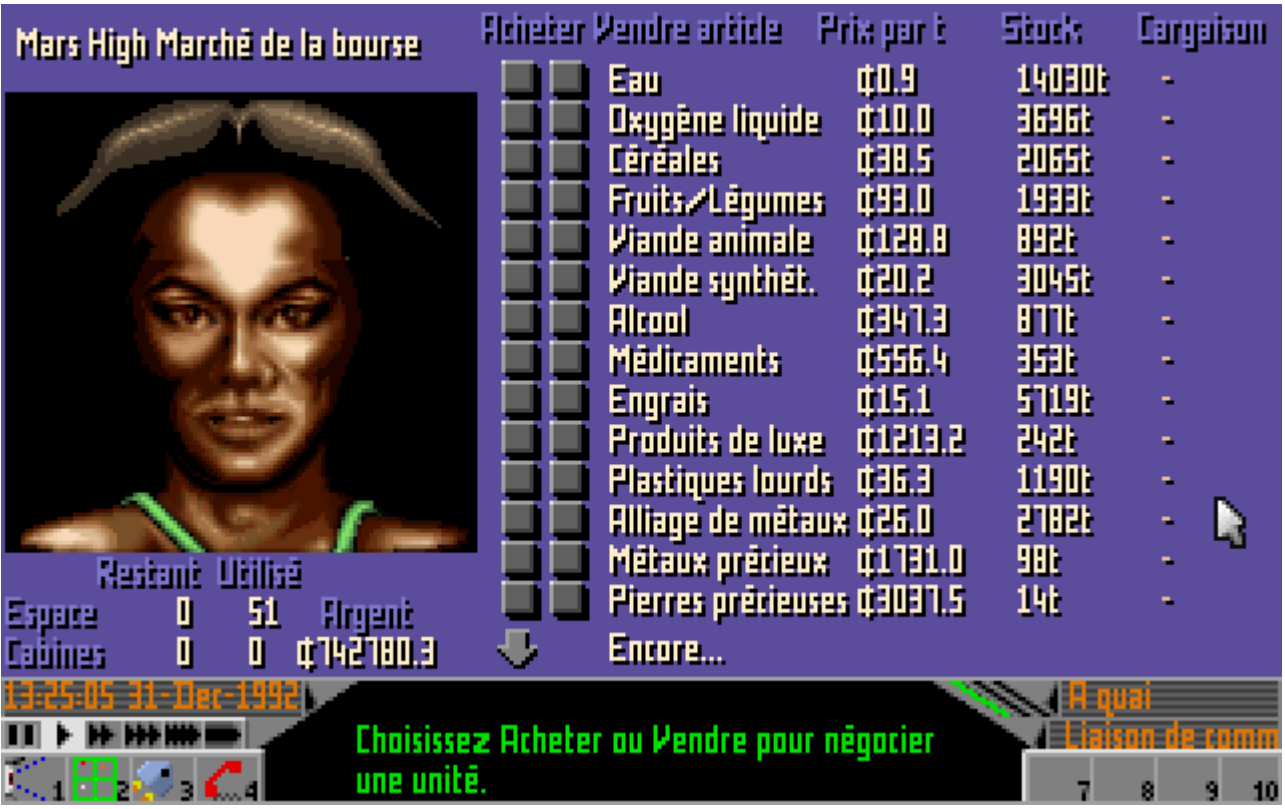
Lorsque vous achetez un vaisseau plus grand, il vous faudra peut-être quelques membres d'équipage supplémentaires afin d'en assurer sa navigation. Sans eux, vous ne pourrez pas décoller. Il est inutile d'acheter des cabines supplémentaires, car elles sont fournies avec le vaisseau. Vous devez enrôler les membres de l'équipage grâce au Tableau d'Affichage en utilisant l'icône Communication **F4** (voir partie COMMERCE). Lorsqu'ils sont enrôlés, une page intitulée Feuille de Service apparaît dans le mode inventaire (Icône Inventaire **F3**, voir la partie ICONES), et indiquera tous les noms des membres de l'équipage. Vous pouvez aussi les renvoyer en utilisant cette page, mais seulement lorsque vous vous trouvez dans un dock.

Les membres d'équipage vous coûteront de l'argent - naviguer n'est pas le seul intérêt. Des salaires seront déduits automatiquement de votre compte en banque. Les salaires sont quelquefois négociables mais sont généralement assez élevés car il existe un certain élément de danger pour les membres de l'équipage. Par exemple, si vous décidez d'utiliser votre capsule de secours, l'équipage reste. N'oubliez pas, vous en avez pour votre argent.

COMMERCE

ACHETEZ! VENDEZ!
Le commerce est très simple grâce à un accord entre l'Empire et la Fédération, lequel autorise une liberté du commerce au sein de tous les systèmes via les marchés boursiers. Après tout, la guerre froide doit être fournie et alimentée par quelque chose. Il existe aussi des marchés privés qui peuvent être plus lucratifs, niais quelquefois risqués. Ils seront tous expliqués chacun leur tour.

OPERATIONS BOURSIERES
Vous devez aile en ville ou dans une base spatiale pour effectuer vos opérations boursières. Vous ne pouvez pas faire ces opérations en vol mais au moins vous serez en sécurité au cours de ces opérations.
1. Sélectionnez l'icône Communications **F4** en bas de votre console, et une liste d'options apparaîtra.
2. Sélectionnez **Bourse** du menu, et vous obtiendrez une sélection d'articles **(72)**. Appuyez sur la flèche **Encore**... et le reste de la liste apparaîtra.



(72)

3. L'écran affiche des touches Acheter et Vendre, le prix par tonne, le stock sur le marché et la quantité de cargaison (en tonnes) que vous avez à bord en ce moment.
4. Avant de commencer toute opération. lisez les informations sur les articles ci-dessous. Remarquez que seuls des articles légaux seront indiqués dans la liste. Pour les articles illégaux vous devrez utiliser le marché privé (voir la section TABLEAU D'AFFICHAGE).

ACHAT
1. Pour acheter une tonne d'un article choisi, activez la touche correspondant à l'article de votre choix dans la colonne Achat. Votre console indiquera l'article que vous avez sélectionné. Une pression chargera automatiquement une tonne dans votre soute. Si vous continuez à appuyez sur la touche vous achèterez de nombreuses tonnes à un rythme accéléré.

2. Si vous voulez revoir votre transaction, la touche Vendre la soustraira de votre stock. Changer d'avis ne vous coûte rien, mais vous devrez prendre une décision assez rapidement.

ECHEC DES TRANSACTIONS
Vous ne réussirez pas vos transactions si:

- Votre soute est pleine (indiquée en bas à gauche de l'écran par Espace Cargaison). Voir aussi la section INVENTAIRE DE VAISSEAU.
- Vous n'avez pas assez d'argent (indiqué en bas à gauche de l'écran sous la rubrique Argent).
- Le stock n'est pas disponible.

Les informations sur toutes les situations seront affichées sur votre console.

VENTE
1. Opération semblable à celle de l'achat, mais en utilisant la touche Vente. Votre niveau de stock diminuera automatiquement au fur et à mesure de vos ventes. Une erreur peut être modifiée en utilisant la touche Achat, ceci gratuitement, mais si vous tardez trop longtemps, quelqu'un d'autre pourrait acheter avant.
2.Vous aurez échoué si votre propre stock s'épuise. ce qui sera indiqué sur votre console. Voir aussi la section INVENTAIRE DU VAISSEAU.

STOCK ET PRIX
Le niveau du stock indiqué sur la console est celui sur le marché boursier, non pas le marché privé, lequel a son portefeuille séparé. Les prix vous sont fournis par Zébulon Intergalactic Trading Company (ZITCO), et sont remis à jour tous les jours à minuit Galactic Mean Time (GMT). L'heure Galactic fut adoptée après la signature du traité entre l 'Empire et la Fédération. Les hostilités entre elles ne peuvent se produire si l'un des partis ne se manifeste pas car ils ont mal calculé l'heure. Si le niveau du stock baisse à cause d'une forte demande, les prix locaux peuvent augmenter. Si un vaisseau arrive avec une grosse cargaison de céréales, disons, lorsqu'il le mettra sur le marché, le prix du grain pourra baisser au prochain ajustement à minuit.

COMMERCE ET CONTROLE DU TEMPS STARDREAMER
Les prix sont changés tous les jours à minuit, ce qui peut être un peu frustrant si vous êtes pressé. L'utilisation des icônes du Contrôle du Temps activent le Stardreamer qui fera en sorte d'accélérer le temps. Il existe une description de ce dispositif dans la partie NAVIGATION ET VOL. N'oubliez pas que vos ennemis seront aussi en accéléré, donc à n'utiliser que lorsqu'il est prudent de le faire, bien que même sur une base découverte, vous serez protégé par les défenses de la base même. Souvenez-vous aussi que la base vous facturera une somme modique tous les jours à minuit durant votre séjour.

CHOISIR VOS TRANSACTIONS COMMERCIALES
Tous les systèmes ont leur propre production et consommation, importation et exportation. Généralement, le prix des importations sera plus élevé que la moyenne Galactic et celui des exportations inférieur à la moyenne. Par exemple une région agricole aura du grain bon marché, donc ce sera un bon endroit pour y acheter du grain pour le vendre ensuite dans une région dépourvue de grain. Une liste des importations et exportations pour un système spécifique sera disponible en utilisant l'icône des Données **F6** (voir partie NAVIGATION ET VOL). Les informations sur les denrées illégales seront aussi disponibles ici.

CHOISIR OU EFFECTUER VOS TRANSACTIONS COMMERCIALES
La Carte Galactic (icône Carte Galactic **F2**) indique un nombre d'itinérairescommerciaux recommandés (en rose) remis à jour par ZITCO en 3195. Faulcon De Lacey n'acceptera aucune responsabilité pour toute inexactitude à cause de cette raison. Une carte avec les itinéraires commerciaux a aussi été fournie avec ce manuel. Il est toujours recommandé de considérer les détails politiques et économiques d'un système avant de gaspiller du carburant (voir partie NAVIGATION ET VOL).Les articles en abondance dans un système interstellaire seront relativement avantageux à acheter. Bien au contraire, les articles plus rares seront plus coûteux et intéressants à vendre.

ARGENT
Vos fonds sont indiqués à la rubrique **Argent** en bas dans le coin gauche de l'écran. Ils sont en sécurité si votre vaisseau est détruit grâce à un système bancaire automatique. Si vous n'avez plus d'argent vous pouvez vendre votre vaisseau pour un plus petit ou vendre un accessoire. Il est conseillé de consulter les offres d'assurance sur le Tableau d'Affichage.

DELESTAGE ET RECUPERATION DES MARCHANDISES
C'est une pratique illégale, mais qui est occasionnellement nécessaire. Certaines marchandises sont endommagées durant cette procédure et il faudra en tenir compte lors de la récupération d'une telle cargaison. Les changements suivants se produiront:

- Les animaux vivants deviendront de la viande.
- Les esclaves meurent et sont officiellement utilisés comme engrais, mais une rumeur raconte que les corps se retrouvent sur le marché de la viande animale.
- Les alcools, produits de luxe, céréales, fruits et légumes se transforment tous en ordures.
- Parfois des conteneurs exploseront imprévisiblement lorsqu'ils seront relâchés à cause d'irrégularités introduites durant leur fabrication.

DELESTAGE
Sélectionnez l'icône Inventaire **F3** et passez à la partie Inventaire Cargaison, qui affiche des touches de délestage **(73)**. Activez la touche à côté des marchandises qui seront jetées tonne par tonne.

(73)

RECUPERATION
Vous ne pouvez pas récupérer des denrées délestées à moins d'avoir acheter une écope à carburant et un dispositif de conversion de l'écope à cargaison. Si vous avez cet équi- pement, manoeuvrez afin que la denrée se situe juste en face de l'écope et déplacez vous lentement dans sa direction.

INVENTAIRE DU VAISSEAU
Celui-ci donne des informations plus détaillées sur votre cargaison et vos passagers, et s'obtient grâce à l'icône Inventaire **F3**. En appuyant sur cette icône, vous pourrez étudier sept pages d'informations, y compris:

STATUT DE L'EQUIPEMENT DU VAISSEAU Indique les armes et l'équipement existant sur le vaisseau. Voir la section CHANTIER SPATIAL pour de plus amples détails sur les articles individuels. Il indique également le niveau du carburant dans les moteurs qui est différent du carburant hyperespace (voir la partie CONSOMMATION DU CARBURANT EN NAVIGATION ET EN VOL).

PROFIL DU COMMANDANT Détaille les médailles et les rangs. Voir la partie COMBAT.

FEUILLE DE SERVICE DE L'EQUIPAGE Donne tous les noms des membres de l'équipage (sur les plus grands vaisseaux seulement). Voir la partie CHANTIER SPATIAL.

INVENTAIRE CARGAISON Votre cargaison y est détaillée si vous en avez une. Délestez une tonne de n'importe quel article en appuyant sur la touche appropriée.

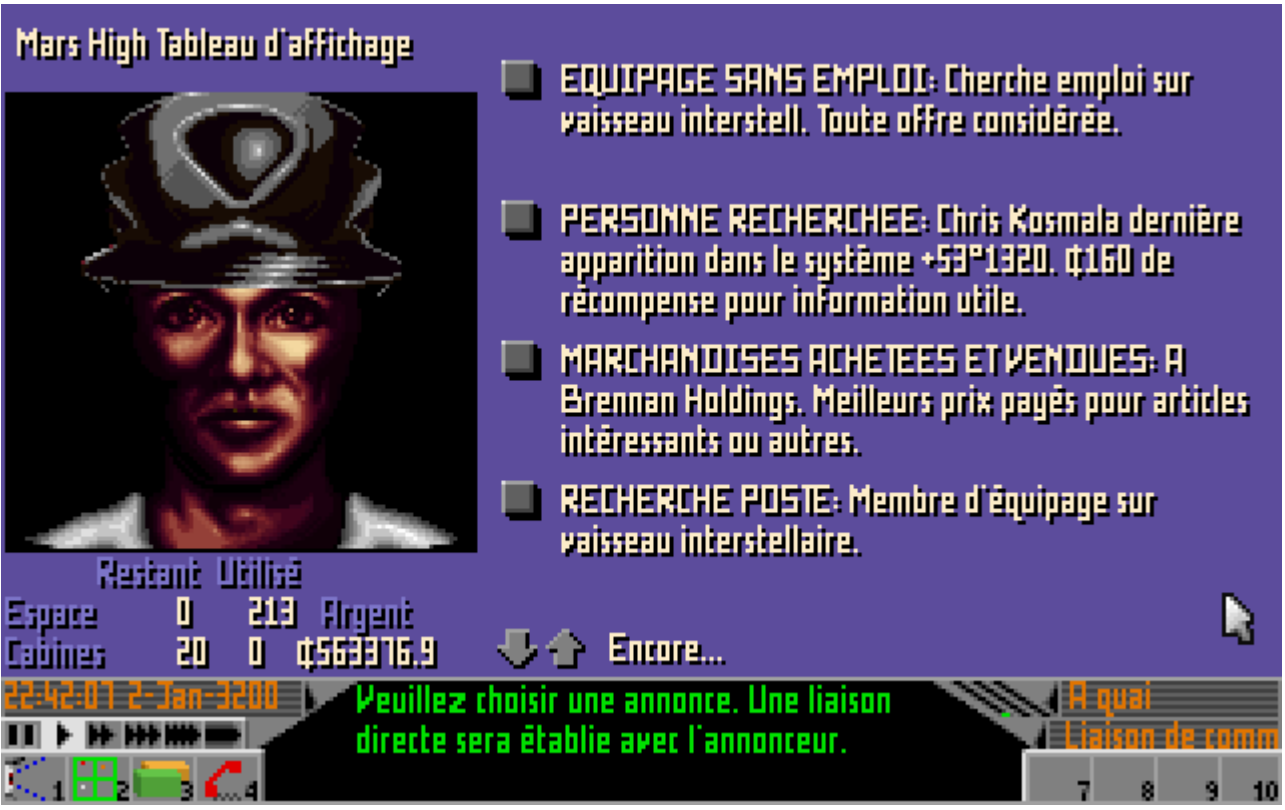
PASSAGERS ET PETITS ARTICLES Cette liste vous informe sur les noms de vos passagers ou de vos clients, le nombre de personnes à bord, tous les petits colis et leur destination et combien d'argent vous devez encore recevoir des transactions.

LISTE DES CONTRATS EN COURS Indique les contrats en cours et qui ne sont pas encore terminés. Ceux qui transportent des colis et des passagers sont indiqués à la page Passagers et Petits Articles.

INSTALLATIONS MINIERES Donne la liste des emplacements miniers actifs dont vous êtes propriétaire. Voir la partie EXPLOITATION MINIERE. Remarque: les pages ne seront pas montrées si elles ne contiennent rien.

LE TABLEAU D'AFFICHAGE
Il s'agit d'une collection de petites annonces pour le commerce, les services et les demandes de passage, parmi tant d'autres. Vous trouverez d'autres types d'annonces, donc il vaut mieux fouiller. Il est aussi possible de contacter les militaires, son appartenance dépendant du système où vous vous trouvez.

COMMERCE DES ARTICLES LEGAUX
Certains individus effectuent leurs transactions sur le Tableau d'Affichage plutôt que sur le marché boursier, et prendre un risque avec ce genre de commerce peut vous être bénéfique. Il peut y avoir des annonces pour des articles spécifiques requis d'urgence par des personnes qui ne peuvent pas les acheter sur le marché boursier, aussi elles sont prêtes à payer de fortes sommes. Vous pourriez gagner plus d'argent de cette façon plutôt que de les vendre tout simplement sur le marché boursier.
1. Sélectionnez l'icône Communications **F4**.
2. Sélectionnez le Tableau d'Affichage et cherchez les annonces indiquant **recherche(74)**



(74)

COMMERCE DES ARTICLES ILLEGAUX
Bien sûr comme vous êtes un citoyen obéissant vous ne vous lancerez pas dans ce genre de commerce, mais afin de mieux comprendre le cerveau criminel, vous devriez connaître la procédure typique.
1. Sélectionnez l'icône Communication **F4**.
2. Sélectionnez le Tableau d'Affichage et recherchez les annonces indiquant Marchandises: Ventes et Achats. Bien qu'il n'y en ait pas à cet endroit ou ce jour là, les flèches Encore vous permettent de voir toutes les annonces publiées ce jour donné et qui ne tiennent pas toutes sur l'écran

3. Appuyez sur la touche Marchandises: Ventes et Achats qui vous intéresse et une liste des marchandises illégales disponibles s'affichera.

(75)

4. Effectuer vos transactions comme sur le marché boursier. La police, bien qu'elle soit au courant de cette pratique, ne supprimera pas cette activité. Elle prend non seulement un bénéfice mais aussi elle l'utilise à son avantage. Des pièges sont montés sous forme d'annonces et le criminel avisé en reconnaîtra leurs caractéristiques. Une fois les transactions réussies, il y a toujours la menace des douaniers, mais bien sûr vous n'avez rien à cacher.

TRANSPORT DES PASSAGERS
Des personnes peuvent placer des annonces pour leur transport ou même des groupes pour une destination précise. Si vous voulez le faire, il vous faut suffisament d'espace de cabine dans votre vaisseau, ce qui signifiera peut-être plus d'investissement pour vous. Voir la partie CHANTIER SPATIAL, où la rénovation/amélioration de votre vaisseau est expliquée.

REPONDRE A UNE DEMANDE
1. Sur le Bulletin des Informations grâce à l'icône **f4**, recherchez l'annonce appropriée et sélectionnez la **(76)**.

(76)

2. Choisissez l'une des réponses vous étant présentée, par exemple une réponse peut demander pourquoi ils sont prêts à payer tant.
3. La réponse s'affiche en bas de la console.
4. Si vous voulez continuer avec cette transaction, appuyez sur **ok- d'accord** en haut de la liste des réponses.
5. Les passagers apparaîtront sur votre liste de passagers.
6. Un paiement est normalement effectué à l'arrivée de vos clients à leur destination, bien que certains paieront la moitié ou toute la somme au début du voyage.

TRANSPORT DES COLIS
Pour être messager. négociez de la même façon que pour les passagers après avoir trouvé les annonces pour transporter des colis. Un colis va occuper un espace minimal dans votre soute et bien entendu ne nécessite aucun système de survie.

ENROLEMENT DE L'EQUIPAGE
Si vous achetez un plus grand vaisseau, vous aurez sans doute besoin d'un plus grand équipage, ce qui peut être obtenu par les petites annonces du Tableau d'Affichage. De plus amples détails sur votre contrat avec eux se trouvent sous la rubrique ENROLEMENT DES MEMBRES DE L'EQUIPAGE dans la partie CHANTIER SPATIAL.

EXPLOITATION MINIERE

IL Y A DE L'OR LA-BAS DANS CES COLLINES!

Si vous préférez une vie de solitaire, alors l'exploitation minière est pour vous. Cette occupation implique beaucoup de déplacement pour chercher du minerai. II existe deux types d'exploitation minière: Exploitation minière d'astéroïdes et exploitation minière en surface; les deux ont leurs avantages et leurs inconvénients.

EXPLOITATION MINIERE D'ASTEROIDES
L'exploitation minière d'astéroïdes est une vieille méthode, niais elle a fait ses preuves. C'est la façon la plus facile et la plus économique d'obtenir du minerai et vous devrez avoir un Laser d'exploitation minière de 30MW, une Ecope à Carburant et un système de Conversion de l'Ecope à Carburant. Vous faites exploser tout simplement un astéroïde avec le laser et puis vous survolez les morceaux d'astéroïde, l'écope ramasse autant de minerai possible pouvant être contenu dans la soute. Les astéroïdes ne contiennent pas tous du minerai, donc attention, vous pourriez finir par avoir une soute pleine de déchets.

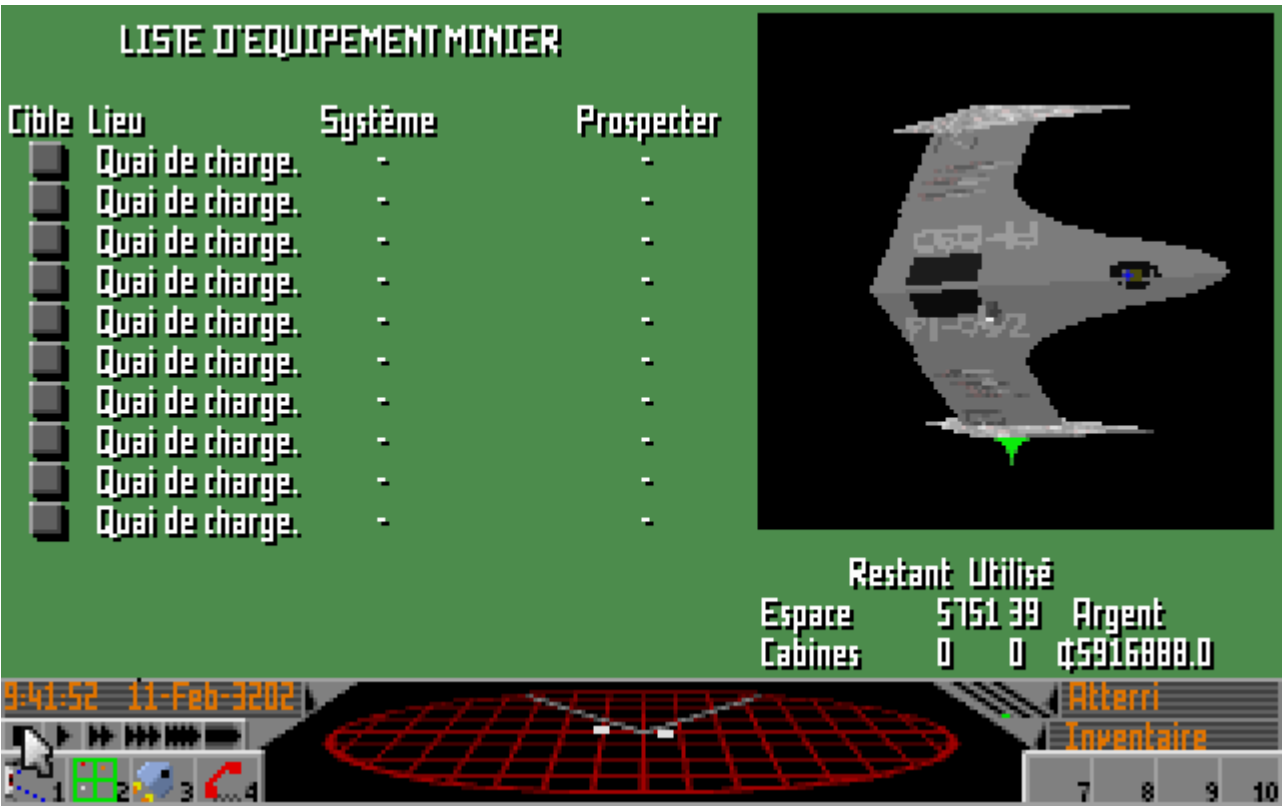
EXPLOITATION MINIERE EN SURFACE
Une fois que vous êtes établi, ce type d'exploitation minière est un moyen plus sûr d'obtenir du minerai. Toutefois, il vous faudra un assez gros investissement afin d'acquérir les installations et peut-être aussi un plus grand vaisseau (avec une soute
d'une contenance de 30 tonnes au minimum) pour pouvoir transporter le minerai. Le seul dispositif recommandé sera la Machine d'exploitation minière MB4, qui, hélas n'est pas encore très répandue. La MB4 est assez étonnante car non seulement elle exploite la mine mais elle raffine le matériau; donc vous la mettez en place, vous partez et vous revenez pour récupérer les résultats. La MB4 peut exploiter les mines, séparer et raffiner les minerais, les alliages et même parfois des métaux précieux ou des pierres précieuses.
L'inconvénient c'est le risque d'exploiter les mines des autres, ayant pour résultat une réponse agressive à vos activités. Dans certains secteurs il est illégal d'exploiter, et la police, selon son humeur, ne sera peut-être pas intéressée de cultiver son image publique concernant sa partialité et sa compréhension et pourra alors vous bombarder.

I NSTALLATION DE VOTRE MB4
1 Choisissez un site minier avec une température inférieure à 200'C. Les emplacements les plus probables seront vraisemblablement sur des planètes intérieures de systèmes qui risquent d'être plus riches en minerai. Des planètes que les humains auront à peine explorées et qui risquent d'être riches en minerai, car les machines telles que la MB4 et ses prédécesseurs sont très complètes et auront déjà raclé la plupart de la surface des mondes centraux. Pour tester la composition de la croûte, vous devrez atterrir.

Atterrissez à l'endroit sélectionné et choisissez le Panneau de Contrôle des Armes en appuyant sur le Scanner.
3. Activez l'icône Déchargement d' Installation **(78)** qui fera décharger l'installation d'exploitation minière laquelle procédera à une analyse d'un échantillon de la croûte et retransmettra les résultats à votre ordinateur à bord. Si les perspectives sont bonnes, la machine s'implantera et commencera le forage immédiatement. Vous pouvez alors décoller et revenir plus tard lorsqu'elle aura exploité l'entière capacité de 10 tonnes.

(78)

RETROUVER LA MB4
Toutes les mines ont une balise avec votre propre signal codé permettant à votre ordinateur de repérer sa position. Si vous relevez l'installation de quelqu'un d'autre, votre ordinateur enregistrera automatiquement le code du propriétaire. Toutes ses autres installations de ce système stellaire, seront alors indiquées sur votre page inventaire. Ce qui veut dire que voler du minerai est possible, toutefois on peut vous faire le même coup. Une sécurité à considérer, c'est éviter de placer trop d'installations dans un seul système, afin de ne pas les trouver facilement au cas où l'une des vôtres soit dérobée. Vos signaux utiliseront un code différent dans chaque système.
1. Sélectionnez l'icône Inventaire **F3** et allez jusqu'à la page des Installations minières **(79)**. Elle donnera une liste de vos installations et leur emplacement.



(79)

2. Dirigez vous dans le système stellaire dans lequel une installation spécifique se situe.
3. Revenez à la page des Installations minières et utilisez la touche à côté de l ' installation que vous désirez trouver.
4. L'ordinateur à bord l'établira alors comme votre objectif actuel. Vous pouvez alors vous y diriger manuellement ou en pilotage automatique. Vous pouvez changer d'objectif comme auparavant en pointant la flèche dans la direction opposée à l'objectif et en utilisant la touche gauche de la souris.

RAMASSAGE DU MINERAI
1. Atterrissez près de l'installation et sélectionnez l'icône Installation de Chargement **(80)** avec un déclic de la souris. Cette action va instruire la machine à distance de décharger le minerai dans votre soute jusqu'à ce qu'elle soit pleine. Ce ne sera pas plus de 10 tonnes par chargement car il s'agit de la capacité maximum de la trémie de la MB4.

(80)

2. S'il n'y pas de minerai à ramasser, la première sélection de l'icône chargera l'installation dans le vaisseau si vous avez assez de place.
3. Votre inventaire de cargaison (Icône Inventaire F3) indiquera le minerai à bord.

RECUPERATION DE LA MACHINE D'EXPLOITATION MINIERE MB4
1. Atterrissez près de l'installation et appuyez deux fois sur l'icône Chargement de l'Installation afin de charger à bord l'installation et le contenu de sa trémie.
2. Comme indiqué ci-dessus, l'installation sera chargée après le premier déclic de la souris, s'il n'y a pas de minerai dans la trémie.
3. L'installation peut être laissée pour toute exploitation ultérieure. Il est inutile de l'amener à bord, si vous avez l'intention de la remettre à la même place.
4. Si vous voulez déplacer la M134 dans un autre emplacement sur la même surface. parce qu'un site est épuisé au point de vue minerai, il vaut mieux la déplacer à une bonne distance, car la M134 peut sonder une assez grande surface avec son dispositif de forage souterrain.
5. Si votre MB4 avait trouvé un riche gisement de minerai, ne la déplacez pas car le gisement pourrait être très profond et la MB4 ne pourrait pas le resituer

ANNEXE UN

EQUIPEMENT DU CHANTIER SPATIAL

MINES ET BOMBES

MINE DE PROXIMITE XB13 explose lorsque l'objet est dans son champ de portée. Elles sont transportées sur des pylônes à missiles au lieu d'un missile.

FAUSSE MINE DE PROXIMITE XB74 apparence exactement semblable à la Mine de Proximité, même sur le radar,mais elles n'explosent pas, en fait elles ne font rien, elles contribuent seulement à augmenter la facture de blanchisserie de votre ennemi. Vous pouvez même les récupérer comme cargaison si vous avez une Ecope à carburant et une Conversion Cargaison,
mais attention à ne pas en ramasser une vraie accidentellement!

BOMBE ENERGIE Surcharge et fait exploser les systèmes de transmission des vaisseaux plus petits, mais pas le votre car il est très spécifique. On peut lui résister si le vaisseau possède une protection assez robuste

MISSILES
La section COMBAT apporte des informations supplémentaires.
Remarquez que tous les missiles possèdent les mêmes caractéristiques de vol.

MISSILE DE PRECISION KL760 Pour détruire les petits vaisseaux et endommager les plus gros.

MISSILE INFORMATISEE LV111 Semblable au missile de précision mais bénéficie d'une protection ECM(inefficace contre ECM de catégorie spatiale). A une plus grande puissance explosive que le Missile de précision.

MISSSILE DE CATEGORIE SPATIALE NN500 Encore plus de bruit pour votre argent et immunisé à tout système ECM connu, malgrés certaines rumeurs disant que la technologie s'est améliorée dans ce domaine.

CANONS
La partie COMBAT fournit de plus amples détails.

LASER DE MINE 30 MW laser à pulsions, prévu pour pulvériser les astéroïdes en portions récupérables si vous voyer votre avenir dans les mines. Peut être utilisé en tant qu'arme mais son rythme de répétition n'est pas aussi rapide que las lasers prévus en tant qu'armes.

LASER A PULSION 1 MW Le même laser bas de gamme, tel que le phlaschgyt fourni avec votre vaisseaux. Les combattants aguerris le considèrent seulement pour tatouer des nombres sur les exclaves.Mieux que rien.

LASER A PULSION 5 MW Connu auusi sous le nom de phalschbugher. Plus puissant que le phlaschgyt, mais moins dévastateur qu'un Laser à rayon.

LASER A RAYON laser à rayon continu plus dévastateur qu'un laser à pulsion. Les lasers à rayon 1MW,4MW,20MW et 100MW sont les mêmes mais avec une puissance plus destructive et un voltage plus important.

REFROIDISSEUR RENFORCE DU LASER certains pilotes affairés trouvent leur système de refroidissement du laser souvent inefficace. Comme les lasers s'arrêtent de fonctionner lorsqu'ils surchauffent, ce dispositif est un bonus.

PETIT ACCEMERATEUR AU PLASMA Très gros et lourd et monté sur les gros vaisseaux et les navires seulement. Extrèmement puissant il détruit complètement les vaisseaux de petite et moyenne taille d'un seul tir.

GRAND ACCELERATEUR AU PLASMA L'ultime arme désirée par tous les pilotes.

SYSTEMES ECM

SYSTEME ECM Abbrévation pour Compteur Electronique de Mesures. Un dispositif astucieux, car il provoque une détonation de tous les missiles de précision activés dans sa portée (y compris le vôtre).

SYSTEME ECM SPATIAL Ce système à spécifications plus élevées peut aussi détruire le Missile Informatisée. Seulement disponible dans les plus grands chantiers spatiaux.

SYSTEME DE CONTOLE DE L'ENVIRONNEMENT

SYSTEME A OXYGENE DE LA SOUTE Superbe contrôle de l'environnement, comprenant dispositif de déodorisation avec un choix de quatre arômes, Fomalhaut, Harvest, Ma's Cookies, Seashore et Solar Breeze. Nécessaire pour transporter les animaux vivants et les esclaves.

CABINE PASSAGER SUPPLEMENTAIRE Pour une personne. Equipée d'un système à oxygène, d'alimentation et d'un inducteur de rêve Holovid pour les longs voyages. Une autre fonction supplémentaire consiste à changer le décor automatiquement selon l'humeur des occupants. Elle est activée par des détecteurs de chaleur et de phéromones. Occupe cinq tonnes d'espace de cargaison.

EQUIPEMENT ELECTRONIQUE

POUR CONROLE ET SURVEILLANCE

PILOTAGE AUTOMATIQUE Le système de navigation automatique Robocruise a la capacité de tracer et de contrôler les itinéraires pour toute destination au sein du système. Pour de plus amples détails sur l'usage du Pilotage automatique, voir la partie NAVIGATION ET VOL.

DISPOSITIF D'ALIMENTATION AUTOMATIQUE EN CARBURANT Transfère automatiquement 1 tonne de carburant de la soute au réservoir interne d'un moteur du vaisseau si nécessaire,pour éliminer tout gaspillage. Il permet aussi d'éviter tout épisode embarrassant lorsque vos moteurs tombent en panne durant un combat ou un arrimage.

SCANNERS la section scanner au milieu de la console est fournit en standard sur la plupart des vaisseaux. Certains spationautes aguerris s'en débarrassent en pensant qu'ils prouvent une certaine masculinité, mais d'autre disent qu'il en est tout autrement.

RADAR TOPOGRAPHIQUE Recherche des informations sur tout vaisseaux visé. Pour des détails sur son utilisation voir la partie COMBAT.

ANALYSEUR DE NUAGE HYPERESPACE détermine la dèstination, le temps et la date d'arrivée exacte des vaisseaux en analysant le dérangement résiduel espace-temps produit après un saut hyperespace. On vous donnera aussi la masse du vaisseau qui est parti ou qui va arriver.Voir HYPERESPACE dans la partie NAVIGATION ET VOL et aussi Combat.

DEFENSE

GENERATEUR DE BOUCLIER Ce dispositif offre une protection supplémentaire à la résistance normale de la coque à l'endommagement. On peut en monter plus d'un à la fois et l'effet est cumulatif. Ils se rechargent sur le système électrique du vaisseau, et chaque bouclier prend un certain temps à le faire. Par exemple, un grand vaisseau avec dix boucliers prendra le même temps à se recharger qu'un vaisseau à un bouclier. Toutefois, le vaisseau avec dix effectuera la même défense que le vaisseau avec un bouclier dans un dixième du temps à cause de l'effet additif des Générateurs de Boucliers.Voir la partie COMBAT.

UNITE DE RENFORT D'ENERGIE Renforce le taux de recharge de tous les Générateurs de Boucliers montés. Un achat astucieux pour les très grands vaisseaux.

CAPSULE DE SECOURS Pour ces moments périlleux lorsqu'une sortie rapide est prudente. Sans armes ni boucliers.

PROTECTION ATMOSPHERIQUE Revêtement supplémentaire sue la coque qui permet au vaisseau d'entrer dans une atmosphère plus rapidement.

SYSTEME DE REPARATION AUTOMATIQUE DE LA COQUE Un matériel très encombrant généralement monté seulement sur les plus grands vaisseaux. Son fonctionnement exact est un secret commercial, mais il consiste à placer de nombreux microbots dans les sections de renforcement de la coque. Voir la partie COMBAT.

MOTEUR ET ACCESOIRES DIVERS

TRANSMISSION INTERPLANETAIRE Un moteur léger ordinaire qui utilise du carburant hydrogène contenu dans la transmission même. Il est incapable d'effectuer des sauts hyperespace, mais peut faire de petits sauts interplanétaires. Elle équivaut à une Hypertransmission Catégorie 1, mais sans capacité hyperespace.

HYPERTRANSMISSIONS STANDARD Les Hypertransmissions Standard sont facilement disponibles et sont utilisées parla plupart des vaisseaux. Elles utilisent de l'hydrogène comme carburant; il peut s'acheter ou être écopé (voir Ecope à Carburant) et tous les déchets sont utilisés comme masse de réaction par les tuyères d'éjection. La portée d'un moteur à Hyertransmission Standard dépend de la dimension du vaisseau sur lequel il est monté. Par exemple, un moteur de Catégorie 3 aura une plus grande portée s'il est monté sur un vaisseau de 200 tonnes plutôt qu'un vaisseau de 300 tonnes. Bien que les catégories aillent jusqu'à sept, des catégories supérieures existent mais sont seulement disponibles chez des spécialistes.

HYPERTRANSMISSIONS MILITAIRES Une différente classe de moteurs par rapport aux Hypertransmissions standard: ils sont plus rapides et plus légers. Ce qui signifie qu'un petit vaisseau peut avoir un moteur de type militaire équivalant à une Hvpertransmission Standard qui serait trop importante pour la monter. Tous les vaisseaux militaires ont ces moteurs. Ils marchent au carburant militaire plus coûteux et qui comporte des inconvénients (voir CARBURANT MILITAIRE dans ANNEXE DEUX: Partie ARTICLES COMMERCIAUX).

Une Hypertransmission Militaire donnera certains avantages à votre vaisseau, mais il vous en coûtera. Dans le même ordre que les Hypertransmissions Standard. la portée est en fonction de la taille du vaisseau et de la portée maximum du moteur. Les Hypertransmissions Militaires ne sont pas facilement disponibles et il existe seulement trois catégories en vente. La cause est certainement l'instabilité produite dans les moteurs plus gros. mais il paraît que des techniciens militaires sont penchés sur ce problème. Ils vont aussi peut-être fabriquer des moteurs encore plus légers.

ECOPES A CARBURANT ET EQUIPEMENT D'EXPLOITATION MINIERE
ECOPES CARBURANT Ecopent le carburant des couches supérieures des géants gazeux ou de la photosphère des étoiles froides, lorsque vous naviguez de l'avant et rapidement, en dessous d'environ 30Km d'altitude. Pour écoper d'un géant gazeux, une Protection Atmosphérique est nécessaire. Toutefois une étoile nécessite une plus grande protection pour votre vaisseau sous la forme d'un Bouclier Atmosphérique et d'un Générateur de Bouclier. Même avec cette protection, cette opération est toujours dangereuse et seul un pilote désespéré la tenterait.

CONVERSION ECOPE CARGAISON Permet à l'Ecope à Carburant d'être utilisée pour récupérer une cargaison délestée et des fausses Mines. Elle est aussi utilisée pour ramasser du minerai durant l'exploitation des astéroïdes et les débris d'explosion de vaisseaux.

MACHINE D'EXPLOITATION MINIERE MB4 Cette machine étonnante prospecte. exploite et raffine des minéraux pour vous (voir la partie EXPLOITATION MINIERE)mais elle est difficile à obtenir.

ANNEXE DEUX

ARTICLES COMMERCIAUX

CI-DESSOUS VOUS TROUVEREZ UNE LISTE D'ARTICLES COMMERCIAUX QUI SONT TOUJOURS VENDUS PAR LOTS D'UNE TONNE

PROCESSEURS D 'AIR Dispositifs utilisés dans les systèmes à oxygène pour éliminer tous les gaz indésirables présents dans l'air. Essentiels dans les nombreuses exploitations minières, ils rendent l'air respirable dans les énormes complexes souterrains.

VIANDE ANIMALE Viande authentique provenant d'un animal. Un produit rare, mais le marché pour ce produit est en plein essor à la suite de la révolte contre la viande synthétique. Les consommateurs sont plus hésitants à la pensée de leurs produits alimentaires poussant dans des grandes cuves remplies de fluide visqueux et bouillonnant, dont la puanteur est indescriptible. La pensée de viande provenant d'un animal authentique ayant ressenti le soleil sur son dos et ayant gambadé dans une prairie procure une sensation plus complète et naturelle et une telle viande est supposée être bien meilleure d'après de nombreuses personnes. Du fait que l'espace en prairies disponibles est bien inférieur au nombre de sabots qui s'y trouveraient et comme l'exploitation fermière industrielle est devenue démodée, la viande est rare et très recherchée. Négocier de la viande animale est devenu une activité illégale dans certains endroits.

PEAUX D'ANIMAUX Recouvre les peaux de toutes sortes d'animaux et certaines autres parties. Il semblerait que plus un habit en comprend, plus il a de valeur. Un extrême ridicule par exemple est ce manteau tissé avec des cils provenant d'un Sweetums Scroblet. un animal affreux avec un mauvais caractère et aucune autre qualité agréable sauf celle des cils colorés et lumineux.

ARMES DE BATAILLE Armes lourdes utilisées sur le champ de bataille et normalement illégales.

ORDINATEURS Utilisés généralement pour l'administration et comme pièces de machines automatisées tel que vaisseau spatial. bien que des cultures avancées les utilisent beaucoup pour des systèmes de loisirs interactifs.

MACHINES AGRICOLES Machines utilisées pour, euh....l'exploitation agricole.

ENGRAIS Les engrais sont normalement fabriqués dans de vastes installations chimiques, nais les déchets organiques sont souvent utilisés en supplément.

FRUITS ET LEGUMES Ce terme peut être considéré un peu vague. vu les produits qui tombent sous cette rubrique. On pourrait être excusé de prendre une pelle et du désinfectant lorsqu'on se trouve en face d'Oosli du système de Fomalhaut, pour la première fois

PIERRES PRECIEUSES Elles sont de toutes les couleurs et leur éclat a différents niveaux. Les modes vont et viennent, mais la pierre actuellement en vogue est la Zublic, une pierre incolore et totalement réfléchissante. Elle est très facilement imitée, nais seule la vraie pierre est non-irritante pour la peau, aussi les personnes assez vaniteuses les font coudre à même la peau.

CEREALES Un des rares aliments cultivé traditionnellement et pas trop cher

ARMES A MAIN Armes à feu. De nombreuses cultures les considérent comme accessoires nécessaires et se sentent 'nues' sans. Illégales dans de nombreux systèmes.

PLASTIQUES LOURDS Variété d'utilisations surtout dans des environnements à température élevée, comme les moteurs de fusées. Fabriqués dans de grands complexes industriels.

CARBURANT HYDROGENE Carburant super normal pour vaisseau spatial. Tous les déchets sont utilisés comme masse de réaction dans les tuyères d'éjection. On peut aussi l'obtenir en l'écopant des étoiles et des géants gazeux (voir ECOPES A CARBURANT dans ANNEXE UN: EQUIPEMENT DU CHANTIER SPATIAL).

PIECES INDUSTRIELLES Concernant tout, des moteurs de fusion aux écrous et boulons.

OXYGENE LIQUIDE Utilisé principalement par des colonisations dans des mondes privés d'air pour des systèmes à oxygène.

BOISSONS Comprend toutes les boissons alcoolisées allant des boissons locales comme le Bourbon du système d'Epsilon Indi aux breuvages peu intéressants fabriqués par de grandes sociétés industrielles. Un exemple le Splag, voisin de l'Old Nova insipide, mais certains ont été encore moins généreux dans leur description.

ANIMAUX VIVANTS Utilisés pour la viande, exposition ou récréation ou simplement comme compagnons. Votre soute doit être équipée d'un système à oxygène pour les transporter.

PRODUITS DE LUXE De nombreux articles sont classés produits de luxe, par exemple. les parfums. les bijoux, les produits ouvragés et les tissus. Les plus prisés sont généralement produits dans les mondes estimés comme la Terre.

MEDICAMENTS Les médicaments sont comme toujours un domaine florissant car les gens préfèrent être réassurés avec une goutte d'un quelconque médicament au goût excécrable, plutôt que d'examiner leur façon de vivre qui bien trop souvent est la cause de leur maladie. Toutefois, la personne en très bonne santé peut toujours succomber aux virus tels que la fièvre du trou noir (bien connue mais rarement discutée, sauf en plaisantant lors d'allusions faites à la vélocité d'évasion).

ALLIAGES METALLIQUES Utilisés de centaines de façons, un exemple étant la production de métal en mousse, apprécié pour sa légèreté et son utilisation en tant que protection électromagnétique.

CARBURANT MILITAIRE Très haute énergie par poids unitaire. Il est fabriqué et se consiste d'une molécule fabriquée avec des atomes asti- matière suspendus dedans. Pas toujours disponible et cher. Vous devez peser les avantages d'une plus grande portée et d'une vitesse plus rapide contre le fait qu'il soit converti en produit radioactif lors de sa consommation.

MINERAUX Peu de chose à dire sur les minéraux. Exploités sur des planètes rocheuses par machines sauf sur la planète Major (étoile van Maanen) où les Gardiens de l'Esprit Libre l'exhument seulement avec un marteau et un burin. Ils croient en une privation sévère et vivent sous terre. On pense que l'argent (restant après avoir acheté les nécessités comme l'oxygène) est brûlé au cours de cérémonies destinées à purifier l'âme. Les fidèles pensent à tous les produits de luxe. tel un baume pour leurs mains saignantes, que l'argent aurait pu leur acheter. et éprouvent beaucoup d'anxiété qui est supposée être purifiante.

STUPEFIANTS L'herbe Lyrae est la plus répandue. Les stupéfiants sont largement disponibles dans certains complexes de fabrication afin d'induire une sensation de bien-être dans des conditions si détestables. Parfois, certains ouvriers sont tués par cause d'insensibilité ou d'hallucinations, mais on considère qu'ils sont aussi bien ainsi et qu'il y en a plein d'autres d'où ils viennent. Illégaux dans de nombreux endroits.

GAZ CHIMIQUE Attendez-vous à ce que la police vous pourchasse si vous négociez ce genre de produit.

METAUX PRECIEUX Principalement utilisés pour ornement et pour essayer de maintenir une certaine stabilité dans les systèmes financiers instables. Généralement moins chers dans les systèmes extérieurs_ où les métaux précieux n'ont pas encore été exploités.

PRODUITS RADIOACTIFS Les matériaux radio-actifs par exemple le Plutonium et le Tritium. Notez que cet article a une valeur commerciale négative. à savoir, vous devez payer pour que quelqu'un vous en débarrasse. Certains gagnent leur vie en éliminant ce déchet et en le livrant à des installations de traitement (ex. tout endroit avec des produits radioactifs étant une importation majeure). Des personnes moins scrupuleuses et irresponsables préféreront le délester au risque d'une poursuite. C'est une méthode extrêmement illégale et les locaux sont généralement violemment opposés à cet acte. La police ne pose généralement pas de questions, mais s'occupe de vous aussitôt. car cela économise du temps mais aussi les frais juridiques.

ROBOTS Recouvre toute une gamme d'automates. Généralement, ce sont des machines compliquées utilisées

pour tout faire comme servir des canapés ou attaquer des troupes. Illégaux chez certaines cultures, principalement à cause de la violation de leur éthique de travail. mais aussi à cause de la techno-peur extrême que certaines personnes ressentent.

ORDURES Là-encore. elles ont une valeur négative, donc vous devez payer pour en disposer. Certains articles de cargaison une fois décompressés (en étant délestés) se transformeront en déchets.

ESCLAVES Considérez très prudemment où vous allez négocier car le commerce des esclaves est illégal dans de nombreux systèmes. où on le considère inacceptable. Système à oxygène nécessaire.

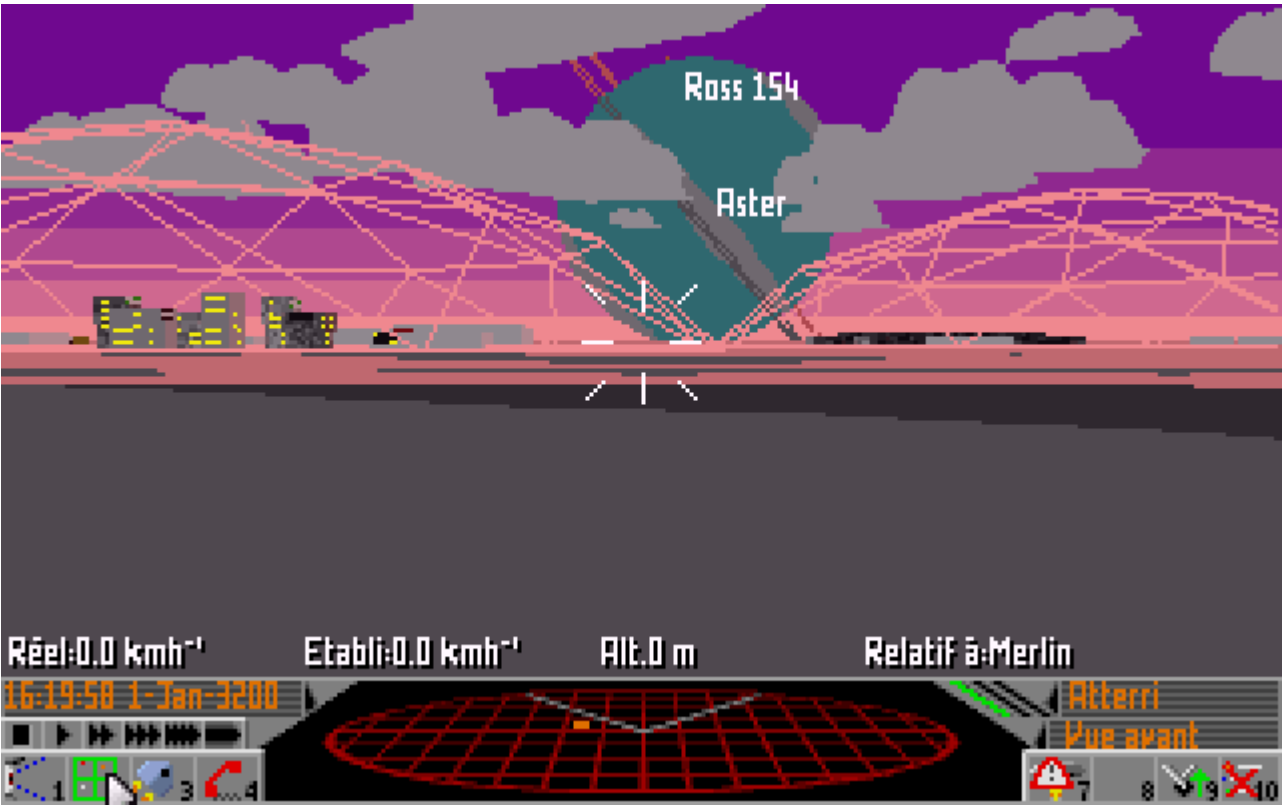
VIANDE SYNTHETIQUE Forme de protéine la plus commune. donc relativement bon marché. Cultivée dans des cuves. cette viande ne dérive en aucun cas d'animaux, bien que la plupart seraient d'accord pour dire qu'elle a le même goût que la vraie viande. Elle est vendue avec un seul arôme, appelé Original, son goût est assez insipide et peu excitant. Des arômes individuels sont ajoutés par l'usager, par exemple Boeuf terrien. Lava hog de Biggs Colony ou Brogbuck de Homeland vers Beta Hvdri (pour ceux qui aiment leur viande bien relevée).

EAU H20. normalement utilisée par les petites colonies industrielles et ceux qui n'ont pas de sources naturelles.

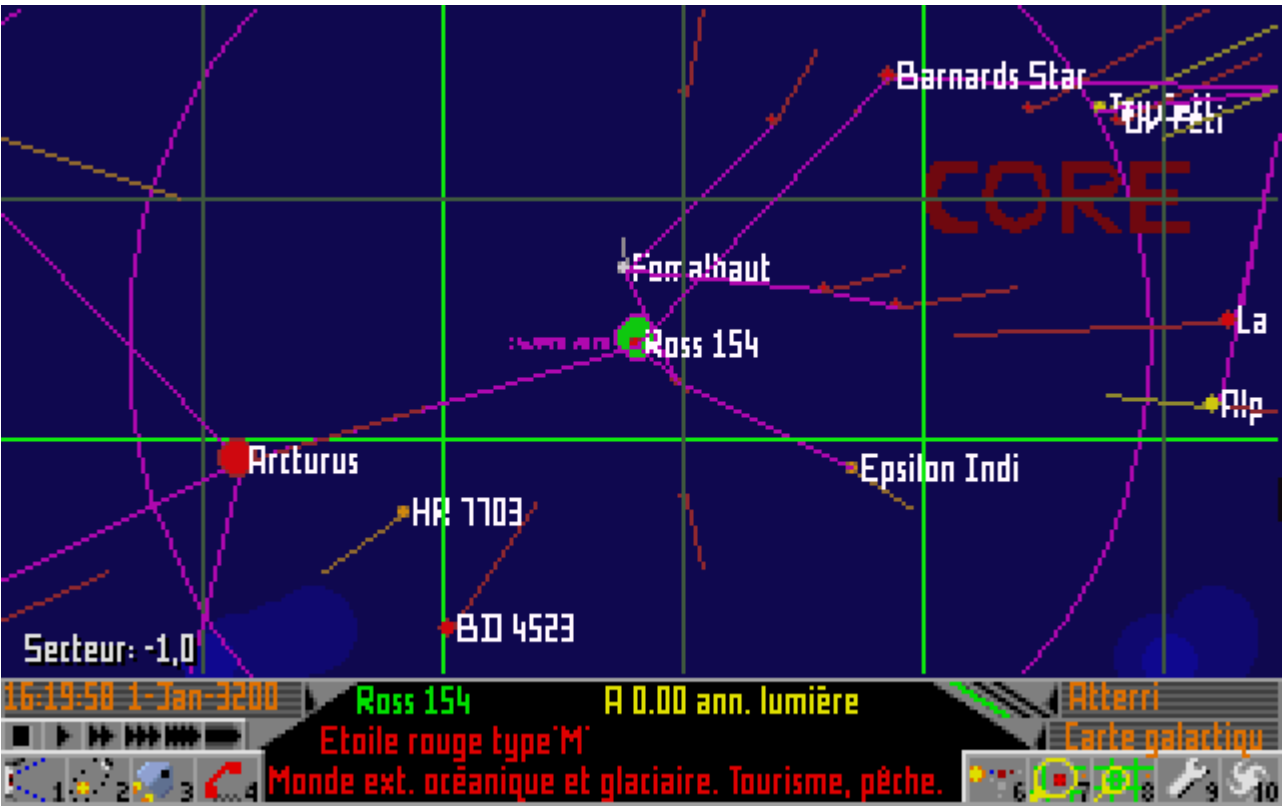
VOYAGE D'INTRODUCTION

SI VOUS VOULEZ PARTIR EN MISSION GUIDEE AVANT DE VOUS LANCER TOUT SEUL, LISEZ CE QUI SUIT !

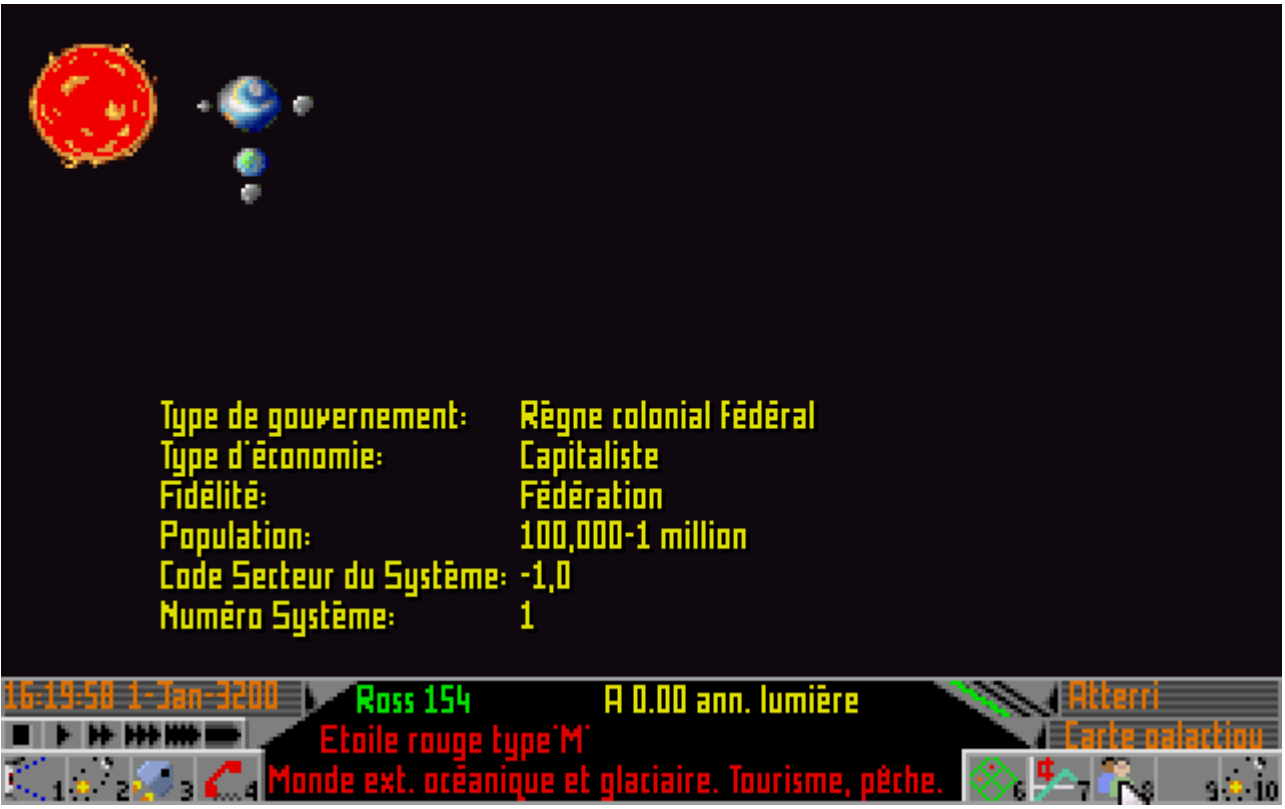
POUR COMMENCER ...
Vous êtes à la station d'étoile Sirocco, sur Merlin, planète qui gravite autour d'une étoile géante de gaz qui elle-même gravite autour de Ross 154, à 9,35 années lumière de la Terre. Ce que vous voyez sur l'écran est la vue avant de votre vaisseau. L'étoile géante de gaz encerclée, Aster, se dessine dans le ciel. L'heure et la date sont indiquées sur le coté gauche de la console.



1. Regardez d'abord le système dans lequel vous êtes.
(a) Sélectionnez l'icône Carte Galactique **F2** et vous verrez une carte contenant toutes les étoiles à votre proximité. Ross 154 est au milieu, mis en valeur en vert.

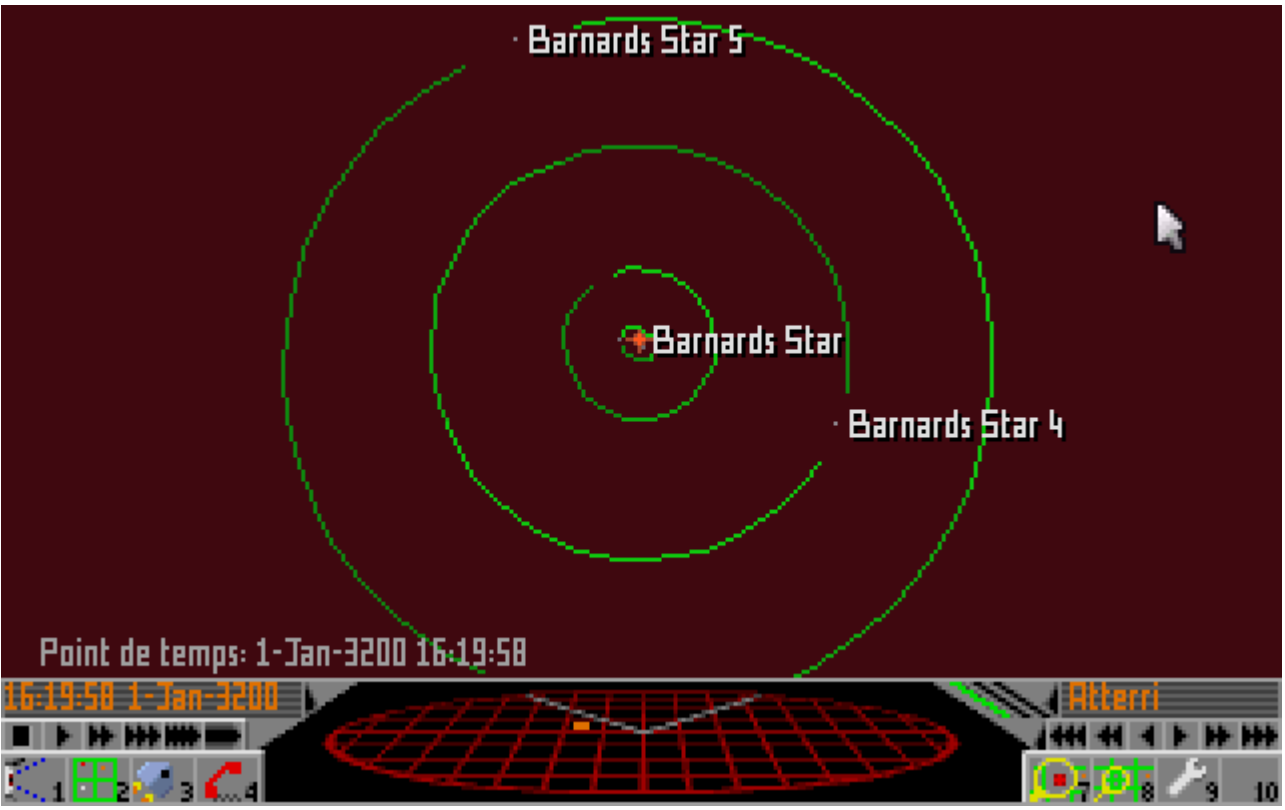


2. Renseignez-vous sur le système:
(a) Sélectionnez l'icône Données **F6** et un diagramme de votre système apparaîtra.
(b) Comptez deux éléments à partir de l'étoile Ross 154. Voici Aster. Maintenant. cliquez la planète qui se trouve en dessous et des renseignements sur Merlin apparaîtront.
(c) Cliquez l'icône Economie **F7** pour obtenir des informations commerciales sur le système entier. Remarquez que la majeure partie des exportations sont de la viande animale (du poisson sur Merlin) et de l'oxygène liquide. les deux produits devraient donc être assez bon marché.
(d) Sélectionnez l'icône Politique **F8** pour obtenir des renseignements sur la structure sociale. Ce système est sous le contrôle de la Fédération et devrait être pratiquement sans danger.



3. Cherchez un marché pour vendre les marchandises que vous achetez à un prix raisonnable.
(a) Retournez à la grille en utilisant l'icône Carte Galactique **F6**
(b) Utilisez les touches **Flèches (Curseur)** pour bouger la carte de manière à positionner l'étoile Barnard au

milieu de l'écran (regardez vers le haut, puis vers la droite) et la mettre en valeur en vert.
(c) Sélectionnez l'icône Données **F6**.
(d) Cliquez les éléments jusqu'à obtention de la station spatiale qui gravite autour de Birminghamworld, elle s'appelle Boston Base.
(e) De la même manière qu'aux étapes 2(c) et 2(d), vérifiez l'économie et la structure sociale. Vous découvrirez que la viande animale et l'oxygène liquide sont des importations. Le système est un état de la corporation et devrait donc être pratiquement sans danger. Vous pouvez donc y faire du commerce.
(f) Vous pouvez voir les orbites des éléments du système en utilisant l'icône Carte Orbitale **F10**.

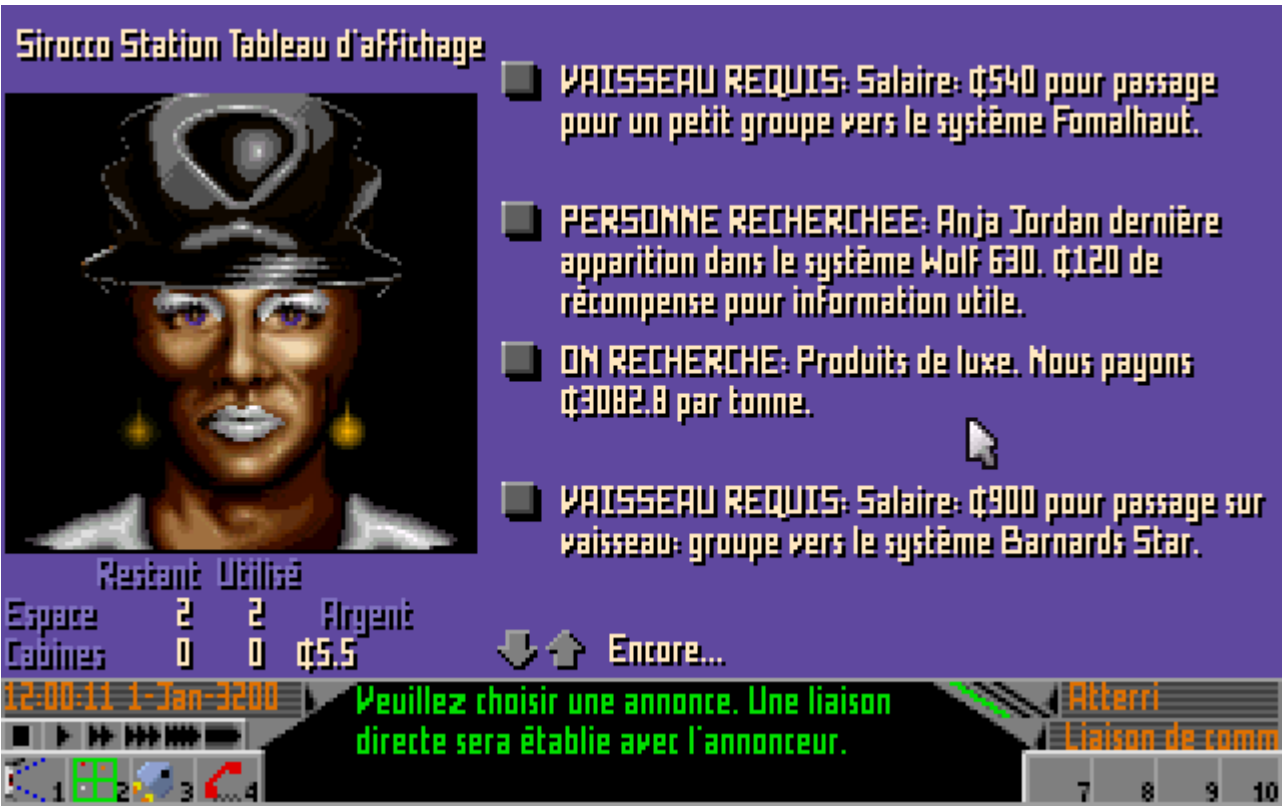


(g) Si vous voulez regarder de plus près, vous pouvez utiliser les icônes de Zoom F7 et **F8** pour faire un zoom et en sortir. Cliquez sur l'élément pour le mettre au centre de l'écran, puis utilisez les icônes.

4. Achetez une tonne de poisson sur Merlin. Vous ne pouvez négocier qu'en étant à quai, vous pouvez donc le faire maintenant.
(a) Choisissez l'icône Communication **F4** et vous obtiendrez une liste d'options.
(b) Choisissez Bourse.
(c) Une liste d'articles apparaîtra avec des touches Achat et Vente. Cherchez Viande Animale. Vous avez les moyens d'acheter une tonne de viande animale.

(d) Cliquez une fois la touche Achat de viande animale et une tonne de viande animale se chargera automatiquement dans votre cargo. (Si jamais vous achetez une trop grande quantité de marchandise par erreur, cliquez sur la touche Vente jusqu'à obtention de la quantité désirée). La console affichera la somme d'argent et l'espace de cargo qui vous restent.

5. Regardez s'il y a des colis à transporter à l'étoile Barnard. C'est ce genre de chose qui rapporte de l'argent mais comporte des risques. L'avantage des colis est qu'ils ne prennent pratiquement pas d'espace de cargo et n'ont pas besoin de cabine ni d'équipement de vie.
(a) Cliquez sur l'icône Communications F4, puis sur le Tableau d' affichage.
(b) Faites défiler les annonces en utilisant les flèches Plus... vers le haut et vers le bas.
(c) Il n'y a peut être pas d'annonce adéquate, mais s'il y en a une, cliquez la. S'il n'y en a pas, passez à l'étape 6.
(d) Une liste de réponses vous sera offerte, vous devez en choisir une en la cliquant. Toute personne courageuse cliquera sur "OK - d'accord." sans poser de question.
(e) Le colis sera automatiquement chargé sur votre vaisseau.



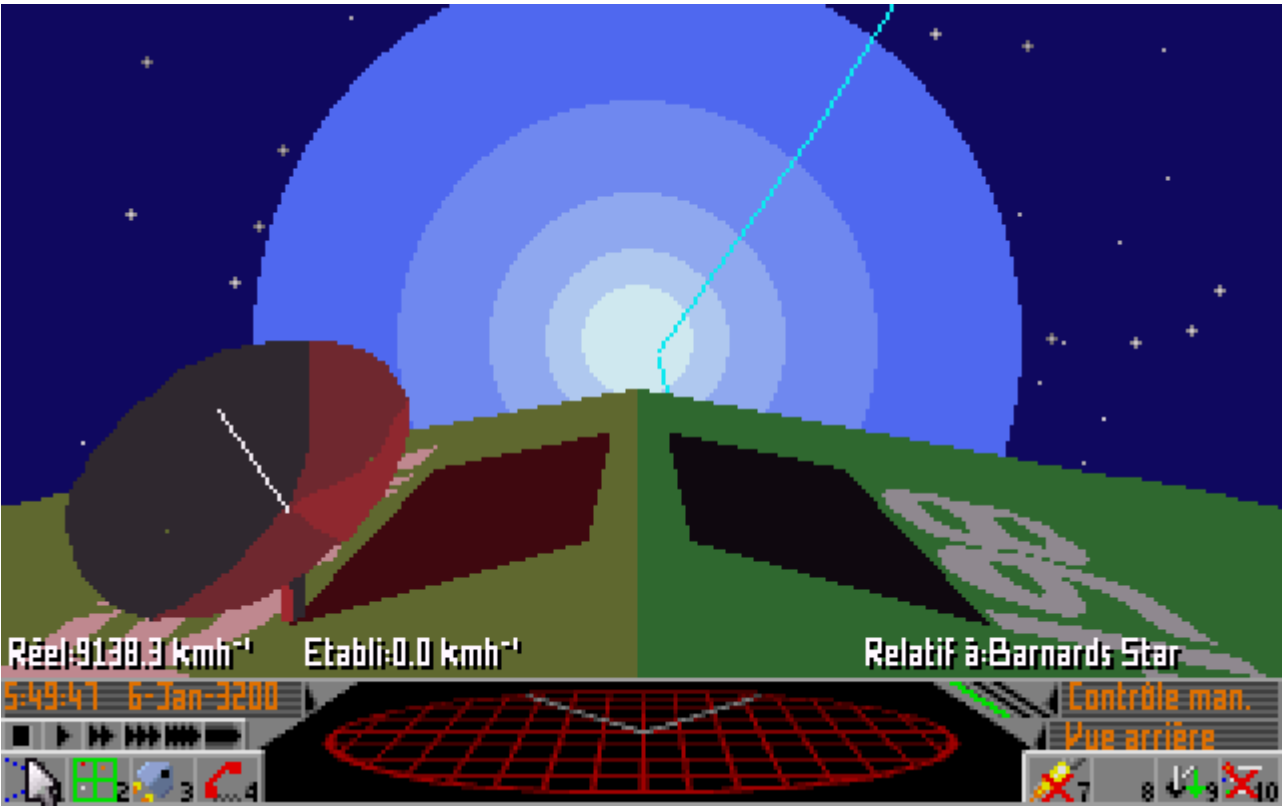
(f) Vous pouvez vérifier qu'il est bien à bord en cliquant sur l'icône Inventaire **F3** jusqu'à affichage de la page donnant la liste des passagers et des petits colis.

6. Décollez pour le système de l'Etoile Barnard.
(a) Retournez à la vue avant en utilisant l'icône Vue **F1** et cliquez la jusqu'à ce que **Vue Avant** s'affiche sur le coté droit de la console.
(b) Sélectionnez l'icône Communication **F4** et vous obtiendrez une liste d'options. Cliquez sur **Demande de Lancement**.
(c) Quand l'autorisation est donnée par la console, choisissez l'icône Contrôle de Vol **F7**. Vos moteurs verticaux s'engageront, vous faisant décoller lentement.

(d) Relevez l'avant de votre vaisseau en reculant la souris tout en appuyant sur le bouton droit de la souris.
(e) Activez les moteurs en utilisant la touche **Enter** pour quelques secondes et vous commencerez à voler dans

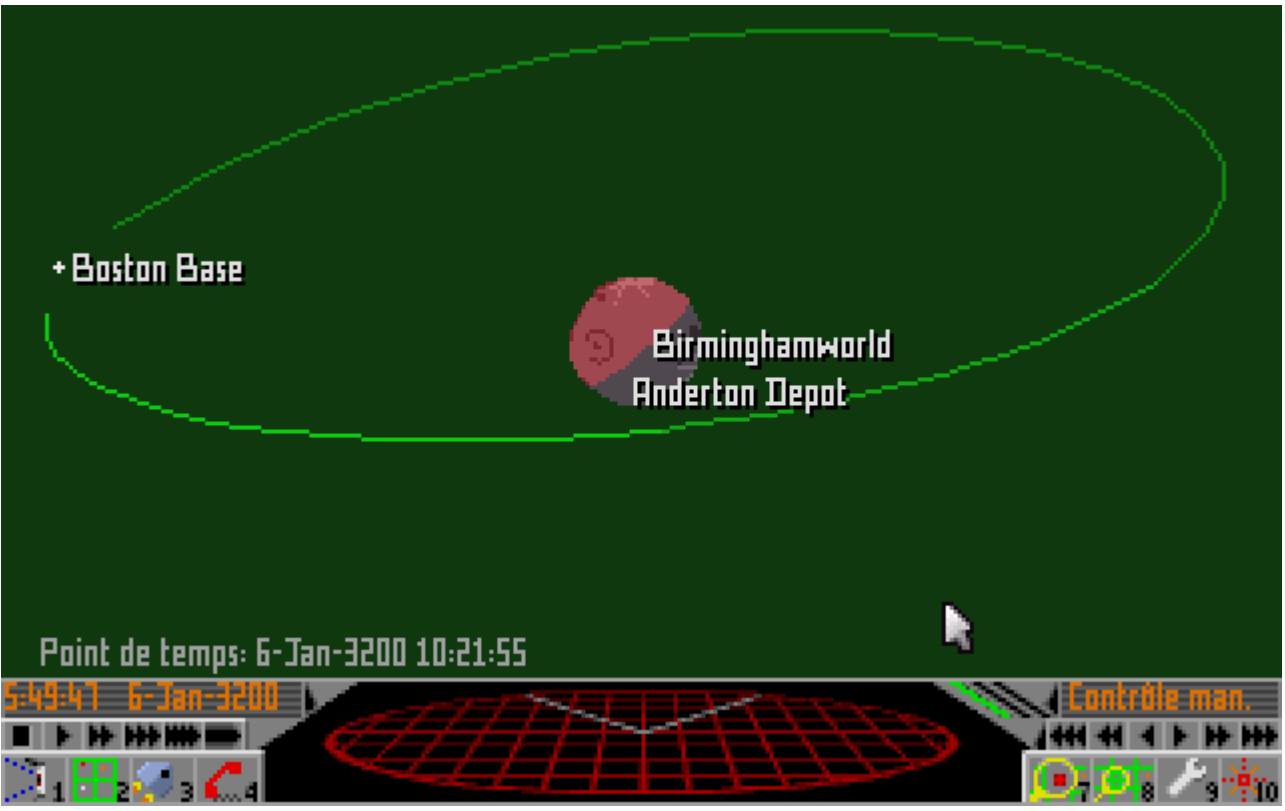
l'atmosphère. Vous êtes maintenant en contrôle manuel.

7. Faites un saut hyperspatial vers l' Etoile Barnard:
(a) Utilisez l'icône Carte Galactique **F2** et vérifiez que]'Etoile Barnard est bien au milieu de l'écran où elle sera mise en valeur en vert.
(b) Retournez au mode Vue en utilisant l'icône Vue **F1**.
(c) Activez le moteur hyperspatial en appuyant sur l'icône Hyperspatiale **F8**. Après un voyage dans l'hyperespace, vous remarquerez les effets de la perturbation. Utilise/ l' icône Vue **F1** pour obtenir la vue arrière où vous pourrez les voir. Ce nuage hyperspatial derrière vous est visible à une grande distance et risque d'attirer des pirates. Il est conseillé de le quitter au plus tôt en appuyant sur la touche **Enter** pour augmenter votre vitesse Fixée. Cliquez encore une fois sur l'icône Vue pour revenir à la vue avant.

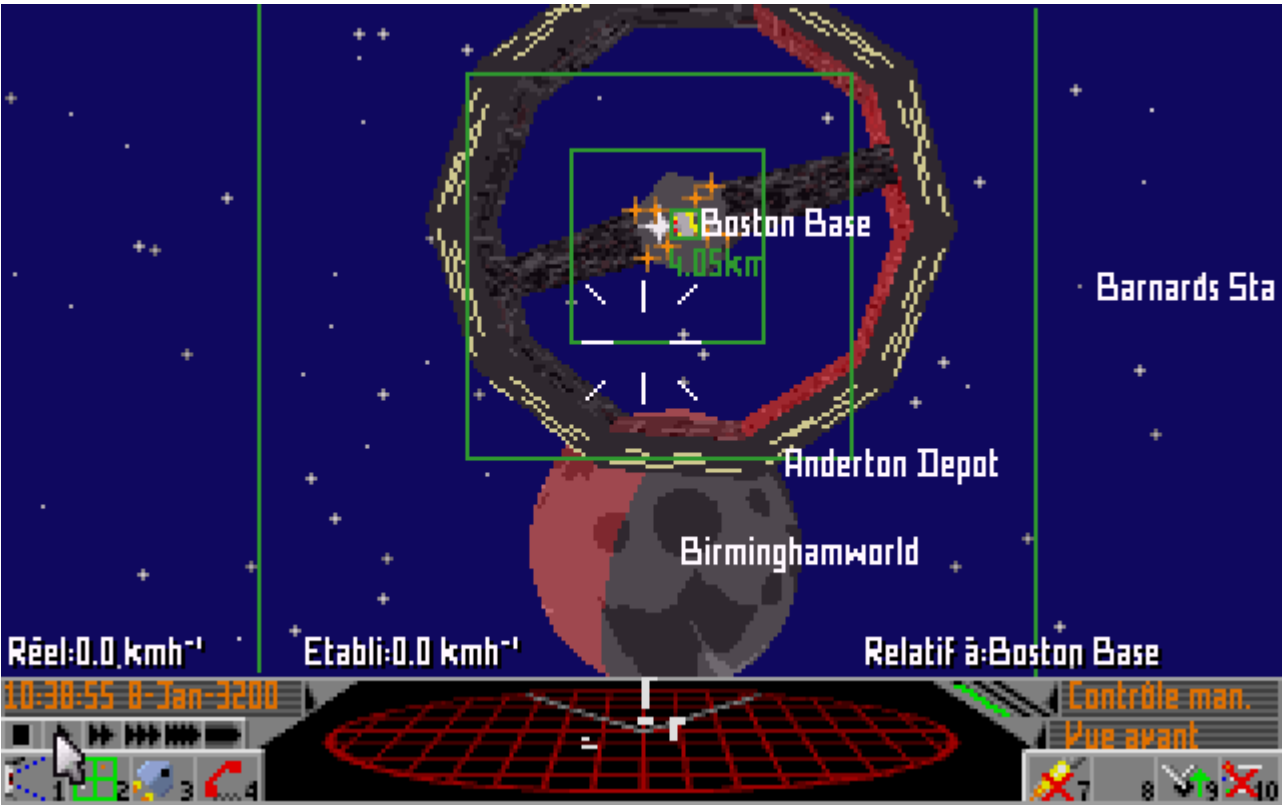


(d) Choisissez l'icône d'Identification de Texte **F10** qui mettra un nom aux éléments des systèmes qui ne sont pas encore visibles à l'oeil nu.
(e) Si vous désirez regarder autour de vous, vous pouvez le faire en appuyant sur le bouton droit de la souris pour faire tourner votre vaisseau. Ceci n'est pas essentiel pour arriver à votre destination.

8. Volez vers Birminghamworld en utilisant le Pilote Automatique et le Contrôle de Temps Stardreamer.
(a) Regardez la structure du système en utilisant l'icône Carte Galactique **F2** puis l'icône Carte Système en Cours **F2** pour obtenir une carte orbitale du système utilisé.
(b) Faites un zoom en utilisant l'icône Zoom **F7** jusqu'à ce que vous puissiez clairement voir Birminghamworld.
(c) Mettez Birminghamworld au centre de l'écran en le cliquant et en le mettant en zoom jusqu'à ce qu'il soit clairement défini et que les lignes orbitales couvrent presque toute la largeur de l'écran.
(d) Quand vous pouvez voir le nom de la station spatiale (Boston Base), bougez la souris tout en appuyant sur son bouton de droite pour voir clairement la station spatiale.
(e) Réglez la destination pour le Pilote Automatique en utilisant l'icône Cible **F10**.



(f) La console vous demandera de choisir une cible. Indiquez la direction de la station spatiale et cliquez la et un carré de direction s'affichera. Si vous prenez trop de temps pour effectuer cette opération, il vous faudra peut-être encore utiliser l'icône Cible.
(g) Retournez au mode Vue en utilisant l'icône Vue **F1**.
(h) Engagez le Pilote Automatique avec l'icône Contrôle de Vol **F7** en l'activant jusqu'à ce que **Pilote Automatique** s'affiche sur la console. Le vaisseau n'est plus en contrôle manuel.
(i) Vous verrez des carrés cibles qui ressemblent à un tunnel vous conduisant à Boston Base. Quand vous vous approcherez, ils viendront vers vous plus rapidement, ce qui indique que vous devriez ralentir en approchant. Idéalement, ils devraient passer à une vitesse constante.



(j) Bien que vous soyez relativement près de Boston Base, il vous faudra encore un long moment pour y arriver, utilisez donc le Contrôle de Temps Stardreamer pour que le temps semble passer plus vite. De plus amples détails sur son rôle sont donnés

dans la Partie NAVIGATION.
(k) Cherchez les icônes de Contrôle de Temps. La flèche unique règle l'heure normale et chaque icône de droite augmente le passage apparent du temps de dix fois. Vous pouvez choisir 1000 fois le temps normal (quatre flèches) ou 10 000 fois le temps normal (dernière icône à droite). Quand vous vous approchez de la station spatiale, l'ordinateur de bord vous remettra à l'heure normale avant d'arrimer.

(1) Le procédé d'arrimage est contrôlé par le Pilote Automatique, y compris la demande d'autorisation aux Contrôleurs de Navigation. Si vous ne voulez pas regarder le procédé d'arrimage, vous pouvez réutiliser le contrôle du temps.

9 Vendez vos marchandises:
(a) Quand vous êtes à quai, choisissez l'icône Communication **F4** et choisissez encore Bourse.
(b) Vendez vos marchandises en utilisant les touches **Vente**, c'est à dire en cliquant une fois sur la touche **vente** de Viande Animale.

(c) La somme d'argent indiquée en dessous de Argent à gauche en bas de la console devrait être supérieure à la somme avec laquelle vous avez commencé, sauf si vous n'avez pas eu de chance avec les cours de la bourse.
(d) Rappelez-vous de faire le plein en achetant au moins une tonne de carburant hydrogène!

ANNEXE QUATRE

LES TECHNIQUES DU VOL SPATIAL

ATTENTION.CE QUI SUIT N'EST PAS FAIT POUR CEUX QUI N'Y COMPRENENT RIEN EN MATIERES TECHNIQUES

Vous n'en avez pas besoin pour piloter votre vaisseau

PILOTAGE PAR CABLE
Comme les créateurs de vaisseaux spatiaux de tous les temps l'ont découvert, ces navires possèdent un si grand nombre de degrés potentiels de liberté qu'il est difficile qu'un simple humain puisse les contrôler pleinement sans aide. Logiquement, un navire de combat à vol libre a au moins cinq directions (ou vecteurs) indépendantes à contrôler. Ces vecteurs sont :

1. Le vecteur de direction (unité magnitude) **F**
2. Le vecteur de vélocité **V**
3. Le vecteur de poussée **T**
4. Le vecteur de vue de caméra **C**
5. Le vecteur d'armes **W**

Il est logique de les combiner entre eux, mais plus ils sont combinés, plus leur fonctionalité se perd. Faulcon de Lucy (et la plupart des fabricants de vaisseaux) combinent (1), (4) et (5) et contrôlent (2) et (3) automatiquement, laissant au pilote le contrôle de (1) uniquement, avec l'option de désengager le contrôle automatique de (2) et (3) quand il est nécessaire. Même cela semble difficile pour une espèce qui n'est évoluée à se déplacer que dans deux dimensions et demie (haut et bas sont bien secondaires à nord, sud, est et ouest).

On assume que le pilote possède un vecteur de vélocité souhaité **D** en plus de son vecteur de direction, dont la magnitude est la vitesse souhaitée **s** qu'ils ont fixée.

```
Donc: D=sF
      et la poussée pour atteindre la vélocité D T=mf
      (D-V)
      où f est un facteur choisi pour efficacité de
      carburant
      et m la masse de votre navire
```

On donne à **f** une valeur maximum (environ 1) afin d'éviter des poussées inutiles et des oscillations possibles. C'est la raison pour laquelle votre navire descend lentement sur le tampon d'atterrissage, même à une vitesse fixée à zéro. A des vitesses plus élevées, les limites de la puissance des moteurs restrictent efficacement la valeur de **f**. La poussée désirée se distribue en composants le long de tous les moteurs du navire qui fonctionnent, et si aucun d'entre eux ne peut fournir assez de poussée, la valeur de **f** est réduite suivant le cas (la préservation de la direction de poussée est plus importante que son ampleur).

CADRES DE REFERENCE
Les problèmes de la technique de pilotage par câble sont encore plus compliquées si l'on considère les cadres de référence dans lesquels sont mesurées les vélocités. Quand un véhicule bouge lentement le long d'une rue, par exemple, le conducteur ne veut pas savoir que la rue et le véhicule avancent sur le coté à plusieurs de milliers de kilomètres à l'heure (à cause de la vélocité de la planète autour de l'étoile, et la rotation de la planète). En effet, si le véhicule faisait face à sa direction de déplacement, son mouvement sur la route serait presque négligeable. Ce que désire le conducteur est de faire face à la direction de déplacement dans le cadre de référence de la planète qui bouge et tourne.

```
Donc: D=sF+R
      où R est la vélocité du cadre de
      référence
      et la poussée idéale T=mf(D-V)
      T=mf(sF+R-V)
```

Votre ordinateur de bord choisit automatiquement l'élément pour lequel vous voudrez plus probablement définir

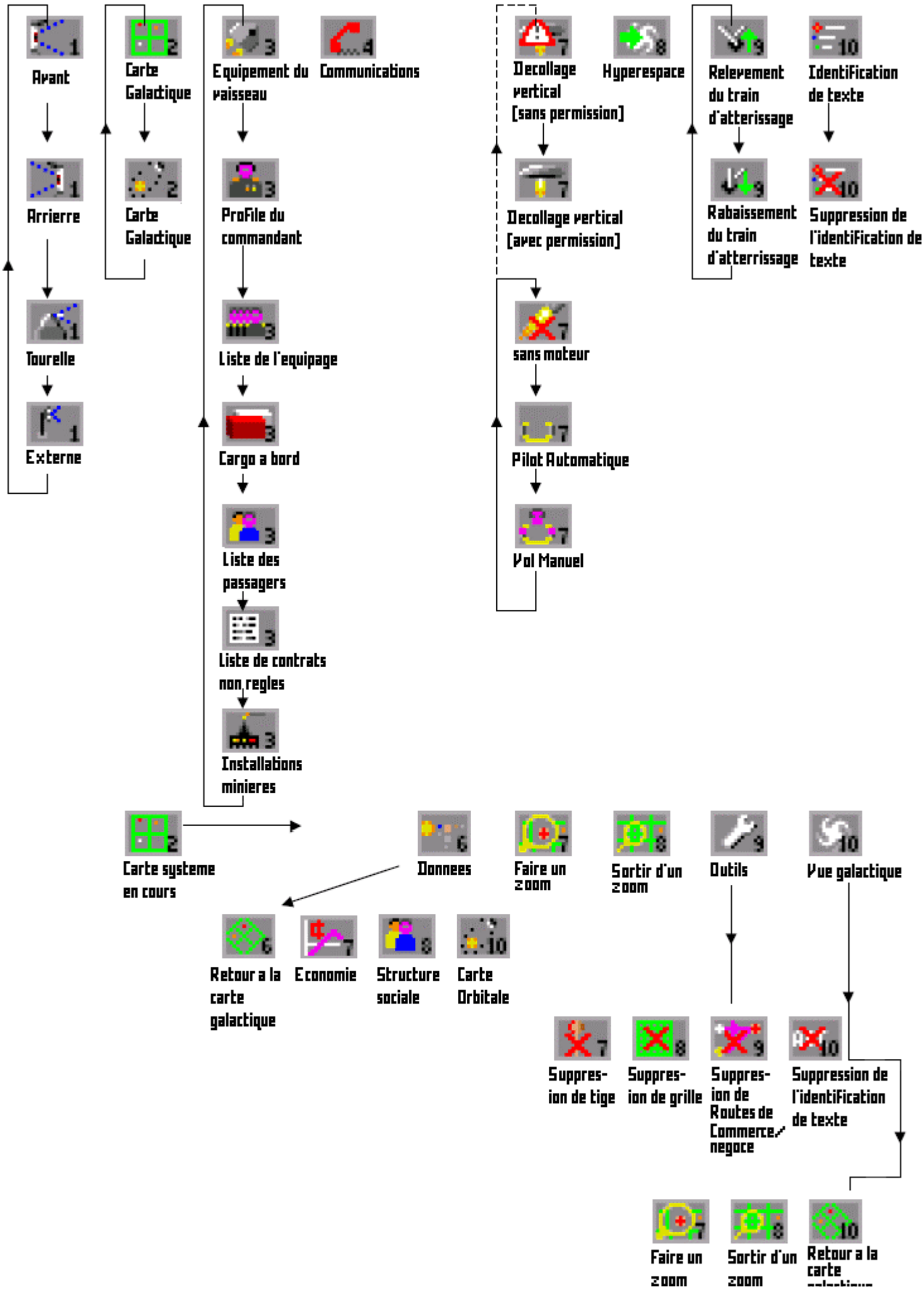
le cadre de référence pour votre mouvement. C'est en général une planète ou une lune, mais il peut aussi être une station spatiale ou un grand navire. Il décide également s'il serait plus intuitif d'utiliser un cadre tournant ou non. Pour les stations spatiales, il n'est raisonnable d'utiliser un cadre tournant que dans le tunnel d'arrimage, sinon votre navire pousse en permanence pour essayer de tourner en rond en temps avec un point similaire de la station.

CHOIX DE CADRES DE REFERENCE

L'élément choisi pour définir votre cadre de référence actuel est indiqué sur la partie inférieure droite de votre affichage supérieur. Il est choisi en fonction de son poids. Pour les planètes et les étoiles, il est basé sur la masse et donc, la zone d'influence d'une étoile s'étend bien plus loin que ses planètes. Pour les autres éléments, il est basé sur leurs dimensions.

Vous remarquerez peut-être que les moteurs de votre navire commenceront tout à coup à pousser quand vous choisirez un cadre de référence différent. Ce n'est pas un défaut de votre vaisseau, mais c'est parce que votre vitesse réglée a semblé changer tout à coup, étant donné qu'elle est maintenant mesurée par rapport au nouvel élément.

ICONES

RESUME DES ICONES

L'organigrame ci-dessous resume les icones et leurs Fonctions