

DÉMARRAGE RAPIDE

Cette section du manuel vous permet de vous familiariser avec le jeu: se déplacer dans une base, gagner de l'argent, et piloter votre vaisseau. Les joueurs expérimentés seront tentés de commencer l'exploration sans lire ces informations. Cependant, Privateer se déroule dans un univers vaste et complexe, où les possibilités et les choix ne manquent pas. Vous n'êtes pas obligé de lire tout le guide, mais même les joueurs expérimentés bénéficieront de ce qui suit.

Remarque: ce guide suppose que vous utilisez une souris dans les bases, et un joystick pour le pilotage. Testez votre joystick pour connaître les fonctions de chaque bouton. Le bouton 1 correspond au bouton de tir, et le bouton 2 est généralement le bouton du haut. Nous faisons référence au bouton No. 1 et No. 2 respectivement. Si vous utilisez le clavier et/ou n'utilisez pas de joystick, consultez la *Carte de référence* pour connaître les commandes équivalentes.

APRES L'INSTALLATION DE PRIVATEER

Lorsque l'installation est terminée, tapez **Priv**<Enter> au prompt.

L'introduction commence. Détendez-vous et regardez la présentation de votre personnage, ainsi que des renseignements importants pour l'histoire. Si le jeu ne se charge pas correctement, consultez la section **Problèmes** du *Guide d'installation*.

Lorsque l'introduction est terminée, l'écran titre apparaît. Au bas de cet écran, vous avez plusieurs options: NEW (Nouveau), LOAD (Charger), OPTIONS, et QUIT (Quitter).

Pour commencer un nouveau jeu, cliquez sur NEW (Nouveau) ou tapez N.

Lorsque vous choisissez de commencer un nouveau jeu, l'ordinateur personnel apparaît à l'écran. On vous demande d'entrer votre nom et votre code. Lorsque vous avez terminé ceci, l'ordinateur disparaît automatiquement, et vous vous retrouvez dans le hangar d'Achilles, une base minière du système Troy. Le vaisseau en face de vous est le *Tarsus* que votre grand-père vous a laissé. A droite, vous trouverez l'entrée de la base. Pénétrez dans la base en cliquant sur la porte.

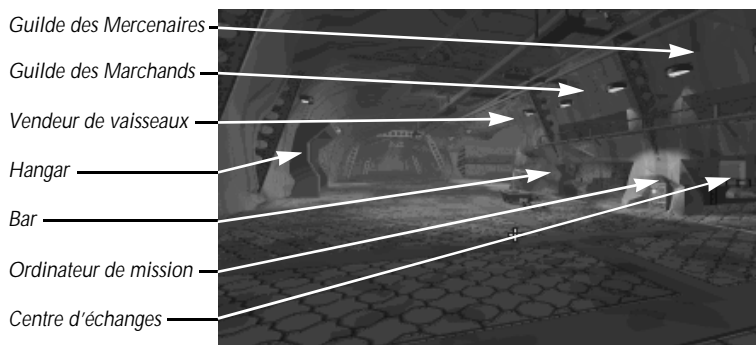


COMMERCE

Ceci vous amène dans le hall principal. A gauche, vous trouverez la porte du hangar où vous attend votre vaisseau. A droite, vous trouverez des portes à deux niveaux différents: les bureaux des représentants des Guildes des Marchands et des Mercenaires sont au niveau supérieur; le niveau inférieur abrite le vendeur de vaisseaux, le bar, l'ordinateur de mission, et le centre d'échanges.

ACHETER DES MARCHANDISES

Entrez dans le centre d'échanges (en cliquant sur sa porte). Lorsque le moniteur apparaît, il affiche par défaut le mode Acheter (Buy Mode). Faites défiler les objets disponibles, à l'aide des boutons flèches, jusqu'à ce que vous trouviez des marchandises à la portée de votre bourse, et utiles sur une planète agricole. Ces objets peuvent inclure des travailleurs robots, ou autres articles d'équipement. Achetez-en autant que vous pouvez en cliquant sur l'objet se trouvant sur le petit écran.



TRANSPORTER DES MARCHANDISES

Quittez le centre d'échanges en cliquant n'importe où au bas de l'écran. Allez au hangar. Cliquez sur votre vaisseau pour décoller.

Une fois dans l'espace, appuyez sur **N** pour activer votre ordinateur de navigation. Ceci affiche une carte du système Troy. Nav 1 est sélectionné. Toutes les cartes de système affichent des points de navigation. Un point de navigation peut être une base, un point de saut, ou simplement une balise (consultez la fenêtre d'informations à côté de la carte pour avoir une description du point de navigation sélectionné). Appuyez plusieurs fois sur **N** pour passer en revue les différents points de navigation disponibles, jusqu'à ce que Nav 6 soit sélectionné, ou utilisez la souris pour sélectionner Nav 6. La fenêtre d'informations donne des renseignements sur chaque point de navigation sélectionné. Lorsque vous avez sélectionné Nav 6, la fenêtre vous indique que c'est une base agricole nommée Helen. Quittez l'ordinateur de navigation en appuyant sur **Esc**. Le voyant du Pilote automatique est maintenant allumé (il ne s'allume pas s'il y a des vaisseaux ennemis dans les environs; voir *Combat*). Appuyez sur **A** et vous vous rendrez automatiquement sur la planète agricole Helen. Si vous voulez vous rendre sur cette planète sans l'aide du pilote automatique, placez la croix de navigation blanche au centre de votre viseur tête haute (HUD) et volez dans cette direction, en utilisant **+** pour augmenter la vitesse graduellement d'un huitième de l'accélération maximum de votre vaisseau.

Helen est une grande planète bien arrosée. Lorsque vous la repérez, approchez-vous autant que possible. Lorsque vous êtes assez près, la base vous indique qu'elle est prête à engager le processus d'arrimage automatique. Vous atterrissez automatiquement. Une fois que vous avez atterri, entrez dans la base. Cette dernière prélève 50 crédits sur votre compte, pour le droit d'arrimage.

FAIRE DES BÉNÉFICES

Pénétrez dans le hall principal de la base. Entrez ensuite dans le centre d'échanges. Il est situé au niveau inférieur, à droite. Utilisez le bouton vendre (SELL) pour indiquer que vous voulez vendre vos marchandises. Cliquez sur l'objet affiché dans le petit écran pour le vendre. Si vous avez fait le choix qui convient, vos crédits dépasseront bientôt le montant de 2000 avec lequel vous avez commencé le jeu. Dans le cas contraire, vous vendrez bientôt à perte. De toute façon, vous devez dépenser les crédits qui sont à votre disposition.

DÉPENSER DE L'ARGENT

AMÉLIORER VOTRE VAISSEAU

Quittez le centre d'échanges et entrez chez le vendeur de vaisseaux. Une fois que vous êtes à l'intérieur, observez une grande porte au fond (en haut) de la pièce. C'est l'entrée qui mène à l'écran Ship Modification (Modification du vaisseau). Cliquez sur la porte pour accéder à cet écran. Utilisez le moniteur comme vous l'avez fait dans le centre d'échanges. Si vous voulez améliorer votre canon, par exemple, indiquez que vous voulez vendre celui dont vous disposez actuellement, en utilisant le bouton vendre (SELL). Passez en revue tous les objets de votre vaisseau jusqu'à ce que votre laser soit affiché. Cliquez sur l'objet affiché dans le petit écran pour le vendre. Il est automatiquement démonté car vous n'avez qu'un seul canon. Plus tard, lorsque vous disposerez de plusieurs canons, on vous demandera de désigner celui que vous voulez vendre.

Passez en mode Buy (Acheter) en cliquant sur le bouton acheter (BUY), et utilisez les flèches pour faire défiler les objets disponibles. Lorsque le canon à mésons (meson blaster) s'affiche, cliquez dessus. Si vous avez assez de crédits pour l'acheter, son prix sera prélevé sur votre compte, et une icône apparaîtra. Placez l'icône là où vous voulez charger le canon sur votre vaisseau. Si vous ne pouvez pas vous permettre le canon à mésons, achetez le canon le plus cher que vous pouvez vous offrir. Quittez l'écran Ship Modification en cliquant sur la porte de la salle d'exposition (à l'extrémité gauche de l'écran). Revenez au hall principal en cliquant sur l'une des petites portes chez le marchand de vaisseaux.

COMBAT

OBTENIR DU TRAVAIL

Au centre du hall principal, vous trouverez un petit pilier équipé d'un ordinateur de mission. Cliquez sur ce dernier pour vous en approcher. Pour activer l'ordinateur de mission, cliquez sur la main se trouvant dans le coin inférieur droit. Lorsqu'il a scanné tous les secteurs proposant des missions, utilisez les flèches au coin inférieur gauche, pour faire défiler les missions disponibles. Lisez-les toutes avant de décider laquelle accepter. Cherchez une mission qui se déroule dans Troy. Votre vaisseau n'est pas encore équipé d'un Hyper-Saut qui vous permet de vous rendre dans d'autres systèmes. Si possible, acceptez une mission de patrouille (Patrol) ou de défense de base (Defend Base), n'importe où dans Troy. Vous n'avez pas besoin de noter les conditions de la mission. Elles apparaissent sur votre ordinateur personnel et l'ordinateur de navigation de votre vaisseau. Quittez l'ordinateur de mission en cliquant au bas de l'écran.

Retournez au hangar en cliquant sur la porte du niveau inférieur, à gauche de l'ordinateur de mission. Décollez à nouveau en cliquant sur votre vaisseau.

SE PRÉPARER POUR LE COMBAT

Avant de faire quoi que ce soit, activez votre canon. Appuyez sur **G** pour afficher votre armement et sélectionner votre canon. Votre lance-missiles est déjà activé, et vous disposez de trois réticules verts afin de faciliter le ciblage. Pour activer les options, appuyez sur **Alt-O** afin d'accéder à l'écran Options, et cliquez sur les options que vous voulez activer. Vous pouvez activer INVULNERABILITY (Invulnérabilité) ou UNLIMITED AMMO (Munitions illimitées), bien que vous ne soyez pas payé pour vos missions lorsque ces options sont activées. Remarque: tous les boutons semblent être enfoncés lorsque le système est activé. Cliquez maintenant sur Resume (Reprendre) afin de revenir à l'univers du jeu.

TROUVER L'ENNEMI

A moins que vous n'ayez sélectionné une mission de défense de la base Helen, ce qui ferait converger les ennemis vers vous, votre prochaine tâche consiste à localiser les ennemis. Appuyez sur **N** pour faire apparaître votre ordinateur de navigation. Le ou les points de navigation où vous devez vous rendre pour accomplir la mission sont affichés en rouge. Lorsque vous avez sélectionné un point de navigation rouge, vous êtes prêt à vous y rendre en pilotage automatique. Si vous voulez revoir vos objectifs de mission, cliquez sur le bouton NAV/MIS, en bas, à droite, (ou appuyez sur **M**), afin de faire afficher les objectifs de votre mission, en rouge vif dans la fenêtre d'informations. Lorsque vous avez accompli une condition de la mission, elle s'affiche en rouge pâle. Appuyez sur **Esc** pour quitter la carte de navigation, et appuyez sur **A** pour vous diriger, à l'aide du pilote automatique, vers le point de navigation sélectionné.

ATTAQUER UN VAISSEAU

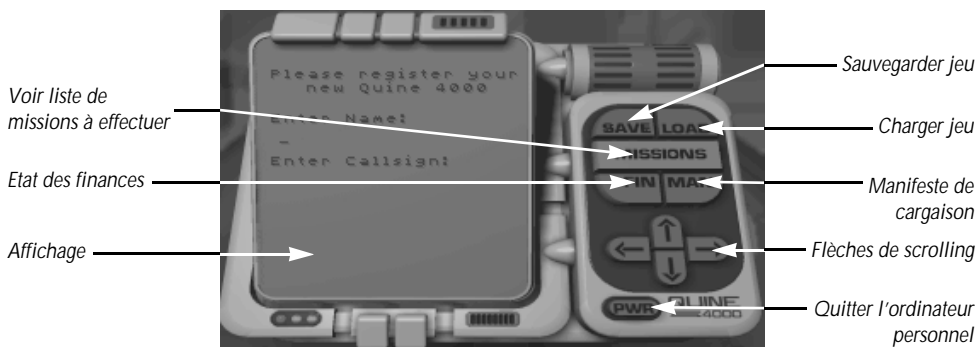
Lorsque vous arrivez sur le champ de bataille, des points gris apparaissent sur votre écran radar. Ils représentent les autres vaisseaux qui vous entourent. Utilisez le joystick pour manœuvrer, et placez le réticule de votre arme sur l'un de ces points. Plus tard, lorsque vous pouvez vous permettre d'acheter un scanner, le HUD devrait afficher les ennemis entre des parenthèses rouges, et les alliés entre des parenthèses bleues. Pour le moment les parenthèses sont toutes grises. Si vous tirez constamment sur des vaisseaux alliés, leur attitude changera et ils commenceront à vous tirer dessus. Appuyez sur le bouton No. 1 du joystick pour utiliser votre canon; appuyez simultanément sur les boutons No. 1 et No. 2, pour lancer un missile. Lorsque tous les vaisseaux ennemis ont été détruits, ou se sont enfuis, consultez votre carte de navigation pour voir si vous avez accompli tous les objectifs de la mission. Les points de navigation, qui étaient affichés en rouge, sont maintenant affichés en bleu si leur objectif a été accompli. Les points de navigation restent rouges si vous avez manqué un vaisseau. Appuyez sur **M**, lorsque votre ordinateur de navigation est affiché, afin de voir les objectifs et de vérifier ce que vous avez pu oublier. Lorsque vous avez accompli tous les objectifs de la mission, retournez à n'importe quelle base pour être payé.

LA RÉCOMPENSE

Une fois revenu sur Achilles, ou sur la base que vous avez choisie, vous vous apercevrez que la somme promise pour l'accomplissement de la mission a déjà été versée sur votre compte, à moins que vous n'ayez utilisé les options qui ne rapportent rien: INVULNERABILITY (Invulnérabilité) ou UNLIMITED AMMO (Munitions illimitées). Ces deux options vous empêchent de revendiquer la mission comme un succès. Pour voir l'état de vos finances, appuyez sur **Alt-C**, ou cliquez simultanément avec les deux boutons de votre souris ou de votre joystick, afin de faire apparaître votre ordinateur personnel. Si vous cliquez sur le bouton FIN, vous verrez s'afficher votre statut financier actuel. Cliquez sur le bouton PWR pour quitter l'ordinateur personnel. Maintenant, vous êtes tout seul, prêt à voler de vos propres ailes, faire des bénéfices, et sauver la civilisation sur la frontière. Si vous avez des problèmes, allez parler à Sandoval, à New Detroit.

L'ORDINATEUR PERSONNEL (PC)

Il est aussi important pour vous que pour votre personnage. Ce dernier l'utilise pour connaître ses engagements et l'état de ses finances. Vous l'utilisez pour sauvegarder et charger des jeux. Il est important que vous sachiez utiliser l'ordinateur personnel.



L'ordinateur personnel répond à des questions comme "Combien ai-je d'argent sur mon compte?" ("How much money do I have?"), "Quelles sont les missions incomplètes?" ("Which missions have I not finished?") et "Qu'est-ce que je transporte dans ma soute?" ("Just what do I have in my cargo hold, anyway?"). Il n'est disponible que lorsque vous êtes dans une base. Mais, toutes les informations sont disponibles sur vos écrans multi-fonctions (MFD) et la carte de navigation lors du vol. Pour faire apparaître votre ordinateur personnel, tapez **Alt-C** ou cliquez simultanément avec les deux boutons de votre souris ou de votre joystick. Pour quitter l'ordinateur personnel, cliquez sur le bouton PWR (Interrupteur), au bas de l'écran.

Vous ne pouvez pas accéder à l'ordinateur personnel si vous utilisez un autre ordinateur. Vous ne pouvez donc pas y accéder en même temps qu'à l'ordinateur du centre d'échanges, l'ordinateur de mission, l'ordinateur de modification de vaisseau, l'ordinateur du vendeur de logiciels ou l'ordinateur des guildes.

SAVE (Sauvegarder). L'ordinateur personnel est le seul endroit où vous pouvez sauvegarder un jeu, et par conséquent, vous ne pouvez sauvegarder un jeu que lorsque vous êtes arrimé à une base. Lorsque vous cliquez sur le bouton Save, l'écran affiche SAVE GAME AS: (Sauvegarder le jeu sous le nom:), et une fenêtre de huit caractères pour entrer le nom du jeu. Si vous avez d'autres jeux sauvegardés, ils sont affichés sous la fenêtre.

Pour sauvegarder un jeu, donnez-lui un nom et appuyez sur **Enter** ou cliquez sur SAVE. Pour sauvegarder sur un jeu précédent, cliquez sur le nom de l'ancien jeu pour le faire apparaître dans la fenêtre. La seule limite du nombre de jeux sauvegardés possibles est l'espace disponible sur votre disque dur. Pour quitter l'ordinateur personnel, appuyez sur le bouton Pwr au bas de l'écran. Si les noms de vos jeux sauvegardés ne tiennent pas tous sur cet écran, utilisez les flèches haut et bas pour faire défiler les pages suivantes.

LOAD (Charger). Vous ne pouvez charger un jeu qu'à partir de l'ordinateur personnel, disponible uniquement lorsque vous êtes dans une base. Lorsque vous choisissez de charger un jeu, l'écran affiche LOAD GAME: (Charger jeu:) et une fenêtre apparaît pour entrer le nom du jeu précédemment sauvegardé que vous voulez charger. Vous pouvez également sélectionner le jeu à charger en cliquant sur son nom et le bouton Load. Si les noms de vos jeux sauvegardés ne tiennent pas tous sur cet écran, utilisez les flèches haut et bas pour faire défiler les pages suivantes. Lorsque vous avez entré le nom du jeu que vous voulez reprendre, appuyez sur **Enter** ou LOAD. Vous passerez directement au jeu sauvegardé.

MISSIONS. Ceci vous permet de voir les missions devant être exécutées. Si vous avez accompli toutes vos missions, ou que vous n'en avez accepté aucune, l'écran affiche NO MISSIONS (Pas de missions). Lorsque vous avez encore des missions à effectuer, elles sont résumées sur l'écran de mission de votre ordinateur personnel. La ligne du haut vous indique le nombre de missions à effectuer. Le reste de la description vous indique où vous devez aller pour accomplir la mission, qui loue vos services pour l'accomplir et combien vous serez payé. Pour passer à la mission suivante de la liste, utilisez les flèches haut et bas. Au bas de l'écran, vous trouverez le total des missions accomplies à ce jour.

FINANCE. Si vous cliquez sur FIN, vous ferez apparaître le solde de votre compte. Ce secteur n'accepte que l'argent liquide. Ses habitants ne vivent pas assez longtemps pour obtenir des prêts. Vous n'aurez pas besoin d'autre solde.

MANIFEST (Manifeste). Si vous cliquez sur MAN vous verrez apparaître le manifeste du vaisseau, vous indiquant ce que vous transportez dans la soute. Le haut de l'écran vous indique l'espace disponible dans votre soute, en unités de cargaison équivalent à un mètre cube environ. Au-dessous, vous trouverez une liste des marchandises et la place qu'elles occupent. Si votre manifeste ne tient pas sur un seul écran, utilisez les flèches haut et bas pour faire défiler la liste.

OPTIONS SCREEN (L'ÉCRAN OPTIONS)

L'écran Options est disponible à partir de l'écran titre en sélectionnant "options" en bas à droite, ou à tout moment du jeu en appuyant sur **Alt-O**.



UNLIMITED AMMO (Munitions illimitées). Les armes de l'an 2670 n'utilisent pas de cartouches mais plutôt diverses formes d'énergie. Elles consomment une importante quantité de l'énergie de votre vaisseau, qui alimente également vos boucliers et la post-combustion. Cette option vous permet d'utiliser vos armes sans vous démunir d'énergie. Il y a quand même un délai de chargement entre les coups, mais vous pouvez continuer à tirer sans puiser dans votre réserve d'énergie. C'est un bon moyen pour les joueurs débutants de participer au combat avec un minimum de risques.

Important. Vous **ne recevez pas d'argent** si vous effectuez une mission avec l'option UNLIMITED AMMO activée. Vous ne serez pas payé pour la mission si cette option est activée à n'importe quel moment du vol.

INVULNERABILITY (Invulnérabilité). Cette option vous permet de percuter des astéroïdes ou d'autres vaisseaux, d'être atteint par des missiles ou des canons, sans conséquence.

Important. Vous **ne recevez pas d'argent** si vous effectuez une mission avec l'option INVULNERABILITY activée. Vous ne serez pas payé pour la mission si cette option est activée à n'importe quel moment du vol.

JOYSTICK CALIBRATION (Calibrer le joystick). Si le curseur dérive ou que votre vaisseau tourne sur lui-même dans l'espace, de façon incontrôlable, malgré tous vos efforts pour le contrôler, vous devez recalibrer votre joystick. Pour cela, sélectionnez JOYSTICK CALIBRATION sur l'écran Options. Suivez les instructions qui apparaissent au centre de l'écran. **Si les problèmes persistent, consultez la notice d'utilisation de votre joystick.**

MUSIC, SOUND FX (Musique, Effets sonores). Cliquez sur ces options pour activer ou désactiver la musique et les effets sonores. Vers le bas correspond à "activé", et vers le haut à "désactivé". Si vous changez de carte sonore ou de configuration de port, suivez les instructions du *Guide d'installation*, et lancez à nouveau le programme d'installation.

MOUSE, KEYBOARD, JOYSTICK (Souris, Clavier, Joystick). Pour vous déplacer sur une base, vous pouvez utiliser la souris, le clavier, ou le joystick. Pour piloter dans l'espace, vous ne pouvez en utiliser qu'un à la fois. Appuyez sur le bouton approprié (SOURIS, CLAVIER, ou JOYSTICK) afin de sélectionner le dispositif avec lequel vous voulez piloter.

RESUME, CANCEL (Reprendre, Annuler). Lorsque vous avez effectué vos sélections sur l'écran Options, cliquez sur Resume afin de retourner à l'écran titre, ou à l'endroit où vous aviez interrompu le jeu. Cliquez sur CANCEL pour annuler toute modification effectuée sur l'écran Options et retourner là où vous en étiez.

DANS LE COCKPIT

Cette section vous offre une description détaillée des commandes du vaisseau et de ce qui vous attend quand vous les utilisez. Elle décrit également les différentes vues de la caméra, vous indique comment vous servir de l'ordinateur de navigation, et passe en revue les nombreuses commandes pour activer et utiliser les systèmes de votre vaisseau.

Vous commencez le jeu en pilotant un Tarsus, mais trois autres types de vaisseaux sont à votre disposition dans le Secteur Gemini. Lorsque vous aurez accumulé les ressources suffisantes, vous pourrez acquérir un Centurion, un Galaxy ou un Orion. Vous trouverez toujours votre vaisseau dans le hangar de la base. Lorsque vous placez le curseur sur le vaisseau du hangar, le mot "engage" s'affiche. Si vous cliquez sur le vaisseau, vous décollez automatiquement.

Tous les cockpits sont équipés des mêmes instruments, mais la disposition des cadrans, jauges et écrans varie d'un vaisseau à l'autre. Prenez quelques instants pour vous familiariser avec les fonctions des différents instruments, et leur place dans le cockpit. Savoir évaluer votre situation et vos ressources en une fraction de seconde, peut faire toute la différence entre la vie et la mort, lorsque vous naviguez dans l'espace.

LES VUES

Lorsque vous décollez, vous voyez l'espace directement devant vous, par l'intermédiaire de l'écran vue avant. Un cercle contenant un réticule vert indiquent la direction vers laquelle sont pointés vos canons. Le vaisseau que vous visez actuellement est entre parenthèses. La plupart des scanners affichent les vaisseaux alliés entre des parenthèses bleues et les vaisseaux ennemis entre des parenthèses rouges. Les scanners de moins bonne qualité (voir *Scanners*) n'affichent que des parenthèses grises, pour les alliés aussi bien que pour les ennemis. Lorsqu'un vaisseau communique avec vous, il apparaît entre des parenthèses blanches. Les objets que vous pouvez emporter et les bases sont entourés de parenthèses jaunes (ou grises). Une fois que vous vous êtes verrouillé sur une cible, elle est encadrée.

Vous pouvez passer de la vue avant du cockpit à une autre vue en appuyant sur les touches de fonction:

- F1** vous ramène à la vue avant si vous êtes dans l'une des vues ci-dessous.
- F2** active la vue bâbord.
- F3** active la vue tribord.
- F4** active la vue arrière.
- F5** active la vue tourelle 1. Si votre vaisseau n'a pas de tourelles, cette touche n'a aucune fonction.
- F6** active la vue tourelle 2. Si votre vaisseau a moins de deux tourelles, cette touche n'a aucune fonction.
- F7** active et désactive la vue missile, vous permettant de suivre votre missile jusqu'à ce qu'il atteigne sa cible.
- F8** active la vue poursuite, qui vous montre votre vaisseau comme si vous étiez directement derrière lui.
- F9** active la vue panoramique, affichant votre vaisseau et tous ceux qui l'entourent. Cette vue vous donne une bonne idée de l'emplacement des ennemis qui vous entourent lors d'un combat de chasse intense.

LES JAUGES DU COCKPIT

LA VITESSE

Dans le cockpit, la vitesse est indiquée par deux jauges:

SET indique la vitesse de croisière que votre vaisseau essaie de maintenir pendant le vol.

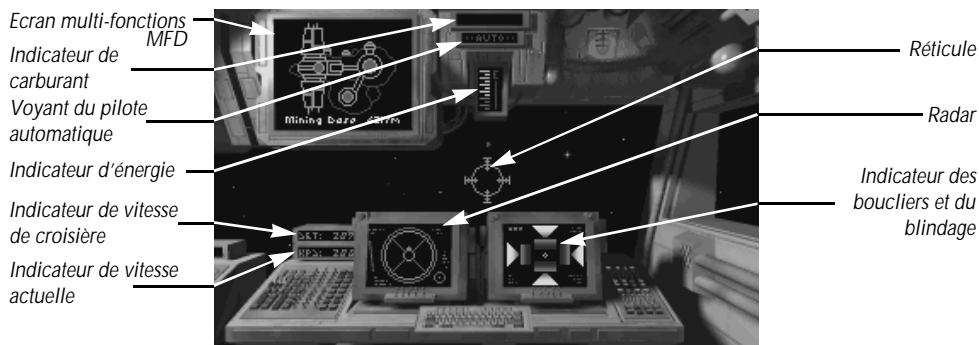
KPS indique la vitesse actuelle du vaisseau en klicks par seconde.

Appuyez sur + (plus) pour augmenter votre vitesse. (Si vous jouez avec le joystick, maintenez le bouton No. 2 enfoncé et poussez vers l'avant pour accélérer).

Appuyez sur - (moins) pour ralentir. (Maintenez le bouton No. 2 du joystick enfoncé et tirez vers l'arrière pour ralentir).

Si votre vaisseau est équipé de la post-combustion, appuyez sur **Tab** pour l'activer. (Cliquer deux fois avec le bouton No. 2 du joystick ou le bouton droit de la souris active également la post-combustion). Plus vous maintenez le bouton enfoncé, plus la période d'utilisation de la post-combustion est longue. Cependant, la post-combustion consomme une grande quantité d'énergie.

Si vous appuyez sur la touche de **retour arrière** du clavier, votre vaisseau s'arrête. Ceci est parfois utile pour éviter les tirs ennemis.



LE CARBURANT

La jauge de carburant indique la quantité de carburant dont vous disposez. Le carburant n'est utilisé que par votre Hyper-Saut. Votre vaisseau utilise l'énergie pour se propulser, ainsi que la post-combustion (voir *Energie*). Chacun de vos sauts utilise une quantité considérable de carburant; un réservoir plein ne vous permet d'effectuer que six sauts.

LES BOUCLERS ET LE BLINDAGE

L'affichage des boucliers dans le cockpit de votre vaisseau indique le statut actuel de vos boucliers et de votre blindage. Une fois que vous avez apporté des améliorations à vos boucliers, vous pouvez sélectionner le nombre de boucliers que vous voulez activer. Même si les boucliers supplémentaires vous apportent plus de protection, ils consomment plus d'énergie. Si vous pilotez un vaisseau très maniable, et que vous êtes engagé dans un combat de chasse, vous pouvez désactiver certains de vos boucliers afin d'utiliser cette énergie pour vos canons. En appuyant sur la touche **S** du clavier, vous ferez défiler les différents niveaux de boucliers disponibles.

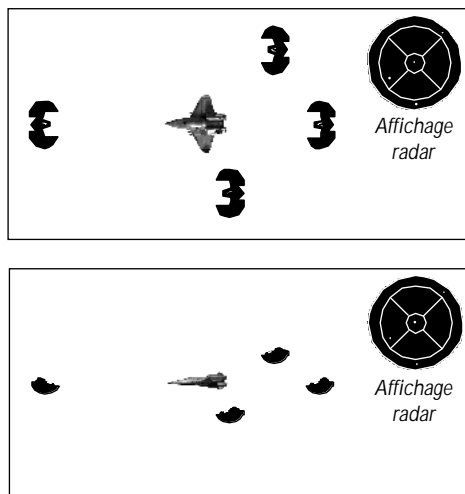
Lorsque vos boucliers sont endommagés, ils disparaissent de l'écran, pour réapparaître lorsqu'ils se sont régénérés. Les boucliers peuvent se régénérer uniquement si le générateur de boucliers est intact. Une fois que les boucliers ont été détruits, le blindage commence à être endommagé. Contrairement aux boucliers, le blindage ne peut pas se régénérer.

L'ÉNERGIE

L'indicateur d'énergie indique la puissance régénératrice disponible pour vos canons, vos faisceaux tracteurs, vos boucliers et la post-combustion. Le générateur de puissance régénère rapidement l'énergie consommée. Certains canons utilisent plus d'énergie que d'autres lorsqu'ils tirent. La post-combustion consomme rapidement de grandes quantités d'énergie. Si vous combattez avec des canons de haut niveau, vous devrez peut-être désactiver des boucliers de haut niveau, et éviter d'utiliser la post-combustion, de façon à pouvoir utiliser toute l'énergie disponible pour vos canons. Vous pouvez également éviter de tirer et activer tous vos boucliers si vous pilotez un vaisseau lent et pas très maniable. Si vous achetez des "améliorations" de moteur, vous améliorez vos niveaux d'énergie.

LE RADAR

Tous les cockpits disposent d'un affichage radar circulaire. Cependant, l'écran n'indique pas la distance qui vous sépare d'un vaisseau particulier. Les différentes sections de l'affichage vous indiquent comment orienter votre vaisseau, de façon à voir l'objet sur le radar, en vue avant. L'affichage radar est l'instrument le plus important de votre cockpit, mais c'est peut-être aussi le moins intuitif.



Les objets détectés par votre radar sont affichés sous la forme de points. Un point situé dans le cercle extérieur de l'affichage indique que l'ennemi est derrière vous. Le cercle le plus à l'intérieur indique les objets qui sont devant vous. Les quatre autres sections indiquent les objets qui sont au même niveau, au-dessous ou au-dessus de vous.

Avec un scanner en couleur, chaque point de votre écran radar est identifié par une couleur:

Le **rouge** indique un chasseur ennemi.

Le **bleu foncé** indique un chasseur allié.

Le **jaune** indique les missiles dans l'espace.

Le **marron** indique les objets neutres que vous pouvez récupérer.

Le **blanc** indique une balise de navigation ou un point de navigation.

Le **bleu pâle** indique une sphère de saut.

Le **gris** indique une base.

En achetant des scanners sophistiqués, vous obtenez des affichages radar plus précis. Consultez la section *Personnaliser votre vaisseau* pour plus de renseignements sur les scanners disponibles.

MULTI-FUNCTION DISPLAYS (ECRANS MULTI-FONCTIONS) (MFD)

Les affichages multi-fonctions de chaque cockpit fournissent de nombreux renseignements essentiels à la réussite des missions. Le Tarsus et le Centurion ne possèdent qu'un MFD, alors que l'Orion et le Galaxy en ont deux. Sur les vaisseaux équipés de deux MFD, les informations peuvent apparaître sur l'un ou l'autre écran, vous permettant ainsi de voir deux affichages différents simultanément. En appuyant sur la touche appropriée du clavier, vous ferez afficher les informations sur l'un des deux écrans.

Dans les vaisseaux qui ne sont équipés que d'un seul MFD, vous pouvez faire défiler les informations disponibles en appuyant sur la touche [de votre clavier. Dans les cockpits équipés de deux MFD, la touche [fait défiler les informations affichées sur l'écran de gauche, alors que la touche] fait défiler les informations sur l'écran de droite.

Destination. En appuyant sur la touche **D**, vous verrez s'afficher la destination que vous avez sélectionnée sur votre carte de navigation (voir *Système de navigation*), ainsi que la position du système et la distance qui vous sépare de votre point de destination. L'affichage Destination vous indique également quand et pourquoi vous ne pouvez pas activer le pilote automatique, le faisceau tracteur, ou l'Hyper-Saut. Si vous essayez d'activer le pilote automatique et qu'un chasseur ennemi se trouve dans les environs, le message **Enemy Near** (Ennemi proche) apparaît au bas de votre affichage Destination.

Examine Target (Examiner la cible). Appuyez sur **E** pour faire afficher le statut de l'objet actuellement visé. Vous pouvez connaître l'état de ses boucliers. Lorsque les boucliers sont endommagés, ils disparaissent, et réapparaissent une fois régénérés. Lorsque le vaisseau visé est endommagé, la section atteinte s'affiche en rouge. Si votre scanner est assez sophistiqué, cet écran pourra aussi vous indiquer le type de vaisseau ou d'objet que vous visez. La distance qui vous sépare de l'objet apparaît toujours au-dessous de sa représentation.

Report Damage (Rapport des dommages). Appuyez sur **R** pour faire afficher le rapport des dommages subis par votre vaisseau. Les différentes parties de votre vaisseau apparaissent de couleurs différentes, selon les dommages infligés:

Le **vert** indique une pièce d'équipement intacte.

Le **jaune** indique que la pièce a été légèrement endommagée.

L'**orange** indique que la pièce a été considérablement endommagée.

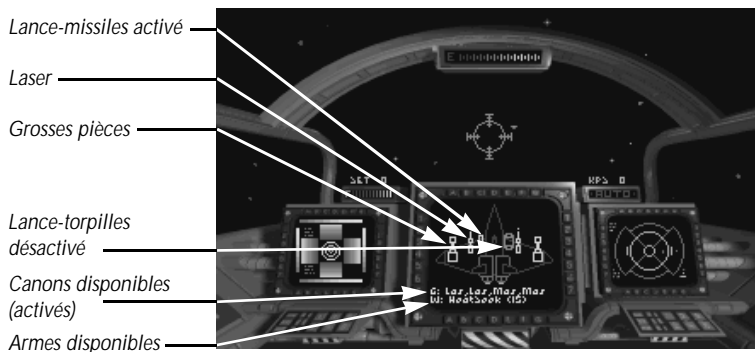
Le **rouge** indique que la pièce ne fonctionne plus.

Le **gris** indique que la pièce a été complètement détruite et ne peut pas être réparée.

Cargo Manifest (Manifeste de cargaison). Appuyez sur **M** pour faire afficher votre cargaison. Cette option vous indique également le solde de votre compte. Chaque type de cargaison est identifié par un numéro particulier. Si vous appuyez sur le numéro qui précède immédiatement la description de la cargaison sur l'écran, vous ferez apparaître un autre écran, contenant des renseignements supplémentaires sur ce type de cargaison. En appuyant sur **** ou **M**, vous retournerez à l'écran principal du manifeste.

View Object (Voir objet). Appuyez sur **V** pour afficher la vue de l'objet ou du vaisseau actuellement visé. Appuyez sur **Z** pour passer d'une vue rapprochée à une vue éloignée. Vous pouvez utiliser cette vue pour suivre vos missiles et les regarder lorsqu'ils atteignent (ou manquent) la cible. Ceci peut vous aider à améliorer vos tirs.

Weapons and guns Loadout (Armes et canons disponibles). Appuyez sur **W** pour faire afficher l'armement disponible de votre vaisseau. Si vous appuyez plusieurs fois sur **W**, vous passerez en revue toutes les armes, et les activerez à tour de rôle. Appuyez sur **G** pour faire afficher les canons disponibles de votre vaisseau. En appuyant sur **G** vous ferez défiler tous les canons. Les systèmes activés sont mis en valeur sur l'écran, et indiqués sous la représentation du vaisseau.



Communications. Appuyez sur **C** pour faire apparaître l'écran Communications, et converser avec n'importe quel pilote du secteur. Si vous pouvez communiquer, une liste de messages numérotés que vous pouvez envoyer apparaîtra. Appuyez sur le numéro du message que vous désirez envoyer afin qu'il soit communiqué. Vous pouvez communiquer avec une cible ou une base du système. Lorsqu'un pilote décide de communiquer avec vous, son image apparaît sur votre écran. Si plusieurs personnes désirent vous parler, vous devez appuyer sur le numéro correspondant à la personne avec qui vous voulez converser, avant de sélectionner votre message.

AUTRES COMMANDES DU COCKPIT

LES SAUTS

Pour passer d'un système à l'autre vous devez acheter un Hyper-Saut. Si votre vaisseau en est équipé, vous pouvez utiliser les points de saut éparpillés à divers endroits. Pour sauter, dirigez-vous vers un point de saut et appuyez sur **J** pour activer votre Hyper-Saut. La carte de navigation indique les points de saut qui relient les différents systèmes entre eux. Si vous voulez sauter d'un système à l'autre, référez-vous à votre système de navigation pour savoir quel point de saut utiliser.

Activer les canons

Pour activer vos canons rapidement sans passer par l'écran Weapons Loadout (Armes disponibles), utilisez les touches numériques, en haut de votre clavier. **1** active le premier type de canon. **2** n'active le second type de canon, etc... Chaque touche numérique active pas seulement un canon, mais tous les canons du même type. Si vous avez trois lasers, une touche numérique active les trois.

LARGUER DES MARCHANDISES

Si vous transportez des marchandises de contrebande, et qu'une patrouille de la Confédération menace de fouiller votre soute, il est conseillé de larguer votre cargaison avant de vous faire prendre. Appuyez sur **X** pour larguer votre cargaison dans l'espace.

METTRE LE JEU EN PAUSE

Si vous voulez mettre le jeu en pause, appuyez sur **P**. Appuyez sur n'importe quelle autre touche pour reprendre le jeu.

MODIFIER LES OPTIONS

Si vous voulez reconfigurer l'une de vos options, appuyez sur **Alt-O** pour faire apparaître votre écran Options (voir *Ecran Options*). Une fois que vous avez effectué vos modifications, sélectionnez Resume pour retourner au cockpit.

QUITTER PRIVATEER

En appuyant sur **Alt-X**, vous quittez le jeu actuel et retournez au DOS. Soyez prudent lorsque vous utilisez cette option. Si vous quittez le jeu au cours d'un vol, ou à partir de l'écran Options, sans spécifier de sauvegarder, le jeu sera perdu. Si vous appuyez sur **Alt-D**, votre vaisseau s'auto-détruit en vol, et vous revenez à l'écran titre.

SYSTEMES DE VOL

SYSTEME DE VISÉE

Votre système de visée est automatiquement activé dès que vous décollez. Si plusieurs vaisseaux sont visibles en vue avant, vous ne pourrez viser qu'un seul vaisseau à la fois. Les parenthèses n'apparaîtront qu'autour d'un vaisseau.

Les parenthèses **rouges** indiquent un vaisseau ennemi.

Les parenthèses **bleues** indiquent un vaisseau allié.

Les parenthèses **jaunes** indiquent les bases ou les cargaisons.

Les parenthèses **grises** indiquent que votre scanner ne peut pas différencier les objets.

Croix du système
ITTS des différents
types de canons



Au début, le système de visée sélectionne par défaut le vaisseau le plus proche de vous. Appuyez plusieurs fois sur **T** pour faire défiler les différents types de vaisseaux, bases, ou marchandises en vue, et sélectionner la cible désirée.

Lorsque votre système de visée est activé, le mécanisme de poursuite se verrouille automatiquement sur les vaisseaux qui apparaissent devant vous. Si vous appuyez sur **L** lorsque votre cible est visible en vue avant, votre système de visée continue de poursuivre ce vaisseau, même après qu'il ait disparu, si votre scanner a une capacité de verrouillage. Cette fonction est utile si vous ne voulez pas perdre contact avec un vaisseau que vous avez déjà endommagé. Une cible sur laquelle vous êtes verrouillé apparaît à l'intérieur d'un cadre, au lieu de parenthèses; lorsque vos missiles sont verrouillés sur la cible, un losange apparaît à l'intérieur du cadre. Les missiles de reconnaissance d'images (IR) ou les missiles (FF) doivent se verrouiller sur une cible. Cependant, le mécanisme de verrouillage n'enregistre que la position des vaisseaux ennemis qui vous entourent.

INERTIAL TARGETING AND TRACKING SYSTEM (SYSTEME INERTIEL DE DÉTECTION ET DE VISÉE) (ITTS)

L'ITTS calcule immédiatement la distance qui doit vous séparer de la cible afin que vous puissiez l'atteindre. Lorsque votre ITTS est activé (appuyez sur **I** pour l'activer et le désactiver), une croix apparaît sur l'écran pour chaque type de canon. Alignez la croix avec le centre du réticule vert, et vous avez un maximum de chances d'atteindre votre cible.

Les croix de l'ITTS sont de couleurs différentes en fonction du type de canon:

Turquoise	canon à neutrons	Saumon	canon à particules
Blanc cassé	canon à mésons	Rouge vif	laser
Pêche	canon à impulsions ioniques	Rouge foncé	canon à plasma
Gris	grosse pièce	Violet	canon à tachyons

FAISCEAU TRACTEUR

Passez vos armes en revue en appuyant sur **W** jusqu'à ce que le faisceau tracteur soit activé. Lorsqu'il est activé, vous pouvez viser sur n'importe quelle marchandise. Toutes les marchandises sont encadrées par des parenthèses jaunes (si votre scanner peut les identifier). Si vous appuyez sur **Enter** ou **Return** ou que vous cliquez sur les deux boutons du joystick, vous ramassez les marchandises. Lorsque vous appuyez à nouveau, le faisceau tracteur est désactivé. Vérifiez que le faisceau tracteur (et pas une arme) est activé avant de "tirer" sur un objet que vous essayez de récupérer.

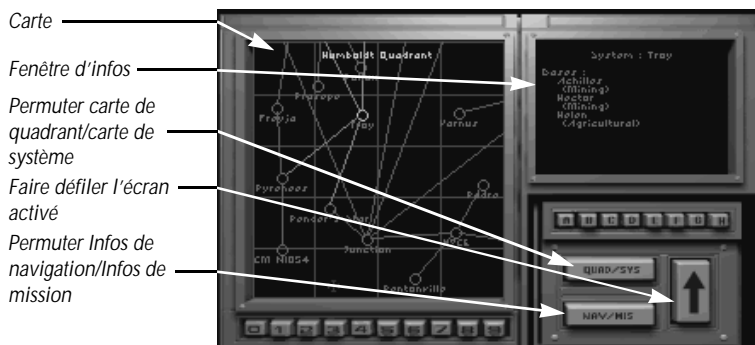
PILOTE AUTOMATIQUE

Vous pouvez réduire le temps qu'il vous faut pour voyager entre deux points de navigation, en activant le pilote automatique. Le pilote automatique peut être activé uniquement lorsqu'il n'y a pas de chasseurs hostiles ou d'astéroïdes en vue. Une fois que vous avez nettoyé le secteur de tous les ennemis, et évité tous les pièges, le voyant appelé "AUTO" de votre cockpit s'allume. Appuyez sur **A** et vous verrez une vue extérieure de votre vaisseau se déplaçant dans l'espace.

Le pilote automatique se désactive automatiquement lorsque vous approchez d'un danger ou que vous avez atteint votre destination.

SYSTEME DE NAVIGATION

Chaque vaisseau est équipé d'un système de navigation sophistiqué. Appuyez sur **N** pour voir votre carte de navigation.



Quadrant Maps (Cartes des quadrants). Appuyez sur **Q** pour faire afficher la carte de quadrant. Le nom du quadrant est affiché en haut de l'écran. Pour passer en revue les quatre cartes des quadrants du Secteur Gemini, appuyez sur **Q** plusieurs fois, ou cliquez sur la grande flèche pointant vers le haut. Remarque: la fenêtre d'informations affiche des données sur le système sélectionné. Si l'écran indique qu'il n'y a pas d'informations disponibles pour un des quadrants, ceci veut dire que vous n'avez pas de carte pour cette zone. Vous devez acheter la carte de navigation qui convient. Sur la carte:

Les lignes **bleues** indiquent les tunnels de saut entre les systèmes.

Les lignes **bleu pâle** indiquent les tunnels de saut que vous pouvez emprunter actuellement.

Le **jaune** met en valeur le système que vous avez actuellement sélectionné. Si vous voulez obtenir des informations sur un système différent, cliquez dessus.

Le **vert pâle** indique le système que vous occupez actuellement (si ce n'est pas le système qui est actuellement sélectionné).

Le **rouge** indique tous les systèmes contenant un objectif de mission (si ce n'est pas le système actuellement sélectionné).

System maps (Cartes des systèmes). Le bouton Quad/Sys permute entre les cartes des quadrants et les cartes plus détaillées des systèmes. Vous pouvez également passer aux cartes détaillées des systèmes en appuyant sur **N**. Une carte de système vous indique tous les points de navigation du système que vous occupez actuellement. Les informations relatives à chaque point de navigation sélectionné, apparaissent sur l'écran d'informations au coin supérieur droit de l'écran de navigation. Les points de navigation suivent un code couleur en fonction de leurs caractéristiques:

Les cercles **verts** sont des points de navigation, généralement une balise.

Les **carrés verts** représentent les bases où vous pouvez arrimer votre vaisseau. Lorsque vous sélectionnez un carré, les types de planètes et les noms des bases situées sur ce point de navigation apparaissent sur l'écran d'informations, au coin supérieur droit de l'écran de navigation.

Les **cercles bleus** indiquent les points de saut.

Le point de navigation actuellement sélectionné est affiché en **jaune**.

Les cercles **rouge vif** représentent les points de navigation contenant des objectifs de mission.

Le **point blanc** indique la position de votre vaisseau.

En appuyant plusieurs fois sur **N**, ou en cliquant sur la grande flèche pointant vers le haut, vous sélectionnez les différents points de navigation. Vous pouvez également sélectionner un point de navigation en cliquant dessus.

Mission Listings (Liste des missions). Le bouton NAV/MIS fait apparaître votre liste de missions. Si vous appuyez sur **M** ou que vous cliquez sur la grande flèche pointant vers le haut, vous verrez s'afficher une liste des missions qui vous sont actuellement attribuées. Vous pouvez accepter un maximum de trois missions différentes en même temps. Si vous avez déjà accompli l'un des objectifs, il apparaîtra en rouge pâle. Les objectifs qu'il vous reste à accomplir s'affichent en rouge vif. Le texte de mission affiché en jaune contient des conseils, et n'est pas crucial pour la réussite de la mission.

Navigation Information (Informations de navigation). Lorsque vous appuyez sur **I** ou que vous cliquez sur le bouton NAV/MIS lorsque la carte de quadrant est affichée, la fonction NAV/MIS affiche une liste de tous les types de planètes et les noms des bases du système sélectionné, sur l'écran d'informations, au coin supérieur droit de l'écran de navigation. Lorsque la carte de système est activée, cet écran affiche les informations relatives au point de navigation sélectionné.

Pour sélectionner la destination d'une mission, localisez son système sur la carte de quadrant, et déterminez les tunnels de saut que vous voulez emprunter pour vous y rendre. (Les cartes détaillées des systèmes indiquent la position des points de saut appropriés). Vous ne pouvez pas vous arrêter au cours d'une mission, car vous échoueriez.

Une fois que vous avez effectué la sélection sur la carte de système (en cliquant dessus), retournez au cockpit en appuyant sur **Esc**.

Le dernier point de navigation sélectionné est la destination actuelle du pilote automatique. Le point de navigation (la destination du pilote automatique) actuellement sélectionné, apparaît sous la forme d'une croix blanche sur le HUD et sur le radar. Ce point apparaît également comme "destination" sur l'écran MFD Destination.

SECTEUR GEMINI

LE PIONNIER:

INTERVIEW D'UN CORSAIRE (PRIVATEER)

Les faits racontés à Chandra Karr

Pour le quatrième épisode de notre série sur les jeunes pilotes qui s'enrichissent du jour au lendemain en prospectant les voies spatiales de Gemini, j'ai cherché à découvrir ce qui pouvait motiver un as du pilotage à tout risquer, en cherchant de nouveaux défis dans notre petit coin secoué par la guerre. J'étais curieuse de savoir ce que ces jeunes abandonnaient derrière eux et ce qu'ils espéraient obtenir, connaissant la difficulté de leur entreprise. Je choisis Helen, une petite planète agricole dans le Système Troy, pour développer mon sujet.

Helen n'a pas grand-chose à offrir, si ce n'est un bar. Dans cette zone de la Confédération, on ne trouve que trois types de gens dans les bars: ceux cherchant un travail dont la description n'est jamais donnée, ceux offrant ce type de travail, et ceux qui ne sont là que pour boire jusqu'à plus soif la fameuse bière brune Mjolanian. J'espérais attirer l'attention de l'un de ces derniers en me conduisant comme un de ces types à combines, et cela réussit.

J'étais assise à une petite table près de la porte et j'écoutais le barman déverser ses conseils, lorsque ma cible apparut. Un homme jeune, mais au visage halé, entra d'un pas si sûr que je savais que j'avais mon homme. Il prit son ordinateur personnel de sa ceinture d'un geste fait des centaines de fois. Pendant qu'il y lisait ses instructions, mon regard s'arrêta sur la cicatrice verticale traversant son sourcil gauche. Il semblait vouloir du travail désespérément, j'allais donc pouvoir lui donner ce qu'il voulait.

"Vous cherchez du travail ou le réconfort dans l'alcool?" demandai-je, en clignant de l'œil depuis ma table.

"Les deux, si on me donne le choix. Mais, je me contenterai de l'un ou l'autre." Il sourit, posa son ordinateur sur la table, se mit à cheval sur la chaise en face de moi, et demanda, "Que puis-je faire pour vous, madame?"

J'expliquai que j'écrivais un article et que je voulais connaître son histoire. Il semblait intéressé, impatient même. Ce qui suit est ce qu'il me raconta après de trop nombreux verres, dans un bar désolé sur une planète agricole que personne ne connaît.

(Tous les noms ont été changés afin d'éviter que ce texte ne serve de publicité aux personnes citées. Tous les événements décrits se sont réellement produits. Editeur.)

Il y a six semaines, j'étais second sur le Scarab, navire marchand qui n'était qu'un tas de ferraille maintenu en état de marche grâce à quelques bouts de ficelle et à la chance. Nous faisons cap sur Sheol, une station scientifique en plein cœur de l'espace. C'était un bon contrat de livraison de marchandises, nourriture et équipement. Nous avions déjà fait affaire auparavant et j'avais hâte de passer un peu de bon temps avec Jo. Elle était à la tête d'une mission d'enquête sur les points de saut instables de la zone et nous étions faits l'un pour l'autre, parfaitement compatibles. J'étais sur la pont en train de penser à la partie de balle phase que je lui devais et je ne prêtai aucune attention à la console de mon poste. Le bruit des bottes de Geof Kane claquant sur la passerelle métallique me fit revenir à la réalité.

Kane était un gros homme qui adorait ses responsabilités de commandant. C'était un fonceur, allant toujours au devant des événements et incapable de comprendre le principe d'une retraite. C'est pour cette raison qu'il s'était mis à son compte, il y avait bien trop de règles dans l'armée. Kane n'obéissait qu'aux règles de l'opportunisme et du profit. Il avait formé les dix-neuf que nous étions. Des gosses des rues et des passagers clandestins, il avait fait des pilotes, des artilleurs et des mécaniciens. Nous avions besoin d'un leader et nous lui devions tous la vie. Kane entra et s'arrêta lourdement devant une grande baie vitrée, jouant délibérément avec sa bague de l'Académie.

"Nous allons bientôt arriver," dit-il lentement, "et je veux que vous soyez sur vos gardes. J'ai un mauvais pressentiment cette fois-ci."

"Pourquoi êtes-vous si nerveux, capitaine?" demandai-je. "Vous savez quelque chose ou c'est juste une impression?"

"Je ne sais pas encore. Ce n'est peut-être rien du tout. Je connais les capitaines des derniers Draymans qui devaient effectuer ce parcours. Nous étions censés nous retrouver sur Baroda pour prendre un verre. Je n'ai toujours pas eu de leurs nouvelles. Ce sont de vieux amis de l'école de navigation, ils auraient déjà dû me contacter."

"Peut-être qu'ils vous ont juste posé un lapin, capitaine."

"J'espère que vous avez raison, mais, je préfère que vous vous teniez sur vos gardes et que vous soyez prêts à nous sortir d'ici si jamais il y avait des problèmes. Je ne pense pas que mes amis m'aient laissé tomber. Il n'y a pas eu d'appels de détresse provenant de la base. Il est possible que tout se passe comme d'habitude, mais nous devons nous attendre au pire." Il joua un peu avec la console près de lui, regarda nerveusement par les fenêtres et sortit. Les images de Jolene attaquée par un ennemi sans visage, dont je n'étais même pas sûr qu'il existe, me hantèrent pendant le reste du voyage.

Hormis la nervosité de Kane, ce fut le calme complet. Après plusieurs jours nous approchâmes du Système de Sheol. J'étais sur la passerelle. Alors que nos signaux lumineux donnaient vie à un champ stellaire familier, deux Talons gris foncèrent sur nous. J'étais à bout de nerfs et sur le point de tirer sur eux, lorsque je m'aperçus qu'ils étaient notre escorte. L'énorme Scarab informe se fit un passage jusqu'au hangar principal de Sheol, un Talon de chaque côté, comme des coquillages collés à un rocher.

L'avant-poste scientifique comportait une série de hangars, éparpillés autour d'un noyau central, abritant les quartiers du personnel et les zones de travail pour l'analyse des données. Les chercheurs commençaient par envoyer des sondes ou des petits vaisseaux afin de découvrir des nouveaux points de saut et des astéroïdes riches en dépôts de minerai. Ils s'occupaient également de recherches moins importantes, sur l'astrophysique un peu plus abstraite, qui ne donneront des résultats que dans une génération ou deux. Compte tenu de leur isolement, il n'y avait personne d'autre que des chercheurs; aucun personnel de service. Le Bar de l'Apocalypse un peu minable était tenu par qui voulait bien, généralement celui qui attendait que sa sonde atteigne le système ciblé ou qu'une analyse automatisée se termine. Il en était de même pour l'administration, les réparations, la distribution de la nourriture, des vêtements et de l'équipement. Le seul poste à temps complet était celui de Lars Furstenburg, le capitaine de la base. Il était tenu responsable de tous les événements désastreux, et ignoré lorsque des progrès importants étaient réalisés. Furstenburg était nouveau. Il était arrivé moins de quatre mois plus tôt, bien après notre dernier voyage, et semblait toujours chercher comment se comporter avec le personnel et l'équipage.

Furstenburg nous salua dans le hangar inachevé presque vide.

"Je regrette de ne pas avoir réussi à vous trouver", dit-il, "afin de vous avertir de notre situation déplaisante. Les deux derniers vaisseaux d'approvisionnement ont été détruits. Le premier explosa au moment où il partait, et l'autre avant d'avoir quitté la sphère de saut, en direction du système. Mais, vous avez fait bon voyage, non? Nous allons décharger et boire un verre, d'accord? Merci.

Geof Kane était blanc comme un linge. "Comment pouvez-vous être aussi désinvolte? Qui les a détruits?" Il n'attendit pas la réponse, "Ils étaient mes amis, monsieur. Je regrette, mais il me semble que vous auriez pu essayer de nous contacter avec un peu plus d'insistance. Vous avez reçu notre itinéraire il y a plus d'un mois et nous n'avons jamais dévié de notre trajectoire. Vous étiez tenu de nous avertir."

"Je ne vais pas me disputer avec vous. Je regrette sincèrement la mort de vos collègues, mais je suis responsable du bien-être du personnel de cette base. Je ne pouvais pas me permettre d'annuler votre voyage par peur d'être attaqué. Nous manquons de provisions fraîches depuis bien trop longtemps. Nous avons une lourde tâche devant nous. Je vous retrouve dans mon bureau dans cinq minutes, d'accord? Nous pouvons utiliser votre savoir afin d'organiser le système de sécurité de la base. Nous ne savons pas qui sont ces bandits, mais nous devons nous protéger et chercher à le découvrir si possible." Alors qu'il se dirigeait vers son bureau, il se tourna et ajouta, "je suis désolé de jouer avec votre vie, mais c'était le seul moyen de vous faire venir ici." Je ne crois pas que Kane ait apprécié cette réponse plus que je ne l'aie fait moi-même.

Les habitants de Sheol déchargeaient avec rapidité et efficacité les marchandises que l'on avait apportées. J'avais donné l'ordre à quelques hommes de surveiller nos réserves pendant le déchargement, mais je m'aperçus ensuite que c'était inutile. Les hommes et les femmes déchargeant la cargaison étaient prudents, organisés et visiblement soulagés que l'on soit arrivé. Seul l'un de mes gardes semblait avoir quelques problèmes, il était importuné par une femme dont on entendait résonner la voix dans le hangar.

"Quel est votre nom, monsieur?" demanda-t-elle. C'était Jo qui se disputait avec un garde. Je passai sous les moteurs encore chauds du Scarab et me dirigeai vers elle.

"Heu, Hank," bégaya l'homme, "Hank Slater..." le personnel de sécurité n'était pas habitué à répondre à des questions.

"Et, M. Slater, pourquoi diable restez-vous planté là, avec votre arme stupide, alors qu'il y a du travail à faire?"

"Heu, madame, je heu... mon chef a dit qu'il pourrait y avoir du pillage, et que..."

"Hank, jouez au gentil petit soldat et allez dire à votre satané chef que s'il ne vous donne pas l'ordre de monter dans ces engins de chargement disponibles, il va y avoir de la bagarre." Elle se déplaça vers une rangée de machines gérées le long du mur du hangar.

J'étais maintenant debout derrière Jo et décidai qu'il était temps de lui annoncer ma présence.

"Quel est le problème?" demandai-je.

Jo répondit sans se retourner, sa voix débordant de satisfaction. "Le problème," dit-elle "est que son imbécile de chef ne l'autorise pas à travailler."

"Tu veux dire moi."

Elle se retourna, me regarda bien dans les yeux et dit, "eh bien, n'est-ce pas M. Précaution arrivant tout juste de l'arrière-pays pour sauver notre pauvre petit village mourant de faim." Elle sourit. "Vas-tu demander à ces hommes de se rendre utiles ou as-tu l'intention de séjourner seul ici?" Le clin d'œil qu'elle me fit adoucit sa remarque, mais je compris où elle voulait en venir.

"C'est bon, Hank, faites ce qu'elle vous demande. Rassemblez Al, Frank et les autres et faites votre rapport au Capitaine Furstenburg pour les tâches de déchargement." Je reportai mon attention sur Jo. "J'ai un marché à te proposer. Tu me promets de laisser mes hommes tranquilles et je t'offre le meilleur repas que tu ne trouveras jamais dans une boîte de conserve comme celle-ci. Qu'est-ce que tu en dis?"

"Et pourquoi pas plutôt: je ne promets rien et on oublie le repas, pour se concentrer sur des activités plus saines?"

"D'accord. Oh, et je voudrais une revanche si vous avez toujours ce terrain de balle phase."

"On l'a toujours et je te lance un défi."

Elle partit s'occuper d'un problème de stockage du carburant. Je la regardais traverser le hangar et j'espérais qu'elle était aussi heureuse de notre arrivée, que je l'étais d'être là. Une sorte de tension inconfortable s'était abattue sur l'équipage avant notre arrivée, et aucun de nous ne savait si l'on devrait se battre ou si ce n'était qu'une fausse alerte. Jo m'avait libéré de mon inquiétude. La panique causée par le déchargement semblait arranger tout le monde. Enfin, nous avions une tâche dont le but était clair et simple, décharger les marchandises et découvrir qui se cachait derrière les attaques récentes; un changement de rythme arrivant au bon moment.

Kane prenait l'ensemble de l'opération de déchargement et de défense de la base très au sérieux. Rien d'étonnant, puisqu'il était persuadé qu'il existait un démon prêt à prendre la base d'assaut. J'avais établi que s'il avait raison, cela devait être un ennemi de petite envergure; quiconque possédant la puissance de feu pour détruire deux Draymans, avait la puissance pour détruire un avant-poste comme Sheol, à moins que, bien sûr, il ne possède pas le carburant et les munitions nécessaires pour faire les deux.

Après avoir organisé le déchargement et la distribution de la cargaison, je partis discuter des problèmes de sécurité avec Furstenburg et Kane. Le bureau de Furstenburg avait une vue sur le hangar et sur le vide. Nous pouvions voir clairement nos personnels respectifs coopérer pour décharger le Scarab. J'entrai dans la salle, pensant voir quelque chose ressemblant plus à un poste de commandement; mais je fus ravi de voir que Furstenburg était un homme occupé, loin d'être du type à déléguer ses tâches. Il avait un bureau, ainsi qu'un petite table de conférence, celle-ci étant couverte de notes et de tablettes, indiquant clairement qu'il n'utilisait son bureau que rarement; il n'y avait probablement pas suffisamment de place pour contenir l'ensemble des projets et fichiers en cours.

Les deux capitaines étaient déjà en pleine discussion lorsque j'arrivai, un petit hologramme de la base tremblotant entre eux. Au moment où j'entrai, Furstenburg commença à remuer la montagne de lettres se trouvant sur la table de conférence.

"Nous avons reçu un message pour vous il y a deux jours," dit-il.

Je l'écoutais avec surprise. Qui pourrait bien m'envoyer un message? Toutes les personnes que je connaissais se trouvaient ici: Jo, Kane, l'équipage du Scarab. A moins que ce ne soit un message de recrutement de la part de la Milice de la Confédération... Furstenburg trouva enfin ce qu'il cherchait.

"Ah, ah!" dit-il. "Voici votre message provenant du secteur Gemini. Je vois que vous avez des amis à la frontière, non?" Il me remit la disquette. "Vous pouvez utiliser l'écran sur mon bureau si vous voulez la lire immédiatement".

"Cela peut attendre, nous avons des affaires à régler".

Je mis la disquette dans ma poche et les rejoignis à la table de conférence. Je ne connaissais qu'une seule personne à Gemini, c'était mon grand-père, et je ne pensais pas qu'il m'aurait envoyé quoi que ce soit d'autre qu'une carte d'anniversaire, ce qu'il n'avait jamais fait. L'analyse du système de sécurité était plus urgente. J'espérais qu'on obtiendrait quelques indications des transmissions provenant des sondes que Sheol envoyait régulièrement pour des raisons scientifiques. Connaître notre ennemi équivalait à un petit bout de victoire.

Nous étions d'accord sur le fait que la violence dans le système mettrait immédiatement la base en danger. Plusieurs options se présentaient à nous si nous voulions découvrir qui avait détruit les vaisseaux, et protéger la base. Nous nous répartîmes les tâches entre nous. Furstenburg se chargerait de préparer les propulseurs et les boucliers de la base, ainsi que d'organiser une équipe de volontaires pour la sécurité. Kane s'occuperait conjointement avec les pilotes de Sheol et ceux du Scarab, d'organiser une patrouille un peu plus efficace. La tâche d'analyser les données envoyées par les sondes et les vaisseaux de transport disparus me revint. Je travaillerais avec Jo et Blake Sorensen, un vieux chercheur qui saurait trouver les anomalies dans les transmissions. Furstenburg tira un écran au-dessus de son siège, renversant presque une tasse de café, afin d'informer les membres de nos équipes

de leurs nouvelles missions et qu'il ne leur restait que trois heures avant leur première réunion. Mon groupe devait se retrouver sur le Pont Bleu, Labo 37, près de mes quartiers. J'avais tout juste le temps de manger, prendre une douche et lire mon courrier provenant des profondeurs de nulle part.

Après avoir prévenu l'équipe, je me dirigeai vers ma chambre sur le Pont Vert. Il n'existait aucun moyen de transport intérieur dans la base, hormis la marche. Je traversai des salles remplies de combinaisons bleues transportant des caisses de provisions toutes fraîches. Je m'arrêtai pour aider un jeune homme à placer une boîte trop lourde dans l'une des plus petites zones de restauration disséminées partout dans la base. En plus de cette petite perte de temps, il me fallut vingt minutes pour rejoindre mes quartiers; mais ce n'était pas grave. J'en profitai pour me remettre en mémoire les couloirs de Sheol codés de différentes couleurs et ses salles de travail sans fenêtre.

La couleur grise de ma chambre faisait un contraste frappant avec le vert vif du couloir. Le lit, la petite table et le bureau, avec sa petite console de communications, reflétaient l'esprit spartiate du concepteur. Il n'avait pas laissé de place pour le confort. Pourtant, la sévérité de la chambre me permit de me détendre. Alors que je vidais mes poches de leur contenu, code d'identité, ordinateur personnel et quelques pièces provenant de Baroda, je laissai tomber la disquette que Furstenburg m'avait remise. Il était temps que je lise mon courrier. J'allumai le dispositif de communication, introduisis la disquette et m'assis confortablement, en attendant la propagande habituelle ou bien la carte postale de mon grand-père Mack.

L'écran fit apparaître les renseignements d'envoi standard. C'était bien de Mack et cela avait apparemment été expédié six ou sept fois avant que quelqu'un ne sache où je me trouvais. Le message avait été envoyé il y avait presque un mois et demi, avec l'inscription urgent. Mieux valait tard que jamais, pensai-je. J'appuyai sur la touche pour continuer. Le visage de Mack apparut à l'écran. Il but une gorgée de quelque chose qui n'était pas de l'eau et commença son message.

"Ecoute, mon garçon, tu sais que je ne suis pas très fort pour la conversation, alors j'irai droit au but. Je suis mort. Ceci est mon testament ou mes dernières volontés, comme tu préfères. Tu es la seule famille qu'il me reste et ta mère m'a fait promettre de m'occuper de toi. Alors, voilà..." Il s'arrêta pour boire une autre gorgée, grimaça et continua. "Moi, Mack Christiensen, vieil homme à la santé précaire, lègue tout ce qui n'a pas été repossédé au fils unique de ma fille unique, c'est-à-dire toi. A l'heure actuelle, j'ai un vaisseau de classe Tarsus que j'ai racheté à un officier des Services d'Exploration couvert de dettes, et un peu d'argent que j'ai l'intention de dépenser avant que tu ne reçoives ceci. Désolé, mais tu sais ce que c'est. Tu pourras garder ce qu'il restera. Cela n'est pas grand-chose, mais ce que j'essaie de faire est de te donner une excuse pour aller visiter Gemini. J'y relevais des nouveaux points de saut et me bagarrais dans les bars lorsque tu es né. Cela a beaucoup changé depuis, mais reste le meilleur endroit pour s'enrichir en un rien de temps. Je ne t'ai peut-être pas donné beaucoup au cours des années, mais, maintenant que je suis mort, je pense que tu pourrais tirer profit de ce qui se passe près de la frontière. Je suppose qu'il vaut mieux que je m'arrête là avant de devenir trop sentimental et..." Il baissa le regard vers son verre et l'écran se vida. Un petit voyant vert indiquait qu'un second message attendait.

J'allai vers le lavabo, me lavai le visage et me regardai longuement et durement, seul héritier d'un vieil alcoolique. Il me fallait quelques instants pour m'habituer à l'idée que Mack était mort. J'étais sûr que le second message provenait de l'exécuteur testamentaire me racontant ce qui s'était produit et comment le contacter; des détails qui pouvaient attendre. Ce n'était pas la première fois que je recevais un message de la sorte. Il me restait encore deux heures avant de retrouver l'équipe menant l'enquête et j'avais l'intention de les passer à réfléchir si cela valait la peine que j'abandonne tout pour aller m'occuper du legs de Mack. Le Scarab allait avoir beaucoup de travail et le voyage vers Gemini était loin d'être rapide. Nous avions des contrats à remplir. J'avais ma carrière auprès de Kane, qui me traitait comme son second et son fils. C'était le moment le moins approprié pour prendre des vacances prolongées.

J'arpentais la pièce, tout en regardant le petit voyant vert sur la console de communications, lorsque ma rêverie fut interrompue. Jo venait d'ouvrir la porte.

"Qu'est-ce qui t'es arrivé? Tu as l'air tout abasourdi."

"Assieds-toi Jo. Ce n'est rien de très grave. C'est simplement que j'ai reçu ce message disant que mon grand-père était mort et qu'ils voulaient que j'aille sur Gemini, ce trou perdu, pour m'occuper de ses affaires," dis-je, en montrant la console.

"Ooooh, ses affaires? Vraiment? Je croyais que tu m'avais dit que Mack était un vieil alcoolique, qui passait son temps à raconter sa jeunesse à tous ceux qui voulaient bien l'écouter et aux autres." Elle remuait la tête comme si ses cheveux étaient plus importants que mon dilemme.

"Apparemment, il possédait un vaisseau. Un Tarsus. Peut-être même un peu d'argent. Qui sait?"

"Je pense que tu devrais laisser le Scarab, aller là-bas et récupérer ce vaisseau," dit-elle ironiquement. Elle commença à arpenter la pièce. "Je crois que tu devrais tout laisser tomber, moi, Kane, le Scarab, pour te précipiter vers la pauvreté et l'anonymat." Elle s'arrêta de marcher, se redressa et me scruta du regard. "Ecoute, sérieusement, je ne pense pas que tu doives le faire. Si tu décides de quitter le Scarab, viens ici et travaille avec nous, mais ne vas pas risquer ta vie pour un vieux vaisseau obsolète. Ça fait dix ans qu'on ne fabrique plus de Tarsus!"

Je ne répondis pas. Je n'avais pas de réponse, pas encore, et l'on avait des affaires à régler ici. Un silence gêné s'installa, mais je ne savais pas quoi dire. Sans prononcer une parole, nous nous dirigeâmes vers la salle de réunion.

Nous étions une bonne équipe. Nous nous entendions bien et comprenions ce qui devait être fait. Avec tout l'équipement dont nous disposions, il était facile d'installer un détecteur pour les émissions non standard. Il y avait un champ d'astéroïdes à proximité et c'est dans cette direction que nous concentrions nos recherches. Nous épluchions les données transmises par une sonde entrée dans les astéroïdes il y a quelques heures, juste avant notre arrivée dans le système. Bien que nous étions frustrés de ne rien avoir encore découvert, nous étions résolus à être patients et minutieux. Il ne fallut pas trop longtemps avant que notre approche lente et fastidieuse ne porte ses fruits.

Jo fut la première à le découvrir. Il y avait une petite augmentation d'émissions de rayons X, comme si une courte explosion avait frappé la sonde. Blake affirma qu'il avait remarqué une anomalie du même type il y a quelques jours, mais qu'elle avait été ignorée parce qu'ils cherchaient autre chose. Il posa son thé, afin de parcourir les notes qu'il avait prises la semaine précédente et annonça qu'une augmentation de rayons X fut également enregistrée par une sonde envoyée dans les astéroïdes. Nous programmâmes donc l'ordinateur pour qu'il cherche parmi les transmissions du mois précédent, d'autres émissions de rayons X anormales. Nous devons être sûrs que ce n'était pas une détection erronée ou un phénomène naturel. Alors que Blake entraînait les paramètres de recherches et les commandes dans l'ordinateur, Jo et moi nous concentrâmes sur l'examen minutieux de l'augmentation des rayons X, afin d'essayer de déterminer si c'était une transmission humaine ou non.

Presque simultanément, Sorensen annonça qu'il y avait eu plusieurs augmentations d'émissions, provenant toutes de sondes dans le champ d'astéroïdes et toutes au cours des trois derniers mois, et nous découvrîmes que c'était véritablement une transmission humaine. L'étape suivante consistait à voir si l'on ne pouvait pas glaner des renseignements sur l'origine de ce message. Cela se révéla la partie la plus facile, car les sondes indiquent automatiquement l'endroit d'où elles reçoivent leurs données. Grâce à la confirmation de différents rapports positifs, nous fûmes capables de cibler la source. C'était nous. Toutes les augmentations anormales de rayons X avaient Sheol pour origine.

"Peut-on établir la destination des messages?" Je voulais savoir.

“Je ne pense pas. Ce n’est vraiment que grâce à une coïncidence que l’on a réussi à détecter la transmission. Qui que ce soit, il utilise les astéroïdes comme couverture,” dit Blake.

J’étais curieux de savoir qui sur la base pouvait avoir accès à l’équipement permettant d’envoyer un tel message. Jolene et Blake s’accordèrent sur le fait qu’il n’y avait pas de moyen direct de le savoir et que celui ou celle qui envoyait ces messages devait avoir son propre dispositif. Il était temps d’informer les autres de notre découverte.

Nous envoyâmes un rapport sur ordinateur au capitaine de la base. Nous nous mîmes d’accord pour nous retrouver après dîner et discuter d’un moyen pour trouver dans la base un dispositif émetteur de rayons X. Je partis ensuite informer Kane de notre découverte et lui demander son avis sur les moyens les plus efficaces de trouver le dispositif émetteur.

Dans ma course vers les quartiers de Kane, je renversai presque Furstenburg qui semblait très inquiet et qui me dit qu’il voulait que le Scarab soit mis en route et envoyé dans l’espace dès que possible, pour boucher un trou dans l’organisation de la patrouille. Il voulait venir. Je pensai que c’était une étrange demande; je ne pouvais trouver aucune raison justifiant son désir de participer à la patrouille. Furstenburg n’avait pas l’air d’être lui-même. Pourtant, j’acceptai.

Lorsque j’entrai en trombe dans les quartiers de Geof Kane, il faisait les cent pas dans la pièce, grommelant quelque chose concernant les deux autres vaisseaux attaqués alors qu’ils s’approchaient de la base. Se grattant la tête, couverte de cheveux blancs, jadis noirs, il marmonna, “pourquoi le Scarab n’a-t-il pas été attaqué?”

De mauvaise grâce, j’interrompis son mouvement et l’informai du message envoyé dans le champ d’astéroïdes depuis la base. Son visage devint encore plus maussade qu’avant. Je lui parlai également de la demande de Furstenburg. Kane demanda si l’on avait déterminé quand les messages avaient commencé à être envoyés. Je lui donnai les chiffres des trois derniers mois et il fronça les sourcils. Tout devenait très clair.

“Il me semble,” dit Kane, “que Lars Furstenburg a décidé de saboter la base et qu’il a besoin de se préserver un passage sûr pour sortir du système. Il compte sur nous pour l’y aider. Allons-y...”

Kane fonça hors de ses quartiers et se dirigea vers le hangar du Scarab, m’entraînant dans son sillage. Furstenburg nous y attendait. Kane n’était pas du genre à régler les problèmes avec une discussion. Il s’approcha de Furstenburg avec sur son visage l’expression du prédateur qui a repéré sa proie. Furstenburg ne bougea pas, seuls ses yeux révélaient une sorte de peur nerveuse. Kane força Furstenburg à remonter la petite passerelle et à entrer dans les soutes du Scarab. J’étais tout près derrière.

“Quand cela va-t-il se produire?” rugit Kane. “Quand tes hommes vont-ils attaquer la base?”

La réponse de Furstenburg ne se fit pas attendre. Il sortit un blaster de sous sa veste avec plus de rapidité que je ne l’en aurais cru capable. Il parla lentement, s’efforçant de rester calme, “Il importe peu. Votre satané réservoir de technologie n’a aucune chance de survivre à notre attaque. Vous allez me faire sortir de la base. Immédiatement! Vos vies seront peut-être épargnées.”

Malgré le danger évident, Kane n’avait cessé de s’avancer vers lui. Derrière le corps massif de mon capitaine j’avais réussi à sortir mon arme, un laser démodé qui était efficace contre la chair sans pour autant endommager les cloisons.

Je plongeai sur le côté et, au moment où j’allais toucher le sol, tirai à quelques centimètres de Kane. Une explosion de lumière rouge vif alla se planter dans le corps du commandant de la base, qui s’était transformé en Retro. Kane baissa les yeux vers moi.

“Je l’aurais mis par terre, mon garçon. Il ne fallait pas dramatiser.”

Nous n'avions aucune idée du temps qu'il nous restait avant l'attaque. Tout ce qu'il nous restait à faire était de partir et d'essayer d'arrêter l'agresseur avant qu'il n'atteigne la base. Je me dirigeai vers la passerelle pendant que Kane se chargeait de rassembler notre équipage réduit. Les moteurs étaient déjà prêts pour le lancement lorsque j'entendis la fermeture de l'écouille et le pas lourd sur la surface métallique des artilleurs se dirigeant vers leur poste de combat. Je n'attendis pas l'autorisation pour le lancement. Le Scarab était prêt et représentait certainement la seule défense de la base. Furstenburg avait apparemment mis hors d'usage les systèmes de défense automatique de la base.

Dans le vide de l'espace, nous mîmes le cap sur les astéroïdes. Des Talons blancs, vaisseaux Retro certainement, quittèrent leur cachette afin de nous intercepter. Les membres de la Church of Man continuaient leur campagne contre tout ce qui était technologique et nous étions leur prochaine cible. Kane prit le gouvernail alors que je me dirigeais vers une tourelle disponible. Il ne nous fallut pas longtemps pour nous retrouver au beau milieu des ennemis, le regard perçant de leur dieu agraire peint sur leurs vaisseaux de combat. Ils étaient fous, ne craignaient pas la mort, ne souhaitaient que vous éperonner afin de détruire votre vaisseau, et cela même au prix de leur vie. De la tourelle, je pouvais voir notre vaisseau cracher des flammes, une rapide explosion de plasma détruisant un ennemi. Il nous restait maintenant une chance contre cinq.

Puis mon radar devint rouge. Je savais que notre situation était grave. Une nuée venait de nous dépasser et se dirigeait droit sur la base. Nous avions été attirés dans un piège, séparés de la base, comme les loups séparaient l'agneau de sa mère. Avant de pouvoir me verrouiller sur l'un de ces vaisseaux, je fus projeté contre la paroi de la tourelle. Nous avions perdu le contrôle et tournions sans but. Je détachai mes sangles, me hissai hors de la tourelle et me dirigeai vers la passerelle.

Quand j'y arrivai, je m'arrêtai net. La passerelle était remplie de débris et de fumée, des voyants d'alerte rouges clignotaient dans la mi-obscurité, des câbles pendaient du plafond à l'endroit où un panneau s'était détaché pour aller s'écraser sur Kane. Nous ne pouvions plus rien faire pour lui. Nous ne pouvions plus faire grand-chose, outre nous battre pour survivre. Je pris le commandement, renvoyai la plupart de l'équipage à leur poste de combat et le reste à la réparation du vaisseau. La tâche était bien trop lourde pour notre droïde de réparation seul.

A l'extérieur, trois Talons continuaient de tourner autour de nous, deux d'entre eux endommagés. Je savais que, compte tenu de notre situation, nous ne pouvions pas faire grand-chose contre eux; mais il devait y avoir quelque chose. Après avoir transféré l'énergie des canons aux boucliers, je décidai d'utiliser le noyau central du vaisseau comme protection. Il ne fallut pas longtemps pour qu'un Retro fasse l'erreur de voler juste en face de nous. J'activai la post-combustion et lançai la proue imposante du Scarab en plein cœur du vaisseau minuscule. J'avais gardé les lignes de communications ouvertes et criai des ordres dans la confusion.

"Je rentre les boucliers. Hank et Johansen, utilisez la puissance supplémentaire pour anéantir ces monstres. Tous les autres, cessez le feu. A mon commandement... MAINTENANT!"

Johansen détruisit sa cible, mais Hank ne réussit qu'à érafler la sienne. Ses boucliers étaient endommagés, mais la coque était intacte. Le Talon rapide vira afin de nous attaquer par derrière. Manœuvre typique, pensai-je. Je coupai complètement les gaz, gelant notre position. Il nous dépassa à la vitesse de l'éclair et Hank lui donna son compte avec une torpille. Il n'y avait plus rien à l'horizon pour l'instant, mais Sheol agonisait. Des voyants clignotaient tout au long de sa coque, depuis que l'alimentation avait été coupée. Nous pouvions voir qu'ils avaient été assiégés, des Talons blancs s'étaient immobilisés près de la coque sombre de Sheol et les canons protégeant les hangars principaux restaient muets alors que les vaisseaux ennemis s'arrimaient. Je ne cessais de penser à Jo luttant pour sa vie contre ces fanatiques mangeurs d'écorces, anti-urbains, anti-stellaires, néo-paiens, hypocrites et destructeurs de savoir. Avec l'énergie du désespoir je m'efforçai de tourner le Scarab afin d'aller à son secours. Ils durent me détacher de force des commandes. Sheol était perdue et nous étions nous-mêmes au bord du désastre.

Lorsque nous revînmes à la civilisation, j'étais anéanti par la douleur. Jo était certainement morte, le corps de Kane avait été abandonné dans l'espace pendant le voyage, et nous n'avions pas les moyens financiers de réparer le Scarab. Nous vendîmes le vaisseau en pièces détachées et divisâmes la somme. Certains des membres de l'équipage restèrent ensemble, espérant trouver un appui financier. D'autres retournèrent vers leur famille, abandonnée de nombreux mois auparavant. Je n'avais pas le choix.

J'offris mon travail pour pouvoir voyager dans un petit vaisseau marchand, the Sword of Damocles, et me dirigeai vers Troy à Gemini. Je savais que là-bas j'allais pouvoir prendre un nouveau départ et que j'aurais enfin la possibilité d'être l'explorateur que j'avais toujours admiré chez Mack Christensen, et le maître de sa propre destinée que j'avais respecté chez Geof Kane.

L'héritage de Mack eut la conséquence fâcheuse de me coûter de l'argent. Le Tarsus qu'il m'avait légué n'était plus en condition de fonctionnement et j'engloutis la plupart de mon argent et le peu qu'il m'avait laissé, dans des frais de réparations et de hangar. Cela faisait presque deux mois depuis le jour où j'avais vu Jo pour la dernière fois et j'étais prêt à continuer ma route. J'avais mon propre vaisseau et un nouveau destin, dans le rôle de nouveau corsaire de Gemini.

LE SECTEUR GEMINI: UN RÉSUMÉ

Par le lieutenant Gabriel Quentin, Services d'exploration

Gemini est encore un tout nouveau secteur, qui lutte pour s'imposer. Il n'y a que 30 ans que la force militaire s'y installa pour contenir l'expansion kilrathie, en établissant un retranchement près de la frontière. C'est pendant cette période que les Services d'exploration (ES) ont été utilisés pour établir des cartes des ressources disponibles, incluant les planètes habitables, les astéroïdes riches en minéraux et les tunnels de saut.

Pendant les cinq premières années d'exploration, deux facteurs importants contribuèrent à l'ouverture de Gemini aux entreprises privées. Le premier de ces facteurs fut le retranchement rapide des forces militaires loin des lignes de ravitaillement et des services de soutien. Elles avaient besoin d'accéder aux ressources locales. Le second facteur fut la richesse des ressources découvertes par les Services d'exploration sur Gemini. Ceci contribua essentiellement à augmenter les bénéfices de la Confédération. Alors que les entrepreneurs et les promoteurs arrivaient pour exploiter les découvertes faites par les Services d'exploration, plusieurs types de bases standard se développèrent (voir ci-dessous). Alors que la population augmentait, Gemini fut divisé en quatre quadrants politiques/géographiques: Potter, Humboldt, Fariss et Clarke, dans le sens des aiguilles d'une montre, à partir du bas à droite, sur une projection Gunther standard.

LES QUADRANTS

CLARKE

Clarke est la forteresse, le cœur du retranchement militaire qui commença il y a 30 ans. Aujourd'hui, c'est le siège de toutes les forces navales de Gemini, de la base navale de Perry. C'est la ligne de front, parsemée de points de saut vers le territoire kilrathi. Dans cette zone, les vaisseaux doivent être constamment prêts à être impliqués dans des querelles frontalières. Cependant, en raison de notre force, Gemini n'a pas connu de vrai combat depuis 11 ans. Tout le secteur doit son existence à la puissance de nos forces navales, qui se sont multipliées sous le commandement efficace de l'Amiral Terrell.

FARISS

Les astéroïdes. Ce mot résume toutes les expériences que les voyageurs ont pu avoir de Fariss. Cet endroit rassemble plus de bases minières que les cinq secteurs environnant combinés. Il y a des planètes agricoles et des raffineries, mais l'industrie la plus importante est l'extraction de minéraux dans les gros astéroïdes.

HUMBOLDT

Humboldt est le plus vide des quadrants. Le centre d'Humboldt est Junction, un système comportant trois planètes habitables et six points de saut. Les ressources naturelles du quadrant sont limitées, mais Junction est l'un des centres les plus importants du réseau de voies de saut de Gemini. A part Junction, Humboldt offre peu de mines et de raffineries, et de vastes étendues d'espace sont inoccupées.

POTTER

Potter est le cœur de la civilisation de Gemini. La capitale New Constantinople, se trouve dans Potter, ainsi que de nombreux autres centres de population. Le plus important d'entre eux, New Detroit, est réputé pour la richesse de son travail et les possibilités qu'il offre, sans mentionner l'alcool de bonne qualité importé de Centauri et Ceti Prime. Potter est le seul quadrant qui possède plus d'une planète destinée aux loisirs, basée entièrement sur la consommation effrénée, et fournissant des lieux de détente aux militaires. Les attaques de Potter par les forces kilrathies et celles des pirates, ont diminué pour atteindre le minimum pour un secteur frontière.

TYPES DE BASES

L'humanité ayant conquis les étoiles, plusieurs types de bases apparaissent partout. Lorsque vous voyagerez dans les quadrants, vous rencontrerez certainement chacun de ces types. Vous trouverez ci-dessous un bref résumé de chaque type de base afin que vous sachiez ce qui vous attend avant d'atterrir sur l'une d'elles. Vous trouverez également quatre lieux importants de Gemini: Perry, Oxford, New Constantinople et New Detroit. Sachez que les bases n'achèteront pas toutes ce que vous avez à vendre. Il est inutile d'essayer de vendre du plutonium brut à une planète agricole. Le commerce peut être très lucratif, si vous ne vous laissez pas décourager, et que vous gardez la tête froide. Amusez-vous bien, et accumulez les aventures et les bénéfices!

BASE AGRICOLE

Remarques générales. Ce sont des planètes qui pratiquent la culture et l'élevage. Elles sont en général très grandes, avec une étendue de terre beaucoup plus grande que l'étendue des océans. La plupart de ces mondes sont en train d'être aménagés pour ressembler à la Terre, mais les villes abritées par un dôme sont encore de règle. La vie n'est qu'un dur labeur sur ces planètes, et Gemini essaie d'encourager les colons à s'installer et avoir plus d'enfants.

Conseils pour le commerce. Les fourrures, le bois, les animaux, le grain et les denrées alimentaires y sont disponibles. Ces mondes ont besoin de plus d'équipement et de travailleurs, ainsi que d'habitations pour leur population croissante.

BASE MINIERE

Remarques générales. Les bases minières sont situées sur de grands astéroïdes. Il est donc obligatoire de traverser un champ d'astéroïdes pour se rendre sur ces bases. Les mines sont nombreuses dans le Quadrant Fariss, mais on les trouve également, en moindre quantité, dans tout le secteur. Les bars y sont généralement assez spartiates, et toutes les boissons doivent être importées (et sont donc chères).

Conseils pour le commerce. Les bases minières ont besoin de nourriture. Elles possèdent des minéraux en grande quantité, et n'accordent pas trop d'intérêt aux produits de luxe. Les bases minières cherchent également des moyens pour distraire leurs travailleurs isolés. Le magazine Plaything, les jeux ou toute autre forme de divertissement sont en grande demande.

BASE PIRATE

Remarques générales. L'augmentation spectaculaire de la population a entraîné une augmentation parallèle des pirates. Certaines bases ont même été envahies. Ces prises d'assaut hostiles se sont limitées pour la plupart au quadrant Fariss, et donc aux petites bases minières tranquilles, et plus particulièrement celles qui avaient été abandonnées dû à un manque de ressources. Les bases pirates sont un danger pour les navigateurs réguliers, et une aubaine pour les marchands peu scrupuleux qui échangent des marchandises illégales. En raison de la nature de ce type de base, vous n'y trouverez jamais de bureaux des Guildes.

Conseils pour le commerce. J'aimerais bien vous dire qu'il est impossible de commercer avec les pirates, mais malheureusement ce n'est pas le cas. Ces bases ont besoin de nourriture et échangent des armes. Elles vendent également de la drogue comme la Brilliance, et continuent à faire le commerce des esclaves comme si nous étions encore au 23ème siècle. Ceux qui attaquent les marchands et font de la contrebande, sont considérés comme des saboteurs de l'effort de guerre, et sont attaqués directement par les forces de la Confédération.



BASE DE LOISIRS

Remarques générales. Les planètes de loisirs sont le résultat d'une demande élevée, d'une explosion soudaine de la population et de quelques prospecteurs trop riches pour leur âge. Ce sont des endroits où les jeux hédonistes sont rois, des trompe-l'œil de culture. Elles représentent également d'importantes "soupapes de sûreté" dans ces moments de tension.

Conseil pour le commerce. Les planètes de loisirs sont des foyers de consommation. Leur population est intéressée par la drogue, l'art, les fourrures, les jeux et toute autre forme de divertissement. Malheureusement, elles ne produisent pas grand chose, à part les films.

BASE RAFFINERIE

Remarques générales. Les raffineries sont des stations spatiales basées sur des plates-formes, dont le but est de transformer les ressources produites par les astéroïdes et les planètes de Gemini, en carburants sophistiqués et biens d'équipement. Elles emploient des ouvriers qualifiés et sont répandues dans les quatre quadrants.



Conseils pour le commerce. Comme les bases minières, les raffineries ont un grand besoin de nourriture et de divertissement. Elles doivent également importer les ressources naturelles afin de les raffiner.

NEW CONSTANTINOPE

Remarques générales. New Constantinople est la capitale du secteur Gemini. C'est un important centre de population, avec des représentants des principales industries. Elle est située au centre de Potter, et la circulation y est assez dense. Les patrouilles de la Confédération et de la milice sont souvent près de la base pour la protéger, et surveiller les marchands, afin d'empêcher la contrebande.



Conseils pour le commerce. Dans cette zone, tout ce qui se réfère à l'art est produit ici. New Constantinople est le centre de tous les événements politiques et culturels. En raison de son importance, les gens viennent de loin pour acheter et vendre de tout. C'est un bon endroit pour les affaires.

NEW DETROIT

Remarques générales. New Detroit est l'un des centres urbains les plus intéressants de Gemini. C'est notre cœur industriel et il bat au rythme des machines. Même lorsque vous êtes en orbite, vous pouvez voir les bâtiments gris et la fumée. Avant que les raffineries existent dans l'espace de Gemini, il y avait New Detroit. Pendant trois décennies, la métropole s'est étendue pour couvrir les vastes terres de la planète. Ses bars et ses magasins occupent le rez-de-chaussée des gratte-ciel. C'est vraiment un endroit à visiter, ainsi qu'un centre d'affaires.



Conseils pour le commerce. La compétition fait rage. Il y a un surplus de produits manufacturés. Tout ce qui est fait pour l'homme, vous pouvez être sûr de le trouver à New Detroit. C'est une ville qui a besoin de ressources naturelles et qui est prête à payer le prix fort pour se les procurer. Le mélange d'industries en fait un endroit idéal, où vous trouverez toujours ce que vous voulez acheter ou quelque chose d'intéressant par ce que vous voulez vendre.

OXFORD

Remarques générales. Berceau intellectuel du secteur, Oxford est une planète universitaire, réputée pour son centre de recherches. Cette planète a été construite pour ressembler à la Terre, et plus spécialement à la vieille ville anglaise du même nom. Tout ceci attire les touristes. Elle est située loin de la frontière du quadrant Potter et fut l'une des premières planètes aménagées de façon à ressembler à la Terre dans Gemini. Sa bibliothèque est réputée dans l'univers tout entier, et les érudits des soleils les plus distants viennent admirer ses édifices et ses jardins.



Conseils pour le commerce. Cette planète vend des livres et autres articles intellectuels. D'un autre côté, elle a des besoins identiques à ceux de toute planète agricole à forte population.

PERRY

Remarques générales. Perry, le centre militaire de Gemini, est situé dans Clarke, pas très loin de la frontière kilrathie. De nombreuses patrouilles militaires sont originaires de cette planète, et vous avez de fortes chances de rencontrer ces forces. L'Amiral Terrell dirige toutes les opérations depuis cette planète. Perry est un modèle d'efficacité, et toutes ses industries fonctionnent bien. C'est également un bon exemple d'architecture.



Conseils pour le commerce. Etant le centre de toutes les opérations militaires, de nombreux convois de ravitaillement convergent vers Perry. Ils ont besoin de nourriture, de médicaments, etc... Sur cette planète, on vend beaucoup d'armes obsolètes, un bon début pour un trafiquant d'armes. Avec une telle quantité de marchands, vous avez toujours la possibilité de trouver ce que vous cherchez ici.

PRINCIPAUX LIEUX D'UNE BASE

En tant que pilote et entrepreneur, vous devez utiliser toutes les ressources des bases que vous fréquentez. Je vais vous citer les choses les plus importantes qui contribueront à votre exploitation en tant que client, mais sont essentielles à votre survie. Chacun de ces endroits a été sélectionné pour son utilité. Certains endroits sont au service d'employeurs, alors que d'autres, comme les hangars et leurs droits d'arrimage, sont des maux nécessaires. Les entreprises du secteur privé ne sont pas aussi commodes ou efficaces que celles du secteur naval, mais elles sont plus intéressantes, et nous n'avons rien d'autre.

LE HANGAR

La première vision que vous avez de chaque base est son hangar. La protection et les services du hangar sont fournis par la base de façon à éviter le racket et la surpopulation. On vous demandera de payer un droit d'arrimage qui couvre le coût du ravitaillement des vaisseaux en carburant, membres d'équipage, équipement et autres coûts, et sert également de taxe pour financer l'entretien de la base. Ce droit, bien qu'il soit fixe, peut être réduit afin de ne pas vous faire payer plus cher que ce que vous pouvez vous permettre. Les hangars ont toujours été importants pour l'économie d'une base. Ils emploient un grand nombre de personnes afin d'entretenir l'équipement d'arrimage automatique, comme le personnel radio, les administrateurs, et les dockers. Beaucoup de pilotes pensent que le hangar est simplement un endroit pour garer son vaisseau, alors que c'est un lieu d'industrie aussi florissant qu'un autre, surtout pour les voyageurs de l'espace. Imaginez le chaos si tous les hangars venaient à fermer....



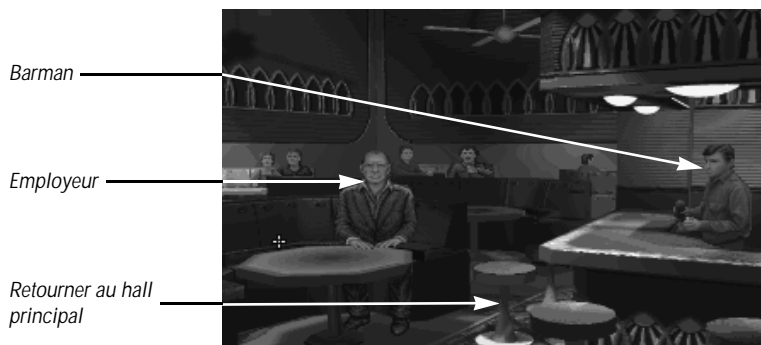
Vers le hall principal

Tarsus (cliquez pour décoller)

LE BAR

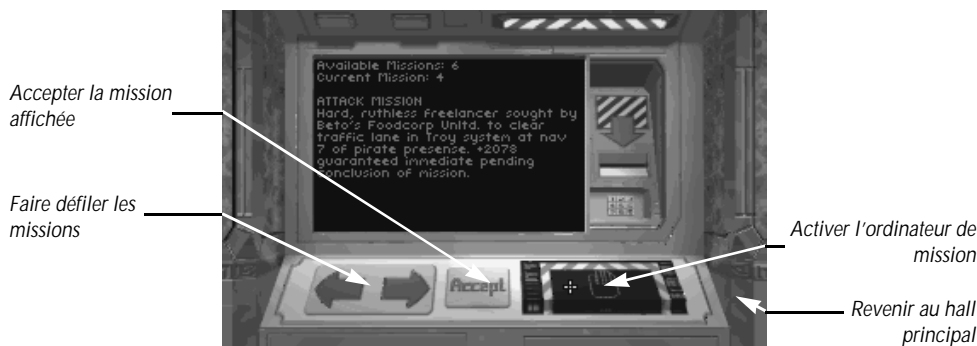
Pratiquement tous les lieux de l'univers humain ont un bar. Gemini ne fait pas exception à la règle. Les bars ne sont pas seulement l'un des secteurs industriels les plus florissants, mais ils sont utiles pour les corsaires ambitieux. Les hommes d'affaires à la recherche de pilotes prêts à entreprendre des missions lucratives (par conséquent dangereuses), se rendent souvent au bar pour faire leurs offres. Les grandes zones urbaines possèdent probablement une plus grande catégorie de ce type de personnes, en raison du grand nombre de bureaucrates et d'intermédiaires qu'elles abritent. Attention, une grande partie des employeurs que vous rencontrerez de cette façon, confirment leur contrat avec une simple poignée de main, et ne sont pas sérieux. Sandoval, à New Detroit, a pratiquement toujours quelque chose d'intéressant à vous offrir.

Les employés de bar sont également d'un grand intérêt. Mon expérience professionnelle m'a prouvé que les bons barmen savent beaucoup plus de choses sur la guerre que les employés des services de renseignements, et beaucoup plus sur le commerce que la Guilde des marchands. Obtenir des renseignements des employés de bar a toujours fait partie des affaires dans Gemini; ceci fait partie de notre culture.



L'ORDINATEUR DE MISSION

Les ordinateurs de mission sont nombreux. C'est le moyen le plus populaire pour louer des pilotes. Ils sont rapides et généralement construits, dans la base elle-même. Beaucoup de pilotes dépendent de ces ordinateurs pour travailler. Ce système automatisé offre une gamme de missions aux salaires variés. Les militaires utilisent également ce moyen pour recruter des mercenaires, une pratique qui se perpétue grâce à sa rentabilité et au taux élevé de missions réussies. Que votre vaisseau soit un cargo ou une machine à tuer, vous pourrez trouver du travail.

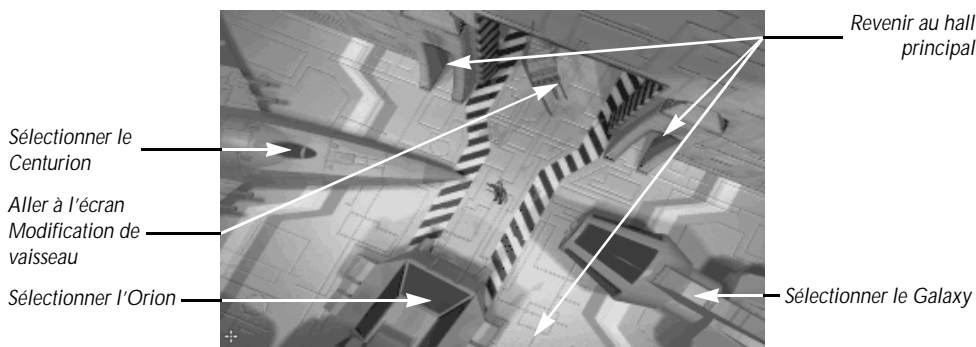


L'interface est facile à utiliser. Après une identification de votre main, vous pourrez faire défiler les missions disponibles. Si vous acceptez une mission, vous pouvez utiliser les flèches pour continuer à faire défiler les autres missions. Les ordinateurs de mission suivent les normes de la guilda et vous indiquent de ne pas entreprendre plus de trois missions à la fois. Ceci pour deux raisons: d'abord, les pilotes qui acceptent régulièrement plus de trois missions finissent toujours par en abandonner une, perdant ainsi l'argent de quelqu'un, ou causant des pertes importantes en ne livrant pas les marchandises attendues ou ne défendant pas une population vulnérable. La seconde raison qui pousse à limiter le nombre de missions est une tentative d'empêcher les voyous d'accepter tout le travail, et de louer quelqu'un d'autre pour le faire à leur place.

LE MARCHAND DE VAISSEAUX

Ces magasins privés sont les endroits où vous pouvez acheter un vaisseau dernier cri. Si vous indiquez le vaisseau que vous désirez acheter, vous aurez probablement droit à tout le baratin publicitaire. Mais, attention, on ne vous dira pas tout. Voici quelques conseils si vous êtes confronté à l'un de ces marchands.

- Lorsque vous revendez un vaisseau, vous obtenez également un prix pour les améliorations. Si vous avez une tourelle, deux canons à mésons, des boucliers et une extension cargo, la valeur de votre vaisseau est celle qui est citée dans l'argus de Joan, moins l'usure du vaisseau, plus le prix de vente actuel de chaque amélioration.
- Les marchands refusent en général de transférer les marchandises d'un vaisseau à l'autre. Vous devez avoir une cargaison inférieure à la capacité de votre nouveau vaisseau. Si vous revendez un Galaxy chargé pour acheter un Centurion, le marchand n'acceptera pas tant que votre cargaison ne sera pas inférieure à la capacité du Centurion.
- Les ventes à crédit n'existent pas. Malheureusement, la vie d'un pilote dans Gemini est trop courte pour que les marchands prennent le risque de vous laisser payer en plusieurs fois. Il n'est pas surprenant non plus qu'il n'y ait aucune assurance disponible pour les pilotes indépendants. Vous devez donc économiser beaucoup d'argent pour acheter quelque chose. Même si ceci n'est pas très commode, les marchands n'ont pas le choix.



SHIP MODIFICATION (MODIFICATION DE VAISSEAU)

C'est là que vous avez la possibilité d'acheter, de vendre, ou de réparer. Les options incluent le blindage, les canons, les tourelles, les extensions cargo, et tout ce qui peut équiper votre véhicule afin d'obtenir de meilleures performances ou d'augmenter la durée de vie de votre vaisseau.

L'interface de l'écran Modification de vaisseau est aussi simple que celle qui est utilisée pour un moniteur. Utilisez les boutons au bas de l'écran pour sélectionner le mode Buy (Acheter) ou Sell (Vendre). A l'aide des flèches latérales, vous pouvez passer en revue les objets disponibles. Lorsque vous trouvez un objet qui vous intéresse, touchez simplement l'écran pour indiquer votre sélection. Lorsque vous avez indiqué un canon ou un objet de ce type, on vous demande de choisir l'endroit de votre vaisseau où vous voulez l'installer.

Remarque: vous ne pouvez pas acheter de missiles ou de torpilles sans un lance-missiles ou lance-torpilles. Ceci indique que vous avez l'intention de revendre ces missiles et est strictement interdit. Si vous décidez de vendre un lance-missiles ou un lance-torpilles qui comporte encore des munitions, ces dernières sont automatiquement vendues au prix courant. Achetez toujours les munitions en dernier et vendez-les en premier.

Allez à la boutique de logiciels

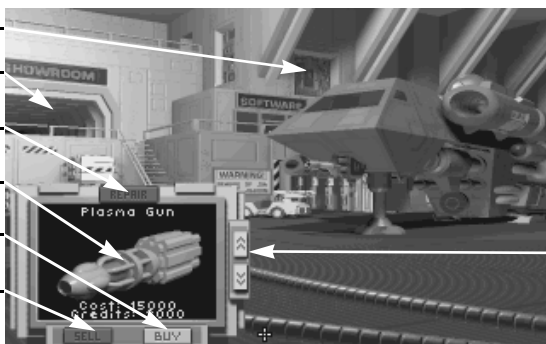
Aller chez le marchand

Mode réparation

Sélectionner objet

Mode Acheter

Mode Vendre



Flèches de scrolling

SOFTWARE BOOTH (BOUTIQUE DE LOGICIELS)

Parmi les autres magasins utiles, vous trouverez la boutique de logiciels. C'est là que vous acquérez des équipements essentiels comme les cartes et les scanners. Vous avez besoin des deux. Sans carte, c'est comme si vous essayiez de voler les yeux bandés. En plus de sept cents ans de voyages interstellaires, c'est seulement la seconde fois que nous avons permis à des pilotes de voler sans logiciel de navigation. Alors que la production de scanners est compétitive (il existe trois marques, chacune possédant ses modèles haut et bas de gamme), les cartes ne le sont pas. Les scanners sont importants, les cartes sont essentielles. Dépensez votre argent raisonnablement.

Met l'objet sur l'écran principal pour la sélection

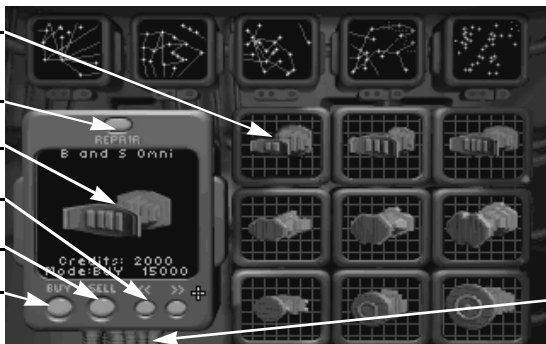
Mode réparation

Sélectionner objet

Flèches de scrolling

Mode Vendre

Mode Acheter



Passer à l'écran Modification de vaisseau

Cette liste devrait vous donner une idée de la façon dont Gemini a s'est redressé depuis l'abolition de la loi martiale. Nous sommes en période de croissance économique. C'est un secteur où les possibilités abondent, une frontière pour les habitants de la Confédération qui aiment les risques. Votre contribution nous aide à devenir une forteresse imprenable sur la frontière kilrathie, ainsi qu'une communauté prospère.

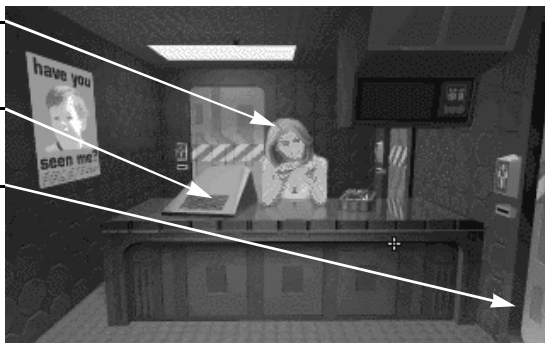
LA GUILDE DES MERCENAIRES

Etant l'un des associés de cette fière organisation depuis longtemps, je peux parler de son intégrité et de son utilité. Moyennant une cotisation raisonnable, les pilotes peuvent accepter plusieurs travaux de la Guilde. Ceci veut dire que les missions ne sont pas illégales et que le paiement est garanti. Elle garantit aussi à ses clients que tous les membres de la guilde sont enregistrés et donc peuvent être recherchés et pénalisés pour indiscretions. Tout individu ne peut avoir plus de trois missions à effectuer à la fois, afin d'éviter le racket et dissuader les ambitieux. Tous les membres ont accès aux listes de missions se trouvant à tous les bureaux de la Guilde, et sont payés dès que la mission est accomplie. Il n'est pas nécessaire de vous rendre à un bureau. La Guilde des mercenaires est une société honorable et ne permet pas l'établissement de ses bureaux sur les bases pirates.

Parler à l'employé de
la Guilde

Voir l'ordinateur de
mission de la Guilde
des mercenaires

Revenir au hall
principal



Sélectionner mission

Accepter la mission
affichée

Revenir à la Guilde
des mercenaires



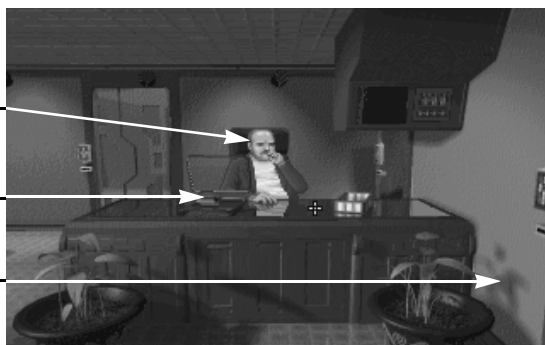
LA GUILDE DES MARCHANDS

Au cours de la dernière décennie, la Guilde des marchands a établi de bonnes relations avec la Guilde des mercenaires. Elles ont réalisé qu'il n'y avait pas vraiment de compétition entre elles. En fait, elles dépendent l'une de l'autre. Ceci est particulièrement vrai en raison du nombre croissant de pilotes. Avec l'effort de guerre et la grande campagne publicitaire servant à vanter les possibilités de Gemini à l'étranger, on a observé une recrudescence des prospecteurs cherchant la poule aux œufs d'or. Ceci a donc incité un nombre croissant de petites entreprises à dépendre d'un seul pilote pour transporter leurs produits et protéger leurs couloirs de vol. Cependant, la Guilde a réussi à maintenir sa part de marché, et ses bureaux sont presque trop luxueux.

Parler à l'employé de la Guilde

Voir l'ordinateur de mission de la Guilde des marchands

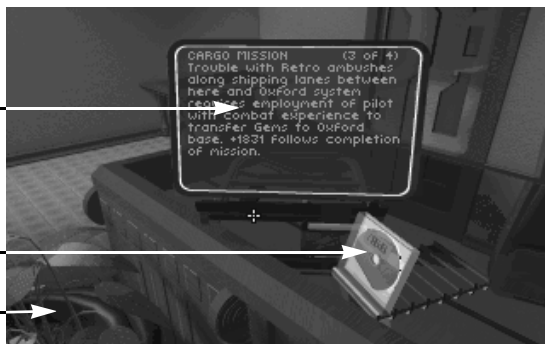
Revenir au hall principal



Accepter la mission affichée

Sélectionner mission suivante

Revenir à la Guilde des marchands



L'interaction avec la Guilde des marchands est identique à celle des mercenaires. Vous devez payer pour faire partie de la Guilde, mais vous pouvez utiliser son ordinateur pour accepter les missions. Tout individu ne peut avoir plus de trois missions à effectuer à la fois, afin d'éviter le racket et dissuader les ambitieux. C'est une compagnie de courtiers efficaces et professionnels. Pensez au type de travail que vous voulez effectuer avant d'entreprendre une mission. Pour les pilotes militaires sans soutè à marchandises, il y a très peu de travail disponible par l'intermédiaire de la Guilde.

LE CENTRE D'ÉCHANGES

Ce sont des centres commerciaux automatisés éparpillés dans tout le secteur. Ils sont gérés par l'état et standardisés, bien que les prix soient établis localement. Utiliser le centre d'échanges est aussi facile que d'utiliser l'interface du moniteur fourni. Vous sélectionnez le mode Acheter ou Vendre, et vous faites défiler les marchandises disponibles. Pour acheter ou vendre les marchandises qui apparaissent à l'écran, il vous suffit de toucher l'écran. Le côté financier de la transaction est effectué automatiquement. Ce manque de supervision humaine a ses avantages et ses inconvénients.

Sélectionner objet

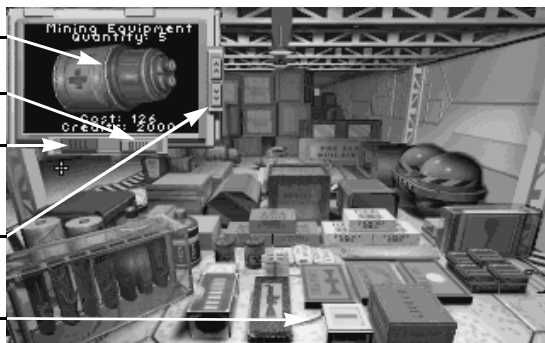
(cliquer pour
sélectionner)

Buy Mode

Mode Vendre

Flèches de scrolling

Revenir au hall
principal



Lorsque le centre d'échanges fut standardisé il y a 15 ans, le Gouverneur Meshach donna l'ordre d'appliquer des règles strictes. Les coûts furent standardisés et toutes les transactions nécessitaient l'approbation de la Guilde des marchands. A ce moment-là, la Guilde faisait partie du département du commerce. Puis les changements arrivèrent... L'administration de Meshach s'effondra en raison de la vente de Talons aux membres de la Church of Man. Dans le vide politique qui s'ensuivit, les leaders de la base abandonnèrent les règles et automatisèrent complètement le centre d'échanges. Maintenant, plus de quinze ans après, les prix ont diminué et les bénéfices ont augmenté en raison du commerce d'une base à l'autre. Mais attention, même si vous pouvez vendre de la drogue ou des esclaves, ceci est illégal. Si la milice ou les hommes de la Confédération scannent votre vaisseau et découvrent des marchandises de contrebande, vous serez considéré comme un trafiquant, et attaqué sur le champ. New Constantinople et la base navale de Perry interdisent la vente de marchandises de contrebande dans leurs centres d'échanges.

Il y a plusieurs façons de faire des bénéfices avec le commerce. Vous pouvez acheter du grain sur une planète agricole et le revendre à une base minière, acheter du minerai à la base, le revendre à une raffinerie, puis acheter des matières plastiques à la raffinerie et les revendre au monde agricole. Ceci n'est qu'un exemple de commerce très lucratif. L'expansion du commerce privé a également servi à éliminer les pirates et les Kilrathis des routes commerciales. Un centre d'échanges actif et prospère est une source de profits aussi bien pour vous, les mercenaires, que pour les transporteurs.

VAISSEAUX COURAMMENT DISPONIBLES

Quatre modèles de base de vaisseaux monoplaces sont à la disposition du grand public: Tarsus, Centurion, Galaxy et Orion. Récemment, je suis allé chez plusieurs marchands de vaisseaux, prétendant être nouveau venu dans Gemini et j'ai demandé quel vaisseau pourrait me convenir. Les vendeurs m'ont fait tout un baratin, mais je n'ai rien appris. La meilleure façon de faire le bon choix est d'être bien informé. Si vous rencontrez un pilote ennemi lorsque vous êtes à bord d'un de ces vaisseau, vous avez intérêt à bien connaître les avantages et les inconvénients de chaque vaisseau.

Vous trouverez ci-dessous mes impressions sur chaque véhicule, suivies des dernières statistiques disponibles et du chargement probable si vous rencontrez l'un de ces vaisseaux dans un combat ennemi. Ces quatre vaisseaux sont si populaires qu'il est facile d'obtenir des pièces et de les faire réparer chez tous les marchands de vaisseaux.

Max. Velocity/Afterburner Velocity (Vitesse maximum/Vitesse de post-combustion). Les vitesses des vaisseaux sont exprimées en kps. Les nombres indiqués sont calculés par rapport à un objet stationnaire près du vaisseau, c'est-à-dire une planète proche.

Acceleration (Accélération). L'accélération des vaisseaux peut être Poor (Médiocre), Average (Moyenne), Good (Bonne), Very Good (Très bonne) et Excellent (Excellente).

Max. YPR (Maximum Yaw, Pitch, Roll) (Lacet, Inclinaison, Tonneau maximum). Lacet: la capacité d'un vaisseau à virer vers la droite ou la gauche. Inclinaison: l'inclinaison vers le haut ou le bas. Tonneau: la capacité d'un vaisseau à tourner sur son axe longitudinal. L'YPR peut être Poor (Médiocre), Average (Moyen), Good (Bon), Very Good (Très bon) et Excellent.

Armour (Blindage). Le blindage défensif d'un vaisseau est exprimé en centimètres d'épaisseur de Durasteel. Plus le nombre est élevé, plus le blindage est efficace.

TARSUS

Pilier de la flotte des Services d'Exploration il y a quelques années, ce vaisseau robuste fait désormais souvent partie de l'entreprise privée. La production du Tarsus a été arrêtée. Nous le mentionnons ici car il est très populaire et généralement disponible comme vaisseau d'occasion.

Cockpit. Faible visibilité, surtout par les petits hublots latéraux. Le cockpit est placé de telle façon qu'il est impossible de voir par-dessus l'épaule. Il possède un écran multi-fonctions (MFD), ainsi que les écrans radar et blindage standard (voir illustration, p.12). Le niveau de confort est comparable à celui de l'Orion, mais l'atmosphère est claustrophobique par rapport aux deux autres modèles décrits ici.

Vitesse/Maniabilité. Un peu lent dans les virages et les tonneaux. Possibilité d'amélioration avec un moteur de niveau 1.

Armement/Protection. Pas d'emplacement disponible pour les tourelles. Le blindage ne peut être amélioré qu'au niveau 1. Deux supports pour les canons et deux supports pour les armes ou faisceaux tracteurs.

Performance générale. Je lui donnerais un B en temps de paix. Avec la guerre qui approche et la montée de la piraterie, je dois descendre ma note à D. Si vous tenez à votre vie sur Gemini, cela vaut le coup d'investir dans l'achat d'un meilleur vaisseau ou de payer pour la protection.

Classe	Vaisseau marchand de reconnaissance
Vitesse maximum	300 kps
Vitesse de post-combustion	600 kps
Accélération	Moyenne
YPR maximum	Moyen
Armes	Grosses pièces (2), Missiles DF (3)
Soute	100 unités (150 avec l'extension cargo)
Blindage	

Côtés	8 cm chacun
Avant	10 cm
Arrière	10 cm



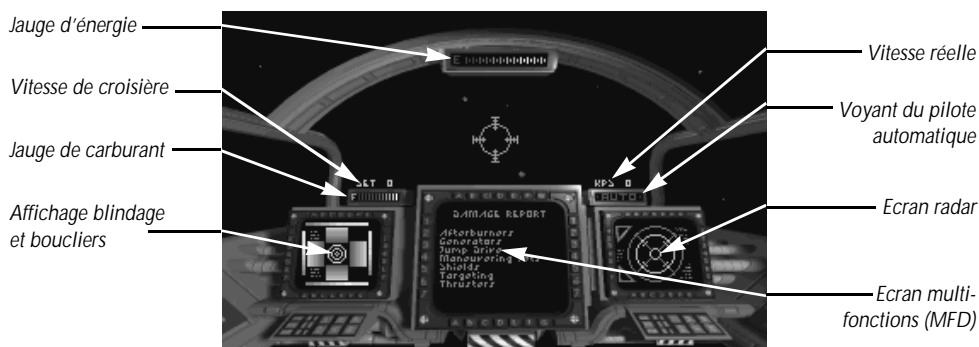
CENTURION

C'est le cheval de labour de la communauté mercenaire. Le Centurion est un chasseur lourd capable de faire presque tous les boulots sur gages. La soute ne peut pas contenir grand chose de plus qu'un sac de voyage. C'est le vaisseau idéal pour ceux qui adorent piloter, mais il n'est pas rentable pour le commerce.

Cockpit. Bonne visibilité. Le cockpit en dôme de ce monoplace donne au pilote une bonne vue de sa cible. Le voyage est confortable à grande vitesse et dans les virages serrés. Il possède un MFD, ainsi que les écrans radar et blindage standard (voir illustration). Le tableau de bord est intuitif et facile à utiliser. La conception générale est très ergonomique.

Vitesse/Maniabilité. J'ai été très impressionné par la vitesse des tonneaux du Centurion, bien que les chasseurs légers comme le Talon le surpassent facilement. Pour un chasseur de sa classe, ce vaisseau possède une bonne dynamique de vol. Possibilité d'amélioration du moteur jusqu'au niveau 3.

Armement/Protection. Il est fréquent d'ajouter une tourelle arrière à ce vaisseau. Le blindage peut être amélioré jusqu'au niveau 3. Il y a des emplacements pour quatre canons et trois armes ou faisceaux tracteurs, même sans tourelle.



Performance générale. Pour la communauté mercenaire, ce vaisseau vaut un "A", mais il est sans intérêt pour ceux dont les ambitions sont plus mercantiles, en raison de la taille réduite de la soute et de l'impossibilité d'ajouter une extension cargo. Réfléchissez à vos besoins avant d'investir dans ce vaisseau.

Classe	Chasseur lourd de mercenaire
Vitesse maximum	500 kps
Vitesse de post-combustion	1000 kps
Accélération	Excellente
YPR maximum	Bon
Armes	Grosses pièces (2), Canon à tachyons (1), Canon à particules (1), Missiles FF (2), Missiles IR (2), Faisceau tracteur (1), Grosses pièces de tourelle (2)
Soute	50 unités (75 avec l'extension cargo)
Blindage	
Côtés	15 cm chacun
Avant	20 cm
Arrière	15 cm



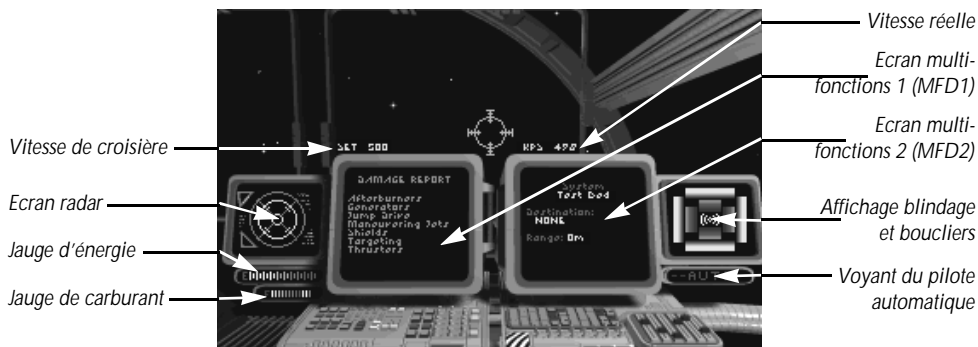
GALAXY

Vaisseau marchand polyvalent, le Galaxy est parfait pour ceux qui ont l'esprit d'entreprise. Le Galaxy n'est pas du tout un vaisseau militaire, mais il peut généralement se protéger, et par la même occasion protéger la grande quantité de chargement qu'il transporte.

Cockpit. Ce grand cockpit spacieux offre une bonne visibilité malgré la taille du vaisseau derrière. Il faudra un moment à certains pilotes pour s'adapter à la zone limitée du viseur tête haute (HUD). Contrairement à la plupart des vaisseaux modernes, le HUD du Galaxy ne fait pas partie de la verrière principale. Il est en fait suspendu au-dessus des MFD (écrans multi-fonctions), devant la verrière. La présence de deux MFD est standard depuis le modèle 2669 et c'est une caractéristique très populaire (voir illustration). Tous les écrans sont placés de manière à faciliter l'utilisation.

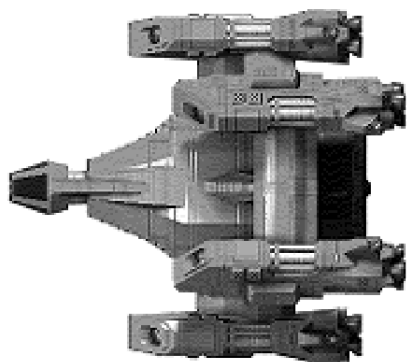
Vitesse/Maniabilité. Possibilité d'amélioration du moteur jusqu'au niveau 3. Pour un vaisseau de cette taille, le Galaxy est extrêmement maniable, bien qu'il ne soit pas aussi rapide qu'on aurait pu l'espérer.

Armement/Protection. En raison de la grande taille de ce vaisseau, il peut supporter deux tourelles, en haut et en bas. Le blindage de niveau 3 est le maximum pour le Galaxy. Sans tourelles, il y a seulement des emplacements pour deux canons et deux armes ou faisceaux tracteurs.



Performance générale. Le Galaxy est très performant dans son rôle de vaisseau marchand de haut de gamme, à la disposition du public. Je lui donne un A sans hésitation. Les pilotes à la gâchette facile seront un peu déçus de sa vitesse maximale modérée, mais la disponibilité de deux tourelles offre une bonne mesure de sécurité.

Classe	Vaisseau marchand
Vitesse maximum	300 kps
Vitesse de post-combustion	700 kps
Accélération	Moyenne
YPR maximum	Moyen
Armes	Grosses pièces (2), Missiles DF (3), Missiles HS (4), Grosses pièces de tourelle (4)
Soute	150 unités (225 avec l'extension cargo)
Blindage	
Côtés	17,5 cm chacun
Avant	25 cm
Arrière	20 cm



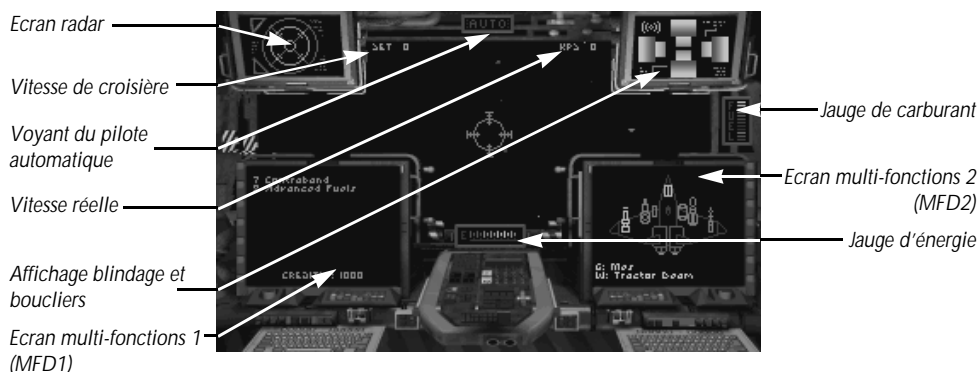
ORION

L'Orion est peut-être le plus sûr de tous les véhicules mentionnés ici. De tous les autres vaisseaux mentionnés, c'est lui qui a la plus grande capacité de blindage (aux dépens de la maniabilité). C'est un vaisseau robuste, conçu pour durer.

Cockpit. Mauvaise visibilité. Le cockpit est sombre et étroit, avec une verrière moins importante que le Tarsus. La présence de deux MFD (écrans multi-fonctions), faciles à utiliser, est standard (voir illustration). Les instruments ne sont pas aussi simples à manipuler que ceux du Centurion, mais on s'y habitue facilement.

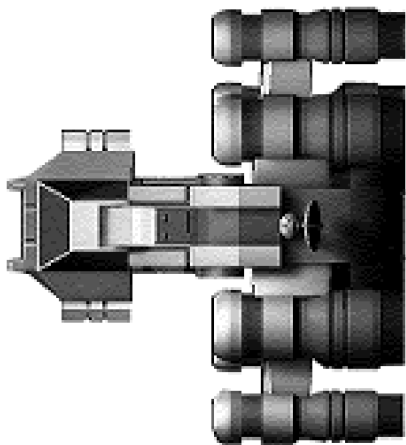
Vitesse/Maniabilité. Possibilité d'amélioration du moteur jusqu'au niveau 5. Bien que l'Orion ait une vitesse supérieure à la moyenne, il a du mal à effectuer les virages serrés.

Armement/Protection. Une tourelle peut être ajoutée à l'arrière. Même sans tourelle, il y a suffisamment de place pour deux canons et une arme ou un faisceau tracteur. Avec une amélioration de moteur de niveau 5, il n'y a pas de raison de ne pas choisir un canon de haute qualité consommant beaucoup d'énergie. Possibilité d'amélioration de blindage jusqu'au niveau 5.



Performance générale. En raison de sa maniabilité médiocre, de sa soute à capacité limitée et des dépenses nécessaires pour l'équiper, je donne un B moins à l'Orion. Cependant, avec suffisamment d'argent, ce vaisseau peut valoir un A plus. Je vous recommande fortement de prendre toutes les options pour ce vaisseau.

Classe	Vaisseau de combat mercenaire
Vitesse maximum	350 kps
Vitesse de post-combustion	800 kps
Accélération	Moyenne
YPR maximum	Médiocre
Armes	Grosses pièces (2), Missiles HS (3), Lasers de tourelle (2)
Soute	50 unités (75 avec l'extension cargo)
Blindage	
Côtés	35 cm chacun
Avant	48 cm
Arrière	50 cm



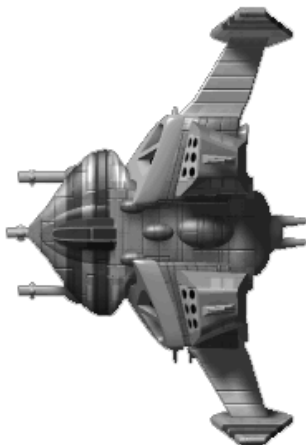
AUTRES VAISSEAUX

Vous rencontrez une grande variété de vaisseaux dans le Secteur Gemini, couvrant toute une gamme de modèles et de fonctions. Beaucoup de forces hostiles opérant dans ce secteur pilotent un seul type de vaisseau, et vous pouvez donc les reconnaître au modèle de leur véhicule. Savoir reconnaître les vaisseaux les plus courants de Gemini vous donne un avantage incontestable dans les combats. Si vous connaissez les points forts et les points faibles de chaque vaisseau, vous pourrez préparer une bonne stratégie de combat et améliorer considérablement vos chances de survie.

BROADSWORD

Classe	Chasseur lourd de la Confédération
Vitesse maximum	350 kps
Vitesse de post-combustion	N/A
Accélération	Moyenne
YPR Maximum	Moyen
Armes	Grosses pièces (3), Missiles FF (6), Missiles HS (3), Lasers de tourelle (2), Canons à particules de tourelle (2)
Blindage	
Côtés	17,5 cm chacun
Avant	25 cm
Arrière	20 cm

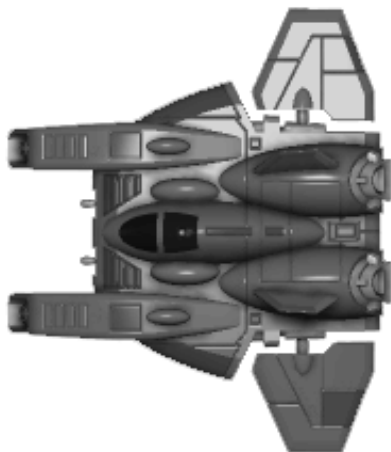
Le Broadsword est un chasseur de la Confédération que l'on rencontre fréquemment. Il est équipé d'un redoutable arsenal de canons et de plusieurs missiles HS et FF, et s'avère une terrible menace pour tous les ennemis qui s'aventurent sur son chemin. Les principales faiblesses du Broadsword sont sa faible vitesse, sa mauvaise maniabilité et sa puissance d'accélération limitée. Si vous pilotez un vaisseau très maniable lorsque vous rencontrez le Broadsword, vous êtes indubitablement avantagé. Nous vous conseillons une attaque latérale sur le blindage bâbord ou tribord, moins épais.



DEMON

Classe	Chasseur léger mercenaire
Vitesse maximum	450 kps
Vitesse de post-combustion	1200 kps
Accélération	Très bonne
YPR Maximum	Bon
Armes	Lasers (2), Canons à mésons (2), Missiles HS (2), Torpilles (10)
Blindage	
Côtés	9 cm chacun
Avant	14 cm
Arrière	12 cm

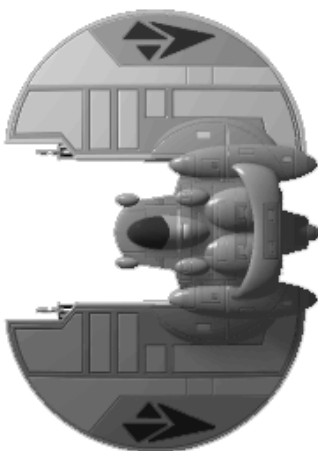
Le Demon combine grande vitesse et forte puissance d'accélération et possède une gamme importante d'armes redoutables. Ses torpilles peuvent même détruire des vaisseaux-amiraux comme le Kamekh ou le Paradigm sans grande difficulté. Si vous devez affronter le Demon en combat rapproché, essayez de lancer une attaque latérale car le blindage est moins épais à cet endroit.



DRALTHI

Classe	Chasseur léger kilrathi
Vitesse maximum	400 kps
Vitesse de post-combustion	1000 kps
Accélération	Excellente
YPR Maximum	Excellent
Armes	Lasers (3), Missiles DF (3)
Blindage	
Côtés	12 cm chacun
Avant	15 cm
Arrière	13,5 cm

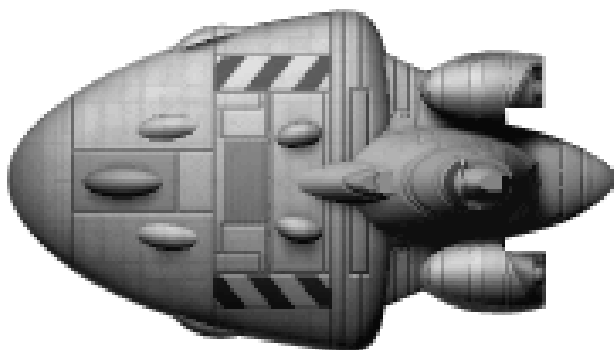
La plupart des chasseurs kilrathis mettent l'accent sur la vitesse et la maniabilité, car la majorité des pilotes kilrathis comptent sur des stratégies de combat agressives. Comme le Gothri, le Dralhti est conçu dans cette optique. L'excellente accélération, la post-combustion puissante et la grande vitesse permettent au pilote kilrathi de s'approcher rapidement et efficacement. Lorsque vous êtes confronté au Dralhti, souvenez-vous que la quantité de canons de ce vaisseau est relativement limitée. Bien que le Dralhti transporte plusieurs missiles, il est plus facile d'éviter les missiles DF (Dumb Fire) que les missiles guidés.



DRAYMAN

Classe	Vaisseau marchand
Vitesse maximum	150 kps
Vitesse de post-combustion	N/A
Accélération	Médiocre
YPR Maximum	Médiocre
Armes	Canons à mésons (2)
Blindage	
Côtés	28 cm chacun
Avant	35 cm
Arrière	30 cm

Le Drayman est l'un des vaisseaux marchands les plus simples que vous risquez de rencontrer dans le Secteur Gemini. Ce vaisseau est adapté au transport de marchandises, mais est également extrêmement vulnérable à toute attaque. Avec une mauvaise accélération, une faible vitesse maximum et aucune puissance de post-combustion, ce vaisseau peut difficilement espérer échapper à un prédateur désireux de s'emparer de ses marchandises. Équipé de boucliers peu épais et d'un armement limité, le Drayman est à déconseiller si vous traversez un territoire inconnu ou hostile.



GLADIUS

Classe	Chasseur léger de la milice
Vitesse maximum	400 kps
Vitesse de post-combustion	1000 kps
Accélération	Très bonne
YPR Maximum	Bonne
Armes	Lasers (2), Canon à particules (1), Missiles HS (2), Torpilles (8)
Blindage	
Côtés	8 cm chacun
Avant	14 cm
Arrière	10 cm

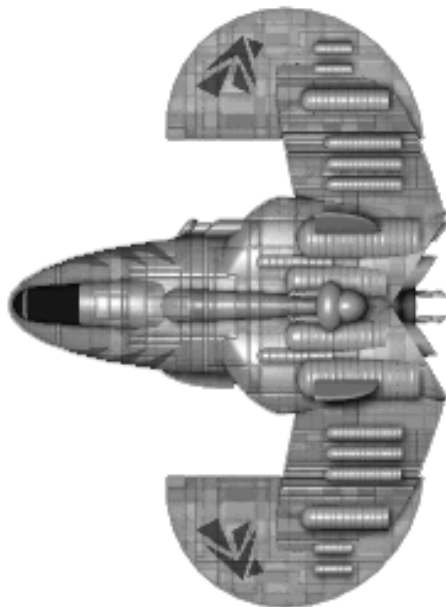
Le Gladius combine vitesse et accélération avec un armement varié et efficace. Ses torpilles en font un chasseur efficace pour combattre les vaisseaux-amiraux. Grâce à sa quantité assez importante de canons et ses missiles HS, le Gladius est un vaisseau de combat rapproché polyvalent. En raison de sa maniabilité, il est difficile de le viser avec précision, mais si vous le touchez, quelques tirs suffiront pour l'abattre car ses boucliers ne sont pas épais.



GOTHRI

Classe	Chasseur kilrathi
Vitesse maximum	450 kps
Vitesse de post-combustion	1200 kps
Accélération	Très bonne
YPR Maximum	Bon
Armes	Grosses pièces (2), Canons à particules (2), Missile FF (1), Laser de tourelle (1), Missile DF (1), Missiles IR (3), Canon à mésons de tourelle (1)
Blindage	
Côtés	15 cm chacun
Avant	17,5 cm
Arrière	17,5 cm

Le Gothri kilrathi peut s'avérer une grande menace pour tous les vaisseaux du Secteur Gemini. Grâce à son accélération impressionnante, il peut atteindre une très grande vitesse. Lorsque vous affrontez un Gothri, vous devez vous concentrer sur son blindage peu épais. Quelques tirs concentrés bien placés peuvent endommager sérieusement ce chasseur. Cependant, il n'est pas très facile de s'en approcher. Le Gothri est très maniable et peut facilement vous abattre en premier avec ses nombreux canons.



KAMEKH

Classe	Vaisseau-amiral kilrathi
Vitesse maximum	300 kps
Vitesse de post-combustion	N/A
Accélération	Médiocre
YPR Maximum	Médiocre
Armes	Missiles IR (2), Missile HS (1), Missiles DF (10), Canon à impulsions ioniques (1), Canons à mésons (2), Canons à tachyons (2), Lasers de tourelle (4), Canons à plasma de tourelle (2)
Blindage	
Côtés	55 cm chacun
Avant	70 cm
Arrière	40 cm

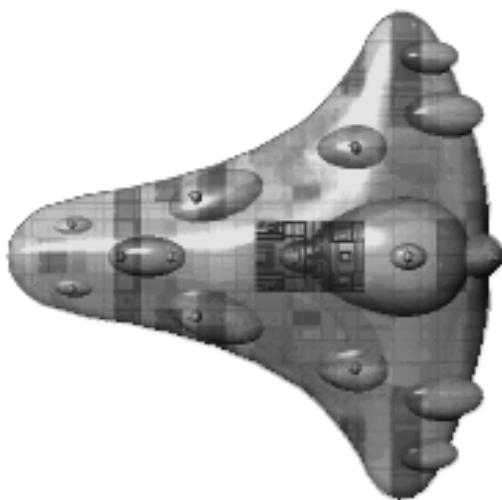
Si vous effectuez des missions dans le Quadrant Clarke, vous risquez de rencontrer le Kamekh tôt ou tard. Ce vaisseau-amiral imposant, avec son blindage épais et son armement important est l'un des vaisseaux les plus impressionnants du Secteur Gemini. Le Kamekh est non seulement équipé d'un arsenal de canons hyper sophistiqué, allant des canons à mésons aux canons à plasma, mais il peut également abattre efficacement des vaisseaux ennemis grâce à ses nombreux missiles. Lisez les Conseils de Survie qui vous proposeront des stratégies d'attaque efficaces en situation de combat contre les vaisseaux-amiraux.



PARADIGM

Classe	Vaisseau-amiral de la Confédération
Vitesse maximum	200 kps
Vitesse de post-combustion	N/A
Accélération	Médiocre
YPR Maximum	Médiocre
Armes	Canons à mésons (2), Canons à tachyons (2), Canon à impulsions ioniques (1), Lasers de tourelle (3), Grosses pièces de tourelle (3), Missiles DF (10), Missiles IR (2), Missile HS (1)
Blindage	
Côtés	65 cm chacun
Avant	80 cm
Arrière	50 cm

Le Paradigm est l'un des destroyers les plus sophistiqués de la Confédération. Equipé d'un blindage et de boucliers presque impénétrables, son manque de vitesse et de maniabilité est plus que compensé. Le Paradigm dispose également d'un arsenal d'armes redoutable, ce qui rend toute attaque extrêmement dangereuse. Il transporte une incroyable variété de canons, allant des canons à mésons au canon à impulsions ioniques. Ses nombreux missiles peuvent dissuader même les as kilrathis les plus agressifs.



STILETTO

Classe	Chasseur léger de la Confédération
Vitesse maximum	500 kps
Vitesse de post-combustion	1400 kps
Accélération	Excellente
YPR Maximum	Excellent
Armes	Grosses pièces (2), Missiles HS (2)
Blindage	
Côtés	7 cm chacun
Avant	9 cm
Arrière	8 cm

Le Stiletto est le vaisseau le plus rapide de la flotte de la Confédération. Grâce à sa vitesse de post-combustion de 1400 kps et son excellente maniabilité, il peut échapper aux chasseurs kilrathis les plus rapides. Par contre, le Stiletto possède un blindage très peu épais et un armement relativement limité. Néanmoins, si vous rencontrez un pilote expérimenté à bord d'un Stiletto, préparez-vous à un combat difficile, car sa grande maniabilité lui permet de s'approcher de façon inquiétante.



TALON

Classe	Chasseur léger (utilisé par la milice, les membres de la Church of Man, les pirates)	
Vitesse maximum	400 kps	
Vitesse de post-combustion	1000 kps	
Accélération	Très bonne	
YPR Maximum	Bonne	
Armes	Grosses pièces (2), Canon à particules (1), Missiles HS (2)	
Blindage	Côtés	8 cm chacun
	Avant	10 cm
	Arrière	9 cm

Le Talon est probablement le vaisseau que vous rencontrerez le plus souvent dans Gemini. Utilisé par de nombreuses factions, il existe en plusieurs modèles légèrement différents, mais son armement et sa dynamique de vol ne changent pas. Vous devriez faire bien attention à ne pas laisser le Talon s'approcher de l'arrière de votre vaisseau, car il est équipé de nombreux missiles HS. Si vous êtes un pilote accompli, vous devriez pouvoir abattre un Talon sans grande difficulté, surtout si vous êtes à bord d'un Stiletto ou d'un Centurion, car son blindage n'est pas du tout épais. Essayez d'éviter son canon à particules, car il cause des dégâts considérables.



PERSONNALISER VOTRE VAISSEAU

Lorsque vous avez acheté le vaisseau qui vous convient, vous êtes prêt à vous équiper d'accessoires pour le personnaliser. Que ce soit la première fois que vous équipez un vaisseau, ou que vous soyez un pro désireux d'acquérir les dernières nouveautés, cette section est pour vous. Tout l'équipement non-standard est détaillé par ordre alphabétique. Les canons sont décrits avec les autres armes, à la fin de la section.

Cette liste a pour but de vous aider à acheter le meilleur équipement possible en un minimum de temps. Choisissez en fonction de vos besoins, de vos finances et de la disponibilité, et vous devriez finir par avoir le véhicule idéal. Si seulement j'avais eu ce genre de renseignements à ma disposition lorsque j'ai équipé mon premier vaisseau...

AFTERBURNER (POST-COMBUSTION)

La post-combustion vous permet d'aller plus de deux fois plus vite et peut faire toute la différence entre la vie et la mort dans les champs d'astéroïdes et au combat. Comme ce n'est pas très onéreux, je vous conseille de vous équiper de la post-combustion, surtout si vous pilotez l'un des vaisseaux les plus lents de Gemini.



ARMOUR (BLINDAGE)

Deux types de blindage sont disponibles. Les deux sont réparables et fournissent une protection importante. Les coques des vaisseaux sont généralement conçues pour que l'intérieur soit pressurisé et à l'abri des radiations, mais elles ne sont pas très efficaces contre les grosses pièces. Si vous pouvez vous offrir une escorte, vous n'aurez peut-être pas besoin de blindage, mais les autres types de protection sont beaucoup moins sûrs.

Plasteel. Protection équivalent à 10 cm de durasteel. Le plasteel est le blindage le moins cher et protège un vaisseau de l'équivalent de quatre tirs laser directs.



Tungsten (Tungstène). Protection équivalent à 20 cm de durasteel. Le tungstène coûte un peu plus cher mais peut arrêter jusqu'à deux torpilles. Si vous êtes messenger dans le Quadrant Potter, employé par les bureaucrates, vous n'aurez probablement pas besoin de ce niveau de protection. Cependant, comme vous êtes visiblement un lecteur assidu de notre modeste petit journal, il y a des chances que vous soyez plutôt quelqu'un de téméraire, qui s'aventure à proximité de la frontière kilrathie. Dans ce cas, vous avez besoin d'une protection maximum. Je vous conseille de ne pas être avare de vos millicrédits et d'acquérir le blindage au tungstène.



CARGO EXPANSION (EXTENSION CARGO)

Volume: varie suivant le vaisseau. Tous les vaisseaux ne peuvent pas être équipés d'une extension cargo interne. Consultez le manuel de votre vaisseau avant d'acheter une extension cargo. Ces extensions ont tendance à se rentabiliser très rapidement, car vous augmentez vos bénéfices grâce aux marchandises supplémentaires que vous transportez.



ECM PACKAGES (CONTRE MESURES ÉLECTRONIQUES)

Il existe trois niveaux de contre mesures électroniques. Leur but est d'empêcher les missiles de se verrouiller sur votre vaisseau. (Remarque: même si elles empêchent le verrouillage, elles n'empêchent pas les missiles de voler en ligne droite et de vous toucher). Selon nos tests, les ECM de niveau 1 sont efficaces à environ 25% seulement. Chaque niveau supérieur semble améliorer le taux de réussite de 25% de plus.



ENGINE UPGRADES (AMÉLIORATIONS DU MOTEUR)

Il y a cinq niveaux d'amélioration du moteur. Chaque niveau correspond à un générateur ou à une série de générateurs fournissant de la puissance à vos canons et vos boucliers. Le niveau 1 fournit 180 gigawatts, chaque niveau supérieur générant respectivement 100 gigawatts supplémentaires. Nous vous conseillons d'avoir au moins un niveau de plus pour le moteur que pour les boucliers. Le problème de la consommation d'énergie peut être résolu par un niveau suffisant de générateur. N'oubliez pas que votre vaisseau ne peut pas nécessairement être équipé d'un moteur du niveau voulu. Pensez à cela lorsque vous achetez vos canons et vos boucliers.



JUMP DRIVE (HYPER-SAUT)

C'est sans aucun doute l'un de vos achats les plus importants et les plus onéreux. Malheureusement, un fabricant principal a le monopole pour les hyper-sauts (problème fréquent pour de nombreux produits de pointe).

L'hyper-saut vous permet d'effectuer des voyages interstellaires. Sans lui, vous ne pouvez pas voyager au-delà du système dans lequel vous avez acheté votre vaisseau. Le commerce, la position stratégique et l'industrie illégale de Gemini dépendent entièrement des hyper-sauts. L'approvisionnement en carburant est compris dans vos droits d'arrimage, c'est donc l'investissement initial qui est difficile. Cependant, comme l'extension cargo, c'est un investissement qui est plus que rentable.



NAV MAPS (CARTES DE NAVIGATION)

Les marchands de vaisseaux de Gemini sont de véritables extorqueurs. Ils vous font payer un supplément pour les cartes de navigation. Ces cartes sont indispensables à la survie d'un pilote. Sans carte, vous ne pouvez pas utiliser le pilote automatique, obtenir un marqueur directionnel sur votre HUD et recevoir des renseignements immédiats sur le quadrant dans lequel vous vous trouvez. Si vous voulez passer d'un quadrant pour lequel vous possédez une carte à un quadrant dont vous n'avez pas la carte, je vous conseille de changer d'avis.

Si vous n'avez pas assez d'argent pour acheter la carte du Secteur Gemini avec les quatre quadrants, achetez au moins la carte du quadrant dans lequel vous êtes. Heureusement, il y a une réduction sur la carte du secteur entier.


REPAIR DROID (DROIDE DE RÉPARATION)


Les vieux pilotes grisonnants, attablés dans les bars de la base minière, ne jurent que par leurs propres mains, mais j'ai vu un droïde de réparation remettre en état un vaisseau qui était pratiquement condamné. Ces petits gadgets sont très efficaces si vous n'avez pas le temps d'atterrir et de payer pour la réparation de vos systèmes endommagés.




SCANNERS

Le scanner vous fournit un écran radar, des informations sur la cible, un réticule de visée sur le HUD pour les missiles FF et une caméra braquée sur la cible. Il existe trois marques, caractérisée chacune par un affichage et des avantages différents. Ci-dessous, vous avez les données se rapportant à chaque niveau de scanner, pour chaque marque. Tous les scanners ont une portée de 35 000 K, et tous affichent des parenthèses sur le HUD. En général, les marques sont comparables, mais le scanner B&S Omni est le meilleur (et aussi le plus cher).

Iris	Ecran radar de base (tous).
 Mk I	5% de chances par seconde d'identifier la cible.
Mk II	Verrouillage sur la cible. 15% de chances par seconde d'identifier la cible.
Mk III	Verrouillage sur la cible. ITTS. 25% de chances par seconde d'identifier la cible.

Hunter AW	Ecran radar avec missiles FF en couleur (tous).
 6	5% de chances par seconde d'identifier la cible.
6i	Verrouillage sur la cible. 15% de chances par seconde d'identifier la cible.
Infinity	Verrouillage sur la cible. ITTS. 25% de chances par seconde d'identifier la cible.

B & S	Ecran radar intégralement en couleur (tous).
 Tripwire	15% de chances par seconde d'identifier la cible.
E.Y.E.	Verrouillage sur la cible. 25% de chances par seconde d'identifier la cible.
Omni	Verrouillage sur la cible. ITTS. 35% de chances par seconde d'identifier la cible.

SHIELD GENERATORS (GÉNÉRATEURS DE BOUCLIERS)

Il existe cinq niveaux de boucliers. Tous ne sont pas disponibles pour tous les vaisseaux. Chacun consomme 100 gigawatts et fournit une protection équivalent à 100 cm de durasteel. Assurez-vous que vous avez suffisamment de puissance pour générer les boucliers que vous achetez. Si d'autres systèmes ont besoin de puissance, vous pouvez récupérer la puissance consommée par les boucliers en les désactivant, ou, s'ils sont d'un niveau suffisamment élevé, en réduisant progressivement leur puissance.



TRACTOR BEAM (FAISCEAU TRACTEUR)

Le faisceau tracteur vous permet de mener à bien des opérations de récupération. On trouve généralement des marchandises après une bataille, qui attendent d'être ramassées. Les choses ramassées sont automatiquement ajoutées à votre manifeste. La consommation d'énergie est de 4 GJ/seconde.



Turrets (Tourelles)

Il existe trois types de tourelles: en haut, en bas, et à l'arrière. Leur disponibilité dépend du type de vaisseau que vous pilotez. Toutes les tourelles ont de la place pour deux canons et un faisceau tracteur. Elles sont accompagnées d'un écran MFD (multi-fonctions) pour le ciblage et l'armement mais pas d'un écran radar.



Weapons (Armes)

Guns (Canons). Pour beaucoup de pilotes de Gemini, c'est l'achat le plus important après le vaisseau. Les canons sont répertoriés ici du moins cher au plus cher. Veillez à équilibrer la consommation d'énergie avec le niveau du moteur. L'utilisation simultanée de boucliers et de canons peut vous laisser sans énergie et vous rendre très vulnérable. Vous devez obtenir le maximum de puissance possible pour votre argent et optimiser votre consommation d'énergie. Il ne sert à rien d'acheter un canon si vous n'avez pas assez de puissance pour l'actionner, et c'est une expérience très désagréable.

La vitesse indiquée est la vitesse des munitions lorsqu'elles partent d'un vaisseau immobile. Le délai de rechargement est le temps minimum nécessaire pour recharger le canon. La consommation d'énergie est la quantité d'énergie, en gigajoules, utilisée par chaque canon par tir. La pénétration du blindage est basée sur la norme durasteel et est indiquée uniquement à titre de comparaison.

Laser

Vitesse: 1400 kps

Délai de rechargement: 0,3 seconde

Consommation d'énergie: 16 GJ

Pénétration du blindage: 2,5 cm



Mass Driver

(Grosse pièce)

Vitesse: 1100 kps

Délai de rechargement: 0,6 seconde

Consommation d'énergie: 17 GJ

Pénétration du blindage: 3 cm



Meson Blaster

(Canon à mésons)

Vitesse: 1300 kps

Délai de rechargement: 0,4 seconde

Consommation d'énergie: 21 GJ

Pénétration du blindage: 3,5 cm



Neutron Gun

(Canon à neutrons)

Vitesse: 900 kps

Délai de rechargement: 0,65 seconde

Consommation d'énergie: 37 GJ

Pénétration du blindage: 6,5 cm



Particle Cannon

(Canon à particules)

Vitesse: 1000 kps

Délai de rechargement: 0,6 seconde

Consommation d'énergie: 28 GJ

Pénétration du blindage: 4,4 cm



Tachyon Cannon
(Canon à tachyons)

Vitesse: 1250 kps
Délai de rechargement: 0,4 seconde
Consommation d'énergie: 21 GJ
Pénétration du blindage: 3,8 cm



Ionic Pulse Cannon
(Canon à impulsions ioniques)

Vitesse: 1200 kps
Délai de rechargement: 0,7 seconde
Consommation d'énergie: 36 GJ
Pénétration du blindage: 5,5 cm



Plasma Gun
(Canon à plasma)

Vitesse: 840 kps
Délai de rechargement: 0,8 seconde
Consommation d'énergie: 39 GJ
Pénétration du blindage: 7,2 cm



Missile Launcher (Lance-missiles). Les missiles sont essentiels pour détruire rapidement une cible. Sans boucliers, peu de vaisseaux peuvent résister à une attaque de missiles. Les missiles sont répertoriés du moins cher au plus cher, avec une brève description de leur méthode de verrouillage. Chaque lance-missiles peut contenir jusqu'à 10 missiles, toute combinaison étant possible. La pénétration du blindage est basée sur la norme durasteel et est indiquée uniquement à titre de comparaison. Tous les missiles guidés qui n'arrivent pas à se verrouiller se comportent alors comme des missiles DF (non-guidés) et se dirigent simplement en ligne droite. Le délai de rechargement pour un lance-missiles est de 2,5 secondes; deux lance-missiles seront deux fois plus rapides.



Dumb Fire (DF) - Missile non guidé

Verrouillage: Aucun (se dirige en ligne droite).
Vitesse: 1000 kps
Pénétration du blindage: 10 cm



Heat Seeker (HS) - Missile thermo-guidé

Verrouillage: Se verrouille sur les moteurs de la cible; plus efficace s'il est derrière la cible
Vitesse: 800 kps
Pénétration du blindage: 15 cm



Image Recognition (IR) - Missile de reconnaissance d'images

Verrouillage: Se verrouille sur la forme de la cible; efficace de n'importe quel angle
Vitesse: 850 kps
Pénétration du blindage: 17 cm



Friend or Foe (FF) - Missile "ami ou ennemi"

Verrouillage	Se verrouille sur le vaisseau ennemi le plus proche (ou le vaisseau le plus proche qui n'émet pas de signal allié).
Vitesse	900 kps
Pénétration du blindage	17 cm



Torpedo Launcher (Lance-torpilles). Les lance-torpilles ont un seul type de munitions et peuvent contenir jusqu'à 10 torpilles à protons. Le délai de rechargement est de 0,5 seconde.



Proton Torpedo (Torpille à protons)

Vitesse	1200 kps
Pénétration du blindage	20 cm



CONSEILS DE SURVIE

du Lieutenant Travis Sanford

J'ai récemment assisté à une convention sur Oxford et j'ai eu la chance de rencontrer un jeune pilote travaillant à la base des chasseurs. L'enthousiasme sans borne de Mark Thornton pour son travail m'a tellement impressionné que j'ai décidé de l'interviewer. J'ai résumé ici le résultat de nos conversations sur son entraînement à l'Académie TCSN. Voici ses principaux conseils aux pilotes débutants.

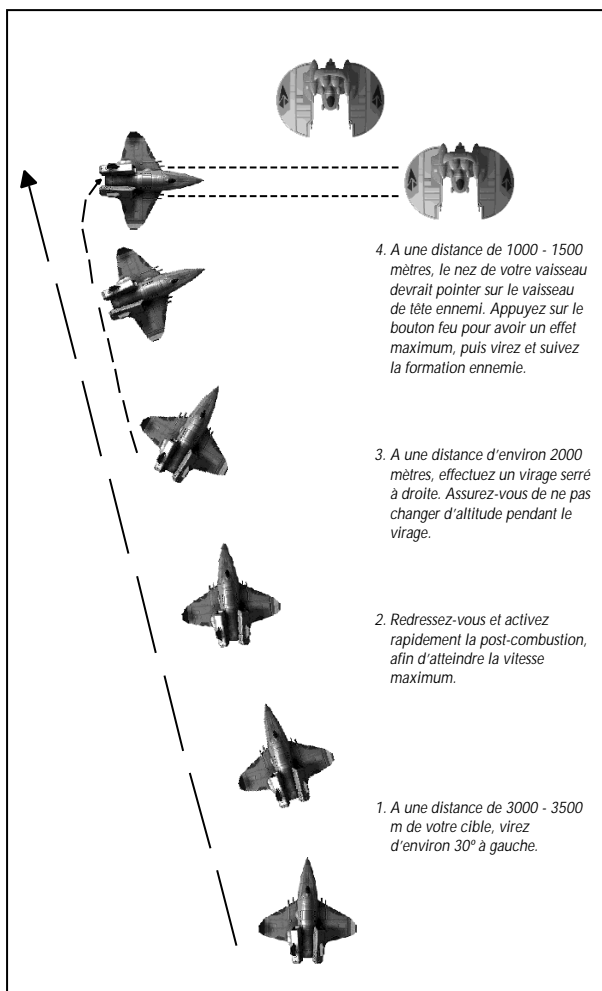
Utiliser judicieusement les armes et les canons. Lorsque vous attaquez des chasseurs ennemis avec plusieurs armes différentes, vous devriez suivre quelques règles très simples. Par exemple, si vous ouvrez le feu trop tôt après avoir lancé un missile, vous risquez de toucher le missile et de le faire exploser, avant qu'il n'ait atteint la cible, ne causant ainsi aucun dégât à votre ennemi.

En combat rapproché, il est toujours conseillé de rester verrouillé sur une cible et d'affaiblir systématiquement ses boucliers avec vos canons. Une fois les boucliers endommagés, il est facile d'achever l'adversaire avec un missile bien placé.

En général, il est essentiel de maximiser vos niveaux d'énergie à tout moment. Évitez de tirer au hasard et à longue portée, car cela gaspille de l'énergie précieuse et risque d'affaiblir vos boucliers en même temps. S'il n'y a pas de menace immédiate dans la zone où vous êtes, réduisez le niveau de protection de vos boucliers et réservez votre énergie pour une attaque soudaine. Quelques tirs précis, avec une puissance de feu maximale et à courte portée, sont souvent plus efficaces qu'un barrage de tirs à longue distance avec une puissance réduite. Vous pouvez dépasser un vaisseau ennemi en utilisant votre post-combustion supérieure, mais faites attention de ne pas consommer tant d'énergie qu'il ne vous en reste plus pour vos canons. Il est toujours primordial de bien répartir l'énergie.

Sélection de la cible. Le MFD Examine Target (examiner la cible) indique la quantité de dégâts infligée au vaisseau ennemi. Comme vous pouvez évaluer l'endommagement des boucliers à tout moment, vous savez quand lancer une attaque de missile efficace sur la cible. Avec l'option View Object (voir objet) du MFD, vous pouvez voir exactement à quel endroit la cible est touchée.

Virages brusques avec post-combustion. L'une des tactiques les plus efficaces en combat spatial consiste à effectuer des virages brusques tout en activant la post-combustion (ce qu'on appelle aussi "glissement"). Si vous vous déplacez à une vitesse constante, les systèmes de poursuite ennemis n'ont aucune difficulté à rester verrouillés sur vous. Même en changeant de vitesse, vous ne réussirez pas toujours à échapper à un missile. Cependant, si vous activez la post-combustion, et que vous virez ensuite brusquement sur la droite ou la gauche, votre vaisseau commencera à glisser. Ce mouvement ne peut pas être anticipé par les systèmes de poursuite, ce qui en fait une défense tactique très efficace. De plus, il vous permet de quitter la ligne de tir, et vous met dans une position idéale pour une attaque latérale sur les vaisseaux ennemis. La plupart des chasseurs ont un blindage moins épais à bâbord et à tribord, ce qui rend les attaques latérales plus efficaces. Lorsque votre ennemi est à environ 3500 m, commencez à virer à droite à un angle de 30°. Dès que le vaisseau ennemi apparaît sur votre écran vue, activez la post-combustion et accélérez au maximum. Effectuez ensuite un virage serré sur la gauche. Vous devez absolument vous maintenir à la même altitude pendant le glissement. Sinon, vous ne pourrez pas tirer sur votre cible d'une position latérale.



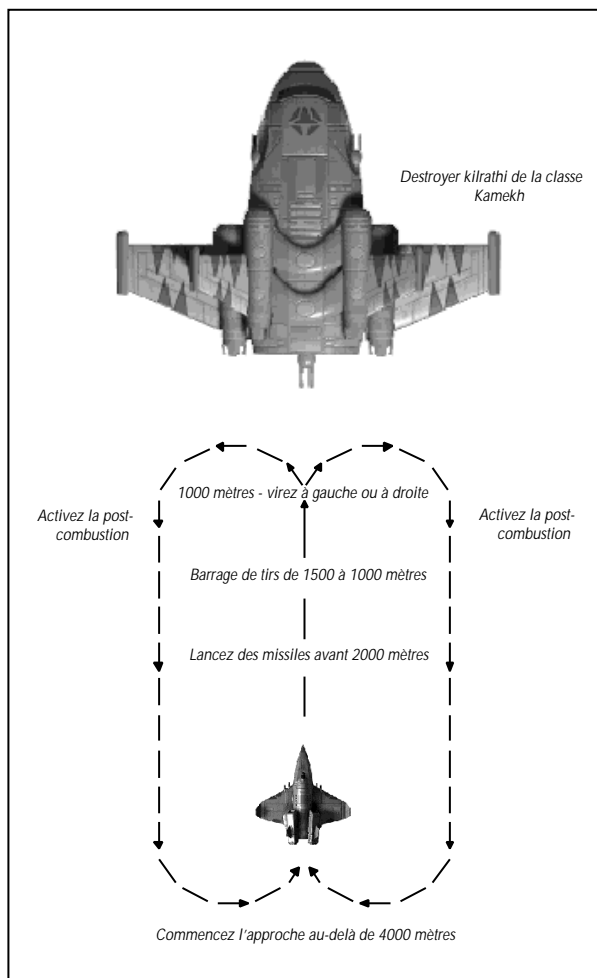
Modifier votre vitesse. Pour échapper à l'ennemi, la méthode la plus simple est de modifier votre vitesse. Les vrilles et les virages ne suffisent pas toujours à se débarrasser d'un terroriste de la Church of Man. Si vous activez la post-combustion pour de courtes pointes d'accélération, vous ajoutez un élément imprévisible à la trajectoire de vol prévue, et l'ennemi a plus de mal à se diriger sur votre vaisseau. Cependant, n'oubliez pas que la post-combustion consomme une énorme quantité d'énergie. Dans un même ordre d'idées, si vous réduisez votre vitesse jusqu'à zéro, vous pouvez surprendre même le pilote le plus expérimenté. Cependant, vous devez accélérer à nouveau immédiatement, si vous ne voulez pas devenir une proie facile pour votre agresseur.

Communications. Les communications sont un aspect important de la stratégie de combat. Si vous voulez attaquer un pilote neutre, vous pouvez le rendre hostile en lui envoyant des messages d'insultes. Vous pouvez également réussir à apaiser un adversaire en colère en lui communiquant vos intentions amicales.

Se concentrer sur un seul ennemi. Lorsque vous vous êtes verrouillé sur un vaisseau ennemi, l'ITTS et les autres systèmes de visée vous permettent de le garder facilement dans votre collimateur. Les générateurs de boucliers peuvent régénérer les défenses endommagées assez vite, et il est donc important que vos tirs se succèdent rapidement. Si vous attendez trop longtemps, vous gaspillez vos tirs. Nous vous conseillons donc de sélectionner un ennemi et de lui tirer dessus jusqu'à ce qu'il soit détruit.

Attaquer un vaisseau-amiral. La plupart des vaisseaux-amiraux sont équipés d'un redoutable arsenal d'armes destructrices, si bien qu'il est extrêmement dangereux de les attaquer. De plus, beaucoup de vaisseaux-amiraux sont escortés d'un contingent de chasseurs que vous devez éliminer en premier.

Une fois que vous avez éliminé les escorteurs, vous devez vous concentrer sur le vaisseau-amiral. Le blindage et les boucliers de ces vaisseaux sont si épais qu'ils résistent à presque tous les types d'attaque. Les canons des vaisseaux-amiraux sont si puissants qu'une attaque latérale est presque suicidaire. En général, la meilleure stratégie pour attaquer un vaisseau-amiral est une attaque arrière à une vitesse maximum. Il y a moins de canons à l'arrière, et le blindage arrière d'un vaisseau-amiral est en général moins épais. Assurez-vous d'avoir une puissance de feu maximum, avant de commencer votre approche à une vitesse maximum, à une distance de 4000 m. Vous devriez commencer à lancer les missiles à environ 1500 m. A 1000 mètres, virez brusquement à gauche ou à droite, revenez en effectuant un cercle, avant d'entamer une autre approche. Ceci vous donne le temps de régénérer votre puissance de feu. Si vous vous tenez à cette forme d'attaque arrière, vous abattrez bientôt votre premier vaisseau-amiral.



CRÉDITS

Producteur exécutif:	Chris Roberts
Producteur:	R. Scott Russo
Producteur associé:	Erin Roberts
Programmeur principal:	Ed Maurer
Programmation:	Charles Cafrelli, Reinaldo Castro, Arthur DiBianca, Edwin Herrell, Alex Jen, Richard Dean Johnson, Jeff Wilson
Concepteur principal:	Joe Manners
Conception:	Tom Kassebaum, Anthony Nichols, Phil Wattenbarger
Concept original:	Joel Manners, Chris Roberts
Graphismes:	Chris Douglas, Bob Frye, Beverly Garland, Danny Garrett, Jake Rodgers, Brian Smith
Scénario:	G.P. Austin
Musique:	Nenad Vugrinec
Effets sonores:	Randy Buck, John Tipton
Conversion Sound Blaster:	Randy Buck, Nenad Vugrinec
Assurance qualité:	Jerrold Harrington, Bill LaCoste, Starr Long, Dan Orzulak, Toby Shelton, Dee Starns, Perry Stokes, Todd Wachaus, Peter Murphy
Rédaction de la documentation:	Tony Nichols, Kirsten Vaughan
Mise au point de la documentation:	David Ladyman
Mise en page de la documentation:	Colin Dodson
Design de la documentation:	Al Carnley, Trey Hermann
Illustrations des couvertures du packaging:	Chris Douglas
Design du packaging:	Jennifer Davis
Remerciements particuliers à:	Whitney Ayers, Bill Baldwin, Paul Isaac, David Lawell, Suzanne Taylor, Alan Perez, Jeff Wand et Jason Yenawine.