



auteur : Azz
Version: 3.70

NB :

Pour lire ce document :

Vous trouverez dans un premier temps une description générale des fonctionnalités et des nouvelles commandes.

Puis vous devrez aller consulter la liste détaillée des commandes pour connaître les pré-requis et cas particulier d'utilisation.

Histoire

Les vaisseaux que vous achetez dans les chantiers navals vous sont livrés avec une Intelligence Artificielle évoluée : les PilotesIA. Ces IA sont capables de remplacer un vrai pilote pour toutes les opérations de pilotage. La fabrication des réseaux neuronaux est très complexe et sujette à beaucoup d'aléas, ce qui explique qu'il n'y a pas deux IA semblables au moment de leur livraison. On a pris l'habitude de mesurer leur aptitude au combat par une note de 'Compétence'. Vous pouvez avoir de la chance et trouver une IA

particulièrement réussie et compétente sur votre nouveau vaisseau, sinon vous devrez attendre que son niveau s'améliore au cours des combats grâce à ses réseaux neuronaux d'apprentissages.

Certaines races n'hésitent pas à utiliser ces pilotes bon marchés, même s'ils sont un peu moins efficaces que des pilotes réels, par contre d'autres races, comme les Splits, refusent catégoriquement de laisser les commandes de leurs vaisseaux à une IA, et considèrent même cela comme un déshonneur grave.

D'autre part la guerre contre les xénon a engendré une prise de conscience du danger de laisser les IA proliférer sans mesures.

Le commerce et la recherche sur les IA sont maintenant strictement contrôlés.

Les PilotesIA étant indispensables à la bonne marche du de l'univers tant commercial que militaire, il était hors de question de les interdire purement et simplement. Désormais, on ne peut acquérir un PiloteIA qu'avec un nouveau vaisseau. Si le piloteIA est détruit d'une façon ou d'une autre, vous devrez utiliser une IA de secours, aux performances dégradées, et qui surtout est dépourvue des capacités d'apprentissage des PilotesIA, et donc qui ne pourra jamais s'améliorer. On murmure toutefois que certaines communautés de hackers auraient trouvé le moyen de programmer des IA et les proposeraient sur certains marchés noirs...

1 - Présentation

Evolution de vos pilotesIA :

- Vos pilotes vont évoluer sur une échelle de grades militaires, en fonction de leurs victoires, ou en fonction de leur succès commerciaux pour les marchands MK3 ou les marchands de station (script Naffarin).
- Leur compétence en combat augmentera en fonction des grades, ce qui leur apportera des avantages en temps de réaction, usage des missiles, précision des tirs etc... ou des avantages en vitesse de pointe et maniabilité suivant leur grade

Commandes supplémentaires en fonction des grades atteints :

- Des commandes supplémentaires seront accessibles en fonction du grade (Extensions IA) : Fonctions AntiMissile, ECM, gestion des avaries, gestion avancée des boucliers, fonctions de surveillance de station et fonction de protection chasseur anti-missile dans les groupes.... La plupart des fonctions ou commandes sont d'autant plus efficaces que le grade du pilote est élevé.

Primes pour vos patrouilles à la destruction d'ennemis :

- Vos vaisseaux pourront toucher une prime à chaque ennemi abattu, la prime étant fonction du grade de votre pilote et de la classe du vaisseau abattu.

Gestion compétente des IA :

- Vous pouvez intervenir comme vous le voulez sur vos pilotesIA : vous pouvez les transférer entre vos vaisseaux, les lister, les stocker, les vendre, les acheter...

Ejection des pilotesIA et pilotes réels :

- Vos pilotes IA peuvent s'éjecter dans une capsule en cas de destruction de leur vaisseau, vous pouvez ainsi les récupérer et les réinstaller dans un autre vaisseau. Les Pilotes IA, ou les pilotes réels, ennemis peuvent aussi s'éjecter lors de la destruction de leurs vaisseaux.

Fonction Status pour tout savoir sur un vaisseau :

- Une fonction Status, qui synthétise les renseignements importants sur un vaisseau ou un pilotesIA, ses niveaux, ses upgrades, son équipement etc...

Gestion de groupe évoluée :

- Vous pourrez constituer des groupes et les diriger simplement et efficacement, y compris avec des raccourcis claviers. Le script se charge de surveiller le groupe et de le reformer si un de ses membres s'absente, ou est détruit.

Ravitaillement :

- Vous pouvez créer des groupes de ravitaillement, composés d'un Tanker et de Ravitailleurs pour l'alimenter. Vous pouvez également désigner un vaisseau chargé du ravitaillement en énergie pour chaque groupe.

Réseau de surveillance :

- Vous pourrez utiliser vos satellites pour constituer un réseau de surveillance. Des groupes d'intervention pourront alors réagir à chaque alerte. Vous pourrez également former des patrouilles de reconnaissance pour compléter votre réseau de satellites.

Fonctions de Nom étendues :

- Fonctions de renommage étendues de vaisseaux, avec emploi de couleur et affichage d'infos supplémentaires dans le nom.

Compatibilité avec scripts externes :

- Compatibilité avec les marchands MK3 ou les Marchands de station de Naffarin : les vaisseaux marchands monteront en grade lorsqu'ils gagneront des niveaux en commerçant dans l'univers. Les marchands MK3 peuvent eux aussi s'éjecter de leurs vaisseaux en cas de destruction.
- La fonction status est aussi compatible avec nombre de scripts externes et présente des renseignements les concernant : gain et expérience des marchands MK3 ou des marchands de stations de Naffarin, paramètres des Carrier Command de Serial Kicker...

La plupart des fonctions sont paramétrables par le joueur dans le menu d'option de X3

2 - Gestion des IA

Vous pouvez maintenant gérer vos Pilotes IA, les changer de vaisseaux, et même les récupérer si leur vaisseau est détruit.

Petit scénario pour comprendre la philosophie du projet :

Une de vos escadrilles mène un combat contre des ennemis dans un secteur. Votre vétéran sur son M3 est touché, l'IA pilote s'éjecte au moment de la destruction de son vaisseau.

Vous demandez à votre M6 qui commande le groupe de recueillir l'IA dans sa mémoire de transport et de continuer ensuite le combat.

Plus tard quand le coin est redevenu calme, vous envoyez un M5 rapide chercher l'IA stockée dans le M6, il vous la ramène pour la déposer dans votre banque de données. Comme c'est un vétéran avec beaucoup d'expérience, vous le réinstallez plus tard sur un M3 flambant neuf en lieu et place de l'IA Bleusaille fournie avec par le fabricant....

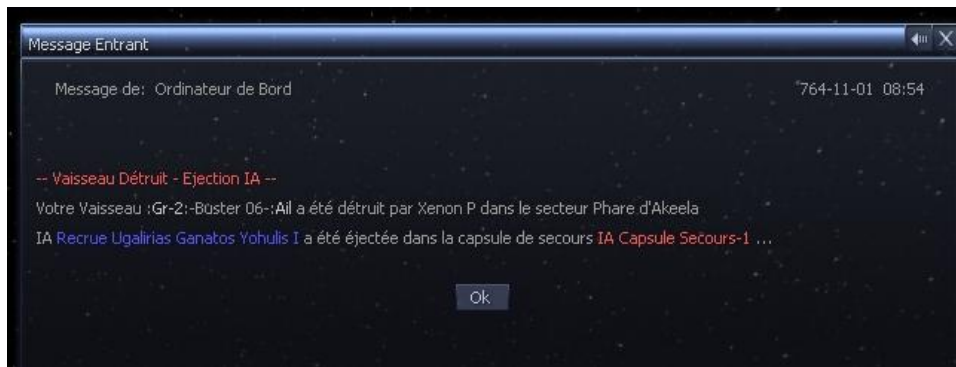
Capsules de Sauvetage



Lorsqu'un de vos vaisseaux est détruit, l'IA s'éjecte dans une capsule de sauvetage, un message vous en averti. Vous avez quinze minutes pour la récupérer, ce délai écoulé la capsule s'autodétruit.

Les systèmes de brouillage de la capsule de sauvetage lui permettent de paraître neutre pendant trois minutes environs, ce qui augmente ses chances de survie au milieu d'une bataille. Au bout des ces 3 minutes de répit les batteries se vident et la capsule apparaît à nouveau comme une de vos propriétés, ce qui vous permet de la repérer facilement, mais la rend extrêmement vulnérable.

Les IA Pilotes s'éjectent à tous les coups quand elles ont atteint le niveau 5, en dessous c'est beaucoup plus aléatoire....



Mémoire de transport

Chacun de vos vaisseaux peut transporter une IA Pilote dans la mémoire de son ordinateur de bord (mémoire de transport IA) en plus de celle qui commande le vaisseau, ce qui leur permet de récupérer une IA éjectée et vous la ramener, pour que vous la sauvegardiez dans votre banque de donnée. Un vaisseau qui transporte une IA est signalé par le sigle '+ia' derrière son nom.

Gr-2:-Buster 05+ia-:Ail

Banque de stockage

Vous avez à votre disposition sur votre vaisseau personnel une banque de stockage qui peut contenir jusqu'à 20 piloteIA. Vous pouvez installer une des IA présentes dans cette banque dans un de vos vaisseaux. Pour charger cette banque, vous pouvez soit récupérer l'IA transportée dans la mémoire de transport de l'un de vos vaisseaux, soit extraire directement l'IA d'un de vos vaisseaux.



IA de Secours

Lorsque vous extrayez ou éjectez l'IA de l'un de vos vaisseaux, une IA de secours est automatiquement installée sur celui-ci, mais cette IA est au niveau le plus bas de compétence et

ne pourra pas être améliorée, de même qu'elle ne pourra pas donner droit à des primes lors de la destruction d'ennemis. Il vous faudra donc rapidement y réinstaller une vraie IA.

Les vaisseaux avec IA de secours sont signalés par le sigle '-vct' derrière leur nom (vacant)

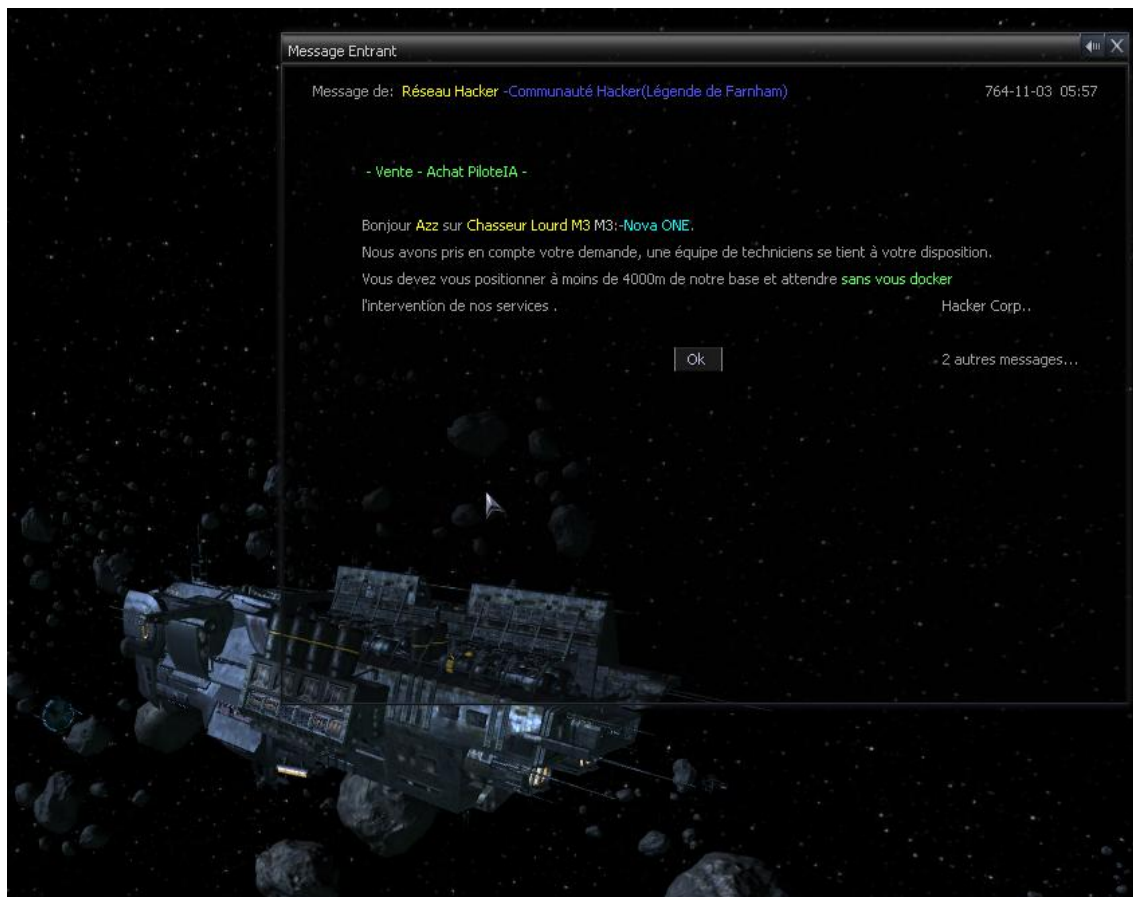
M4:-Buster-vct

PiloteIA et les Marchands MK3



Les PilotesIA de vos navires marchands MK3 sont également gérés de cette façon, ils montent en grade en même temps qu'ils gagnent des niveaux de marchands.
Ils s'éjectent eux aussi quand ils sont détruits, vous pouvez les récupérer et les réinstaller dans un autre vaisseau :)
NB : La commande additionnelle 'Extension IA' doit être sélectionnée sur ces vaisseaux MK3 pour permettre à l'IA de s'éjecter en cas de destruction du vaisseau, et pour permettre la mise à jour du grade de l'IA en fonction de son niveau de marchand.

Achat/Vente d'IA



Des communautés de Hackers se sont formées dans divers systèmes...

Ces hackers ne sortent jamais de leurs bases, peu de gens peuvent se vanter les avoir vu. Ils passent leurs temps connectés au réseau informatique global et détestent en être débranchés pour de basses raisons matérielles. Certains disent même qu'ils ne sont plus vraiment humains, mais que leur intellect a été depuis longtemps numérisé et encodé... racontars ? Quoiqu'il en soit il est notoire qu'ils mettent leurs dons de programmation au service d'un commerce d'IA complètement illicite. Leurs grandes capacités en programmation leur permettent de fabriquer des IA avec un niveau d'aptitude quasiment à la demande, ce que n'arrivent toujours pas à réaliser les fabricants officiels, qui continuent à livrer des IA aux compétences aléatoires... On murmure enfin que ces communautés de hackers rendraient quelques services aux différentes factions, ce qui expliquerait leur relative impunité...

Vous pouvez leur acheter ou leur vendre des IA, mais sachez qu'ils ont assez mauvais caractère et vous enverrons balader à la moindre contrariété, allant jusqu'à vous interdire tout nouveau contact pendant quelques heures si vous chatouillez trop leur orgueil démesuré...

Vous trouverez des communautés de hackers dans les secteurs : **Légende de Farnahm**, **Phare d'Akeela** et **Ceinture de minerais**.

3 - PilotelA et les vaisseaux non joueur

Pilotes IA des vaisseaux non Joueurs :

Les IA des vaisseaux non joueur possèdent le même système de compétence, donc certains vaisseaux sont plus doués en combat que d'autres, mais le script PilotelA ne prend pas en charge leur progression, ce qui serait coûteux en ressources cpu et malgré les apparences, assez illogique et inutile. En effet à quoi bon faire progresser des vaisseaux que vous ne rencontrerez jamais, ou si vous les rencontrerez vous ne ferez pas de différence entre un vaisseau avec une grande compétence en combat générée aléatoirement à sa création ou un vaisseau avec une grande compétence en combat gagnée dans des combats menés au fond de l'univers...

Par contre le script prend en compte le fait que certaines races puissent utiliser des IA comme pilotes, ces IA s'éjecteront dans des capsules, que vous pourrez récupérer pour les utiliser. Toutes les races n'emploient pas forcément des IA.

Les khaks ignorent la notion d'IA, les Xénon sont des IA mais trop liés à la structure de leurs vaisseaux pour en être séparés, les Splits considéreraient comme un déshonneur d'en employer pour piloter un de leurs vaisseaux et enfin les Goneurs n'en utilisent jamais, pour raisons d'éthique.

Ces races n'éjecteront jamais d'IA.

Les autres races en emploient à des degrés divers (voir annexe), les borons et paranids pas beaucoup, les Téladis plus, par souci de rentabilité, les argons raisonnablement. Les pirates et yakis en utilisent également.

Le grade de l'IA éjectée dépend beaucoup de la classe du vaisseau sur lequel elle était installée. Les plus hautes gradées étant installées sur les plus gros vaisseaux.

Lorsque vous tentez de récupérer une IA dans une capsule de sauvetage qui ne vous appartient pas, il y'a un risque que le système de sécurité de la capsule se déclenche et détruise l'IA qu'elle

contient plutôt qu'elle ne tombe en des mains étrangères. Ce risque est d'autant plus élevé que le grade de l'IA que vous cherchez à récupérer est élevé....

Les capsules IA non joueur s'autodétruisent de la même façon que les votre au bout d'environ 15mn.

Les capsules de sauvetage des IA ne vous appartenant pas sont signalées par '*' devant leur nom.

Cette fonctionnalité peut être désactivée par le menu d'option, réglage IA, Ejection des IA et Pilotes vaisseaux non Joueur...

Note technique : Seuls les vaisseaux détruits dans un secteur où vous possédez quelque chose (vaisseau, satellite, station....) sont à même d'éjecter éventuellement une IA, ceci pour éviter d'encombrer le moteur du jeu avec des capsules qui de toute façon s'autodétruiront avant que vous ayez la moindre chance de les découvrir.

Pilotes Réels des vaisseaux non joueur



Les pilotes de certaines races peuvent s'éjecter quand leur vaisseau est détruit.

Toutes les races ne sont pas aussi aguerries et non pas la même facilité à réussir l'éjection....

Ces pilotes éjectés sont nommés 'CS' + leur race + leur grade + leur nom. (CS = CoSmonaute ;))

Vous pouvez les récupérer si votre vaisseau et les déposer dans une station pour gagner de la réputation ou des primes. L'autonomie en oxygène étant assez réduite, le pilote ne survit pas plus de 15mn, au bout de ce laps de temps la combinaison spatiale s'autodétruit.

Si vous êtes dans le secteur où un Pilote s'est éjecté, vous recevrez un message SOS vous en avertissant.

Cette fonctionnalité peut être désactivée par le menu d'option, réglage IA, Ejection des IA et Pilotes vaisseaux non Joueur...

Note technique : Seuls les vaisseaux détruits dans un secteur où vous possédez quelque chose (vaisseau, satellite, station....) sont à même d'éjecter éventuellement un pilote, pour les mêmes raisons que ci-dessus...

4 - Grades et Améliorations des Pilotes IA



Points d'expériences et montées en niveaux

A chaque ennemi abattu, vos pilotes IA gagnent des points d'expérience, en fonction de la classe du vaisseau abattu. Au bout de 100 points d'expérience, le pilote IA du vaisseau gravira un échelon dans l'échelle des grades militaires, et gagnera un point de compétence de combat.

Si votre vaisseau fait partie d'une escadrille, les autres vaisseaux de l'escadrille remportent également de l'expérience : le leader gagne la moitié des points d'expérience et les ailiers se partagent l'autre moitié.

L'IA copilote de votre vaisseau gagne de l'expérience deux fois moins vite qu'un autre pilote IA.

Dans les paramétrages du script, vous pouvez choisir que votre IA copilote ne dépasse pas le niveau 5 pour éviter la facilité d'entraîner les IA à la chaîne sur son vaisseau avant de les installer sur un autre...

NB : Les IA n'ont pas toutes les mêmes facultés d'apprentissage, certaines apprennent un peu plus vite que d'autres, c'est à dire qu'elles gagnent un peu plus de points d'expériences que d'autres à chaque victoire... En règles générales les IA pirates, achetées aux hackers ou récupérées suite à des combats sont un peu plus efficaces que les autres. Les IA borons récupérées en combat sont un peu plus calamiteuses...

Prime

A chaque fois que l'un de vos vaisseaux remporte une victoire, il gagnera une prime si vous possédez la licence de chasseur de prime de la race du secteur, et si le vaisseau abattu fait partie des ennemis de ce secteur.

La prime gagnée dépend du grade de l'IA de votre vaisseau, et de la classe du vaisseau abattu.

Bonus de vitesse et maniabilité

Une IA expérimentée est capable d'utiliser au mieux les systèmes de son vaisseau et en tirera la quintessence. En fonction de son niveau elle obtiendra des bonus de vitesse et bonus de maniabilité.

Elle commencera à obtenir ce genre de bonus à partir du niveau 5, donc vous avez tout intérêt à upgrader au maximum le vaisseau avant que son pilote ait acquis ce grade 5, pour que ses bonus viennent en supplément de la limite normale maxi d'upgrade du vaisseau...

Dans les paramétrages du script vous pouvez choisir de ne pas utiliser ces bonus vitesse et maniabilité pour vos vaisseaux ou votre propre vaisseau...

NB : Les TL, M2 et M1 n'ont pas accès à ces bonus, la gestion des moteurs par l'IA, aussi bonne soit elle, ne suffit pas pour améliorer ces mastodontes.

Fonctions supplémentaires selon le grade

Certaines fonctions évoluées ne sont accessibles qu'à partir d'un certain grade (voir les fonctions d'extension d'IA)

5 - Réseau ComIA

*Grâce à votre réseau de satellite, vos Pilote IA de haut niveau qui ont reçu une upgrade **ComIA** peuvent surveiller automatiquement la présence d'ennemis et envoyer éventuellement des groupes d'intervention sur place pour détruire les menaces. Le réseau ComIA vous offre un moyen très efficace pour sécuriser vos secteurs.*



A partir du grade **24 Commandeur** vous pouvez faire upgrader vos IA en **ComIA** par les Hackers. Un pilote ComIA a la possibilité d'utiliser vos satellites avancés pour surveiller et détecter vos ennemis.

Son rayon de détection dépend de la classe du vaisseau qu'il commande. Si son vaisseau est de classe chasseur, il peut utiliser les satellites dans un rayon de 5 secteurs autour de sa position et de 10 secteurs dans le cas d'un vaisseau de classe supérieure.

En cas de détection d'ennemi le pilote ComIA peut vous prévenir, ou envoyer directement un groupe d'intervention sur place pour régler le problème.



Le groupe d'intervention rejoindra le secteur en alerte, éventuellement en utilisant le moteur de saut s'il en est équipé.



Une fois sur place il détruira les ennemis détectés. Quand le secteur est à nouveau calme, le groupe attendra sur place une nouvelle alerte, et ainsi de suite....

L'upgrade ComIA n'est accessible qu'aux IA de très haut niveau, et de plus le prix en est assez élevé. Mais vous n'avez pas besoin de beaucoup de ComIA pour couvrir une grande partie de l'univers, il faut juste les disposer dans les secteurs stratégiques, en tenant compte de leur rayon d'action....

Mode Global et mode Restreint

Le réseau de surveillance ComIA peut fonctionner de deux façons : en mode **Global** et en mode **Restreint**.

En mode **Global** tous vos satellites à portée d'un pilote ComIA seront utilisés pour détecter les ennemis, en mode **Restreint**, seuls les satellites des secteurs que vous aurez spécifiés dans une liste de surveillance seront utilisés.

Cela vous permet de concentrer votre attention à tout moment sur certains secteurs à risques, sans pour cela devoir retirer vos satellites avancés des autres secteurs pour ne pas être submergé par les alertes.

L'affichage du status du réseau vous donne l'état des alertes dans les secteurs de la liste de surveillance, ainsi que la position des patrouilles de reconnaissance :



Un mode silencieux est également disponible, dans ce cas le pilote ComIA notera la présence des ennemis et enverra éventuellement des groupes d'interventions, mais ne vous adressera pas de message d'alerte. A tout moment vous pouvez demander l'affichage du status du réseau et vérifier la présence d'ennemis dans les secteurs de votre liste de surveillance.

Vous pouvez également tenir à jour une liste de vaisseaux dont vous voulez suivre les déplacements.

Message de: Réseau ComIA - message de Iaron Braks -

764-11-03 05:32

Vaisseau Gr-1: **Centos**:Ldr Intrv 3 YM6EM-64 détecté dans **Légende de Farnham** par Votre Satellite
Perfectionné YSAHT-96.

Réseau de Surveillance ComIA

Vous pouvez choisir le type d'ennemi à surveiller : tous ennemis, Khaaks, Xénon, pirates.

Patrouille de reconnaissance

Vous pourrez utiliser des M5 en patrouille de reconnaissance, ils parcourront une liste de secteurs que vous leurs aurez indiquée et signaleront la présence éventuelle d'ennemi s'ils sont à la portée d'une ComIA, mais n'attaqueront pas eux même.

Les M5 en patrouilles, se déplaçant assez rapidement sont moins vulnérables que les satellites, mais leurs scanners étant moins performants, ils détectent moins sûrement l'ennemi... Vous pouvez faire un panachage des deux, satellites avancés dans les secteurs relativement calmes et protégés, et M5 en zones frontalières plus turbulentes...

- Les M5 de reconnaissance devront avoir le grade 08 : Officier

Groupes d'intervention

Un groupe d'intervention dépend d'une seule ComIA, et ne prendra des ordres que d'elle. Vous pouvez lancer autant de groupes d'intervention que vous voulez par pilote ComIA.

Vous avez deux façons d'utiliser les ComIA, soit vous les placez dans un vaisseau capital pour profiter de son large rayon de communication, et la ComIA dirige des groupes d'intervention sans bouger de son secteur, soit vous utilisez la ComIA comme leader de son propre groupe d'intervention, par exemple dans un M6.

Comme d'habitude, si le leader d'un groupe d'intervention est détruit, un remplaçant est automatiquement nommé et reprend la commande d'intervention en cours, mais si c'était la ComIA qui était le leader et est détruite, le groupe reconstitué passe automatiquement en mode 'Groupe Attaque Tous' dans le secteur.

Le leader du groupe d'intervention vous demandera s'il doit rejoindre sa base ou son secteur d'origine (s'il n'a pas de base) après avoir traité l'alerte. Ce qui évite que les groupes s'éparpillent dans tout l'univers....

Vous pouvez ainsi par exemple installer une ComIA dans un M1, puis créer pour cette ComIA plusieurs groupes d'interventions dont la base est le M1. Les groupes seront dockés dans le M1, quand la ComIA détectera une alerte elle enverra le nombre de groupes nécessaire. Ceux-ci rejoindront le secteur en alerte, éventuellement avec leur moteur de saut, détruiront les ennemis, puis regagneront le M1 pour s'y docker en attendant la prochaine alerte.

Les alertes sont graduées en fonction des ennemis découverts. La ComIA essaiera d'envoyer le nombre nécessaire de groupes, en fonction de leurs forces, pour traiter la menace, et **seulement** le nombre nécessaire.

A partir du grade 11, le leader d'un groupe d'intervention pourra refuser d'intervenir si le secteur en alerte est trop éloigné et si tous les vaisseaux de son groupe ne possèdent pas de moteur de saut.

A partir du grade 11, le leader du groupe d'intervention, quand il est arrivé dans le secteur en alerte, peut entrer en communication avec vos autres propriétés du secteur (usines, satellites, vaisseau) et utiliser leurs résultats de scan pour repérer plus efficacement l'ennemi.

Phases de l'intervention

Un groupe d'intervention peut être dans différents états :

- Phase d'attente :

Gr-2:-Nova 05:-Ldr *Intrv*.Attente 1

A ce stade le groupe attend en montant la garde dans son secteur, ou en se dockant à sa base, qu'une alerte leur soit transmise par leur ComIA.

- Phase d'Intervention :

Gr-2:-Nova 05:-Ldr *Intrv* 1

Le groupe a reçu une alerte de sa ComIA, il se déplace alors vers le secteur indiqué, en utilisant éventuellement le moteur de saut. Arrivé dans le secteur, le leader attend que tout le groupe soit présent, ce qui peut être long si certains vaisseaux n'ont pas pu sauter ;)..

- Phase de Scan :

Gr-2:-Nova 05:-Ldr *Intrv*.Scan 1

Le leader scanne le secteur pour repérer les ennemis. S'il ne trouve pas d'ennemis, un pilote IA de niveau 11 'Quartier Maître 1ère Classe' peut entrer en communication avec vos autres propriétés du secteur (usines, satellites, vaisseau) et utiliser leurs résultats de scan pour repérer l'ennemi.

- Phase d'attaque :

Le vaisseau ennemi est trouvé et l'attaque est menée.

- Phase de Scan :

Le Leader effectuera à nouveau plusieurs scans, pour être bien sûr que plus aucun ennemi n'est présent. Cette phase peut être assez longue.

- Phase de retour à la base ou au secteur d'origine :

Gr-2:-Nova 05:-Ldr *Intrv*.RetB

Si vous avez demandé au pilote de rejoindre sa base ou son secteur d'origine il le fera...

Ensuite le leader se remet en phase d'attente et est à nouveau disponible pour une autre intervention

ID ComIA

Les ComIA reçoivent une ID lorsqu'elles sont upgradées, cette ID est unique et servira à les identifier, vous verrez cette ID dans l'affichage de status du pilote ComIA, liste des IA etc. Cette ID est également utilisée dans le suffixe du leader d'un groupe d'intervention, ce qui vous permet de repérer facilement à quelle ComIA un groupe est rattaché.

Ex : ici c'est la ComIA d'ID 1 qui commande le groupe 2 :

Gr-2:-Nova 05:-Ldr *Intrv* 1

6 - Fonction STATUS

La fonction 'Status du pilote' est très importante. Elle donne une vision complète et rapide du vaisseau scanné.

Elle regroupe toutes les statistiques des pilotes :

- Grade, compétence en combat, bonus vaisseaux acquis, ailiers et leader si le vaisseau fait partie d'une escadrille

Elle donne une vision globale du vaisseau:

- Etat des équipements, upgrades à effectuer

S'il s'agit d'un vaisseau Porteur, récapitulatif des ses vaisseaux embarqués :

- Nombre de hangars, nombre de hangars libres
- Listes des vaisseaux rattachés, avec indication s'ils sont dockés ou en vol

Elle est compatible avec d'autres applications et affiche entre autre si besoin est :

- Niveau expérience et gains marchand MK3
- Niveau et Montant transaction Marchands de Station (Trader Station)
- Réglages Tactiques si vaisseau porteur avec Carrier Commands
- Résumé affectation produit et station cible si vaisseau géré par le Manager de Station (station Manager)

De plus, vous pouvez utiliser la fonction Status sur des vaisseaux ne vous appartenant pas pour connaître leur type (pilote réel ou IA) leur grade, leur compétence en combat, ainsi que leurs ailiers éventuels. Leur rang apparaîtra ensuite dans leur nom de la même façon qu'avec la fonction Scan Ennemi.

Ici l'argon Escorte discoverer dont on a demandé le status apparaît de grade 6, compétence combat 13 et c'est une IA et non un pilote Réel. Il escorte un vaisseau marchand d'arme :



Et après la recherche et l'affichage de son status, son nom a été modifié en conséquence :

Argon Marchand d'armes Mercure	ATSZV-28
Argon Marchand Hightech Caiman	ATSHX-50
B. Transporteur Agricole Dauphin V. Dema...	BTSPI-45
B. Transporteur de Fret Dauphin S.	BTSJG-87
B. Transporteur de Fret Dauphin S.	BTSRR-20
Boron Marchand Hightech Dauphin	BTSQF-23
T. Transporteur d'énergie Vautour S.	TTSBZ-80
Argon Escorte Discoverer	AM5ZV-30
»» Argon Escorte Discoverer (6/13)IA	AM5ZV-29
Yaki Buse	M4GB-11
Yaki Raijin	M4GB-10

Exemple de status d'un Vaisseau porteur :

Message de: Scanner données pilote

Vaisseau : Gr-7:-Colosse -:Ldr (Destroyer Lourd M1)

Pilote: Vadaar

Upgradée ComIA - id : 2

Grade: (15) Maître Principal Expérience: - 0 - Compétence: - 3 -

Nombre de vaisseaux abattus: - 0 - Primes Récoltées :0

Règlages Extension IA :

- Urgence Messages ; 2

- Fonctions AntiMissiles : ON

- Gestion des Avaries : ON

- Gestion niveau des Boucliers : ON

Groupe escadrille : 7

Escorte:

- Gr-7:-Nova 01-:Ail (20) Ltn 2nd Cl. Compétence : - 22 -

- Gr-7:-Nova 02-:Ail (15) Maître Principal Compétence : - 15 -

- Gr-7:-Dauph Citerne-:Ail (10) Qtr Maître 2nd Cl. Compétence : - 6

Vaisseau Porteur :

Nombre de Hangars - Total: 60 Libres: 58

Vaisseaux Affectés :

- (Gr 2):-Buster 04

- Gr-1:-Nova 01-:Ldr

- Gr-2:-Buster 05-:Ail - Docké -

- Gr-1:-Nova 02-:Ail

- Gr-1:-Nova 03-vct-:Ail

- Gr-1:-Nova 04-:Ail

- Gr-2:-Nova 05-:Ldr Intrv.Attente 2 - Docké -

Anarkis Carrier Commands Tactics :

Vaisseaux Attaque :

Retraite si Coque. inférieure à : 80

Vaisseaux Défense :

Retraite si Coque. Endommagée

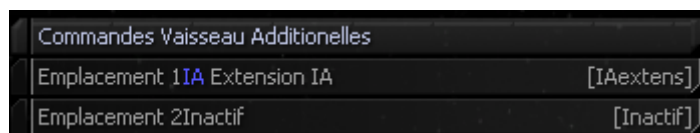
- Ne Pas Remplacer les vaisseaux Détruits -

Utilisation des Missiles : - Normal -



7 - Fonction d'Extension IA

*Les piloteIA ont accès automatiquement à des fonctions évoluées, selon leur grade.
 Notez bien que pour permettre à l'IA d'un vaisseau d'utiliser ces fonctions, vous devrez sélectionner la commande 'extension d'IA' dans le menu de commandes supplémentaires du vaisseau.*



Ces fonctions sont désactivables globalement pour tous les vaisseaux par la commande 'Paramétrage Global IA' et individuellement pour chaque vaisseau par le menu de communication avec le piloteIA (voir détail des commandes).

NB :Les Marchands MK3 et les Marchands de station de Naffarin ont déjà des fonctionnalités de gestion des avaries et d'utilisation de drones, il serait sage de désactiver ces fonctions dans leurs paramètres d'extension IA et laisser le script MK3 ou marchand de station s'en charger....

Fonctions de défenses anti-missiles

Suivant son niveau et l'équipement de son vaisseau, un PiloteIA pourra réagir de plusieurs façons pour se protéger des missiles le menaçant, par ordre de priorité :

Fonction ECM :

A partir du grade 18 Enseigne maître, l'IA est capable de s'infiltrer dans les programmes de commandes des missiles qui la menacent et de les obliger à s'autodétruire. Ceci est assez difficile à réaliser, et les IA auront d'autant plus de chance de réussir que leur grade est élevé. Le vaisseau de l'IA doit pour cela être équipé d'un scanner triplex, d'un logiciel de commandes spéciales et d'un projecteur d'écliptique. Cette opération consomme des photopiles, l'IA ne tentera pas d'utiliser le système ECM si le vaisseau ne possède pas au moins 50 photopiles en soute.

Fonction Drone Anti-missiles :

A partir du grade 13 Major, l'IA peut utiliser les drones de combats que possède son vaisseau et les reprogrammer en fonction anti-missile. Le drone n'est pas infallible et est d'autant plus efficace que le missile à détruire est lent.

Fonction Missiles Moustiques antimissiles :

Si l'IA est de niveau 5 pilote, elle utilisera ses missiles moustiques pour tenter de détruire les missiles la menaçant.

Si l'IA est de grade 10 Enseigne, elle lancera deux missiles d'un coup pour augmenter ses chances de destruction.

Sachez tout de même que l'utilisation de missiles moustiques anti-missiles n'est (vraiment) pas d'une grande efficacité....

Fonction d'esquive

Si l'IA est de niveau 8 Officier, elle tentera d'esquiver le missile, avec une manoeuvre d'échappement d'autant plus importante que son grade est élevé. Cette manoeuvre d'échappement ne sera pas effectuée par les vaisseaux de combat supérieurs aux M3.

Fonctions de gestion des avaries

Un PiloteIA peut réagir si la coque de son vaisseau est endommagée et s'acheminer vers un chantier naval ou votre QG pour se faire réparer.

-Si le pilote fait partie d'un groupe il le quittera le temps de la réparation puis le réintègrera.

-Si le vaisseau est de classe importante (M6 et plus) et qu'il est leader, il ne sera pas retiré de son groupe, mais se fera accompagné de celui-ci qui continuera à le protéger le temps de la réparation....

Ces fonctions sont dépendantes du niveau de l'IA :

- Niveau inférieur à 5 Pilote Breveté : Le piloteIA ne réagit pas
- Niveau inférieur à 8 Second Maître : Le piloteIA vous envoie seulement un message pour vous signaler son état
- Niveau inférieur à 13 Major : Le vaisseau se retire de son groupe, puis cherche un chantier naval dans son rayon d'action s'il n'en trouve pas il vous envoie un message pour vous signaler son problème.
- Niveau supérieur à 13 Major : Idem précédemment, mais si le piloteIA ne trouve pas de chantier dans son rayon d'action il ira se protéger dans sa base ou s'il n'en a pas, dans la station amie la plus proche...

Message de: (16) Enseigne Yahandis Luuligos Yooses VII

764-11-03 07:05

Mon vaisseau Nova 03 dans le secteur Légende de Farnham est endommagé et a besoin de réparations. je fais route vers le chantier naval Chantier Naval Fédéral Argon(Argon Prime) pour me docker.

Notez bien :

- Un vaisseau en phase de réparation aura le suffixe 'Répar.' ajouté à son nom.

(Gr 1):-Nova 03:-Répar.

- Le vaisseau une fois réparé retournera dans le secteur où il se trouvait au moment de l'accident, ou, s'il a un groupe, rejoindra son groupe. Il reprendra alors l'action qu'il effectuait si c'était un ordre simple (marchander, protéger, accompagner, récupérer, etc...), ou un ordre de gestion de groupe. Dans le cas contraire il attendra de nouveaux ordres.
- Un vaisseau n'entrera en phase de réparation que s'il n'est pas sous l'attaque d'un ennemi....
- Le rayon d'action maxi en secteur pour rechercher un chantier naval est donné par : grade / 3, avec un minimum de 4 secteurs, donc un vaisseau de grade 15 pourra chercher un chantier dans un rayon de 5 secteurs... Le vaisseau se dirigera en priorité vers votre QG, s'il est à sa portée.
- Un vaisseau qui quitte le champ de bataille pour réparation ne réagira plus aux attaques, son seul but est de se mettre à l'abri.
- Si le vaisseau possède une base (un carrier) il rejoindra en priorité sa base.

Fonctions de surveillance de bouclier

Un pilote IA peut réagir si son bouclier a atteint un seuil critique.

Vaisseaux de type TS :

Si le pilote IA est au moins de grade 13 Major, et si son vaisseau est équipé de moteur de saut, il pourra effectuer un saut vers le portail le plus proche dans son secteur pour se mettre à l'abri si son bouclier est descendu au dessous de 15%.

Le vaisseau n'effectuera ce saut que s'il est sous l'attaque d'un ennemi :)...

Autres vaisseaux :

Les IA de niveaux 13 Major peuvent utiliser des photopiles pour régénérer en urgence le bouclier si celui-ci est descendu au-dessous de 50%.

L'action sera d'autant plus efficace que le grade du pilote IA est élevé.

Dans votre vaisseau un signal sonore vous indiquera que votre bouclier a atteint un niveau critique.

Ejection de drones de Combat

Si le pilote IA est sous l'attaque d'un ennemi et que son bouclier descend au dessous de 40%, il peut éjecter des drones de combat, s'il en a en soute bien sûr.

Le nombre de drones éjectés dépend du grade du pilote IA :

Au dessous de 5 Pilote	Pas d'éjection de drones
A partir de 5 Pilote	Ejection de 2 drones
A partir de 8 Officier	Ejection de 3 drones

A partir de 16 Enseigne	Ejection de 4 drones
A partir de 25 capitaine	Ejection de 5 drones

Scanne Ennemi

Le piloteIA de niveau 8 Second Maître et équipé d'un scanner triplex peut scanner automatiquement les ennemis à portée pour afficher leurs infos de rang et compétence combat

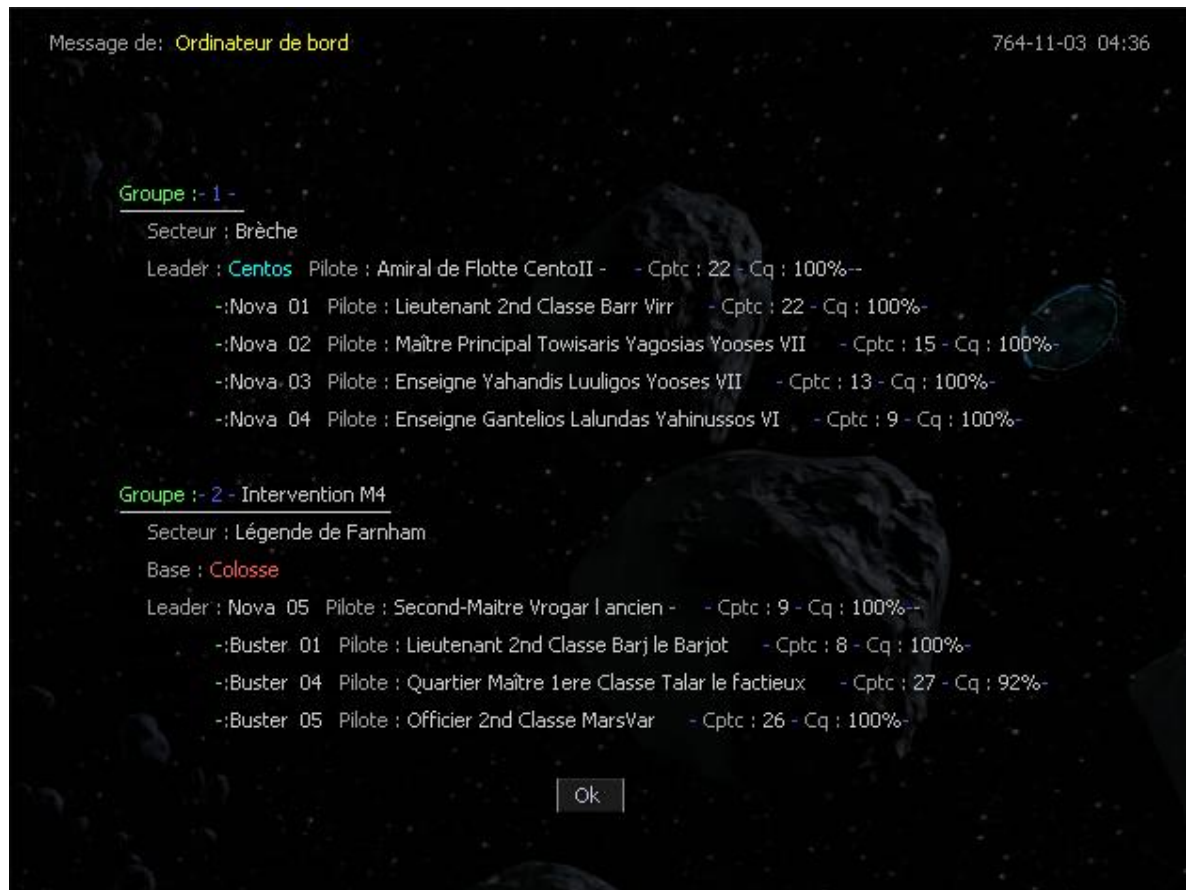
Signal de Détresse

Le piloteIA de niveau 8 Second Maître et équipé d'un scanner triplex peut vous envoyer un message s'il détecte que des ennemis l'ont locké

8 - Fonctions de gestion de Groupes

Les fonctions de gestion de groupe vous permettent de constituer simplement et rapidement des groupes de vaisseaux, commandés par un leader choisi automatiquement. Vous pouvez ensuite donner des ordres à ces groupes.

Constitution des groupes



Vous avez 98 groupes possibles

Chaque groupe contient un leader et un nombre quelconque d'ailiers.
 Le leader est choisi automatiquement, il recalculé à chaque fois que le groupe reçoit un ordre....

Ordre pour le choix des leaders :

Les leaders sont choisis dans un ordre précis par le script, suivant la classe des vaisseaux, puis selon le grade de l'IA :

1	M1
2	M2
3	M7
3	TL
4	TS,TP
5	M6
6	M3
7	M4
8	M5

Pourquoi les TS et TP avant les M6 : si vous ajoutez un TS à un groupe type 'escadrille de protection' (donc pas de vaisseaux M1 ou M2 ou TL), il en deviendra le leader et les autres vaisseaux le protégeront dans ses déplacements commerciaux.

Si le TS n'a besoin que temporairement d'une escorte vous pouvez aussi demandez simplement à un groupe de le protéger par 'Groupe Protège cible'... à vous de choisir la meilleure méthode ;)

Reformation Automatique des Groupes :

En combat si le leader est détruit, le groupe est aussitôt reformé, et le nouveau leader reprend la commande qu'effectuait son prédécesseur...

De même si vous rajoutez ou enlevez un vaisseau du groupe, le leader sera automatiquement réélu et reprendra la commande du précédent....

Nom des groupes :

Pour plus de fun, vous pouvez donner un nom à chaque groupe (Escadrille des vétérans, Escadron de la mort;)

Chasseurs anti-missiles

Si des M5 sont joints au groupe, un certain nombre d'entre eux sera automatiquement affecté à la fonction "Chasseur Anti-Missiles" (AMS).

Dans ce cas ils surveilleront leur groupe et feront feu sur tout missiles en approche.

Le nombre de M5 affectés AMS est choisi ainsi :

- Groupe ≤ 2 Vaisseaux : 0 AMS
- Groupe ≤ 5 Vaisseaux : 1 AMS
- Groupe ≤ 10 Vaisseaux : 2 AMS
- Au dessus de 10 vaisseaux : 3 AMS

Seuls les M5 avec un grade minimum de 5 (pilote) peuvent occuper cette fonction

Déplacements et Moteur de saut

Les groupes utilisent le moteur de saut s'il est disponible pour leurs déplacements.

Avant chaque déplacement, on vérifie pour chaque vaisseau s'il possède un moteur de saut et suffisamment d'énergie pour rejoindre la destination du groupe :

- Si tous les vaisseaux possèdent un moteur de saut et suffisamment d'énergie, un saut est effectué.
- Si tous les vaisseaux sont équipés d'un moteur de saut, mais certains manquent d'énergie, le leader tentera de réapprovisionner ses ailiers à partir de son propre stock de photopiles. Il faut pour cela qu'il soit au moins de grade 11 Premier Maître et qu'il possède un téléporteur. Un nouveau test de saut sera alors effectué, s'il échoue, le groupe rejoindra simplement sa destination en volant à travers les secteurs...

Après un saut, le leader attend près du portail que ses ailiers l'aient rejoint pour continuer sa commande.

Ces fonctions avancées de gestion de moteur de saut sont utilisées pour tous les déplacements de groupe que se soit directement par les commandes 'Groupe Aller à la position' ou 'Groupe Retour Base', mais aussi dans les fonctions plus avancées, dès qu'un groupe a besoin de se déplacer pour rejoindre un secteur.

Les vaisseaux utilisent l'ordinateur d'amarrage pour apponter sans attente à leur base s'ils en sont équipés.

Touches de Raccourcis pour donner des ordres :

Pour agir rapidement en combat des raccourcis claviers peuvent être affectés aux commandes de groupe principales ainsi qu'à la sélection des dix premiers groupes :

Vous devez leur affecter une touche par le menu du jeu option/contrôle, onglet interface.

GR : Sélection Groupe 1
GR : Sélection Groupe 2
GR : Sélection Groupe 3
GR : Sélection Groupe 4
GR : Sélection Groupe 5
GR : Sélection Groupe 6
GR : Sélection Groupe 7
GR : Sélection Groupe 8
GR : Sélection Groupe 9
GR : Sélection Groupe 10

GR : Attaque Ma Cible
GR : Attaque Tous
GR : Retour Base
GR : Protège Moi
GR : Stop
GR : Attaque M1
GR : Attaque M2
GR : Attaque M3
GR : Attaque M4
GR : Attaque M5
GR : Attaque M6
GR : Attaque Chasseurs
GR : Attaque Capitaux
GR : Attaque et Retour Base

Il est ainsi très rapide de donner des ordres à ses 10 groupes principaux... Notez que vous n'êtes pas obligé de sélectionner le groupe à chaque fois, quand vous donnez un ordre celui-ci s'adresse toujours au dernier groupe sélectionné...

NB : Les commandes Groupe Protège Moi et groupe Attaque ma Cible sont accessible uniquement par les raccourcis...

Pour info la config suivante est bien pratique :

Clavier Alphabétique :

Shift 1 : Sélection Groupe 1
Shift 2 : Sélection Groupe 2
Shift 3 : Sélection Groupe 3
Shift 4 : Sélection Groupe 4
Shift 5 : Sélection Groupe 5
Shift 6 : Sélection Groupe 6
Shift 7 : Sélection Groupe 7
Shift 8 : Sélection Groupe 8
Shift 9 : Sélection Groupe 9
Shift 0 : Sélection Groupe 10

Clavier Numérique :

Shift 1 : Attaque M1
Shift 2 : Attaque M2
Shift 3 : Attaque M3

Shift 4 : Attaque M4
Shift 5 : Attaque M4
Shift 6 : Attaque M6
Shift 7 : Attaque M7
Shift 8 : Attaque Chasseurs
Shift 9 : Attaque Capitaux
Shift Entrée : Attaque Tous
Shift 0 : Stop
Shift , : Retour Base
Shift + : Protège Moi
Shift - : Attaque ma cible
Shift * : Attaque et retour base

Il faut juste redéfinir les touches claviers alphabétique shift 6 à 8 affectées à la gestion des ailiers et drones (par exemple les mettre sur F9 à F12...)

09 – Ravitaillement

Les fonctions de ravitaillement vous permettront de ravitailler vos vaisseaux ou vos groupes facilement, et vous simplifieront l'approvisionnement en énergie.

Les listes de réapprovisionnement (LRP)

C'est la base de la gestion des approvisionnements de vos vaisseaux.
 Vous pouvez programmer pour chacun de vos vaisseaux une liste de produits à réapprovisionner (20 maxi), avec pour chaque produit une quantité de stock souhaitée.
 Si un vaisseau n'a pas de LRP, celle du leader de son groupe sera utilisée

La LRP de chacun de vos vaisseaux est consultable par la fonction 'status pilote' :



Vous trouverez la fonction de saisie des LRP dans le menu des commandes additionnelles de chaque vaisseau.

Vous pouvez mémoriser 10 modèles de listes de réapprovisionnement.

Les Groupes de ravitaillement

>> Gr-9:-Hercule-:Ldr	YTLUZ-73
Gr-9:-Mercure 03-:Rvt	YTSCL-07
Gr-9:-Mercure 05-:Rvt	YTSCL-27
Gr-9:-Mercure 07-:Ail	YTSSH-34
(Gr 9):-Nova 06-:Rvt	YM3SH-82

- **Un groupe de ravitaillement** doit avoir à sa tête un **TANKER**.

C'est obligatoirement un TS, TP ou TL, et le pilote doit être de grade 15 Enseigne.

Le Tanker sert de base de stockage mobile.

- Le Tanker a sous ses ordres des **Ravitailleurs** (grade 8 Second Maître), qui sont chargés de tenir à jour ses stocks.

- Les autres ailiers du tanker sont là pour assurer la sécurité du groupe.

Le menu de **communication avec le piloteA** vous permet de sélectionner si le vaisseau est un tanker, un ravitailleur, ou un ravitailleur Energie.



Le Tanker

Le Tanker sert à stocker les produits que lui apporteront ses ravitailleurs et il pourra ensuite les distribuer aux vaisseaux que vous lui indiquerez.

Il doit obligatoirement posséder une LRP, puisque c'est cette liste qu'utiliseront ses ravitailleurs pour gérer son stock.

Vous demandez au tanker de ravitailler un vaisseau ou un groupe entier grâce à la commande **'Attaq-Protèg-Réappro'**

Vous pouvez demander au tanker de ravitailler un produit précis, ou d'utiliser les LRP de chacun des vaisseaux. Si un vaisseau n'a pas LRP, le Tanker utilisera celle du leader du groupe.

Tanker rejoint le vaisseau ou groupe à réapprovisionner, avec le moteur de saut si possible, et procède au ravitaillement. Il vous enverra un rapport de ravitaillement :



La fonction '**status pilote**' vous indiquera les produits en stock dans le tanker :



Les ravitailleurs (Rvt)

Un ravitailleur peut être n'importe quelle classe de vaisseau, son pilote doit être de grade 8 Second Maître.

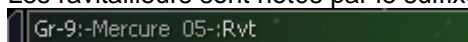
Il est chargé de tenir à jour le stock de l'UN des produits stockés par son tanker, ou son carrier.

S'il ne peut pas se docker à son Tanker, il devra être équipé d'un téléporteur.

Le ravitailleur peut soit rester docké à son vaisseau mère (tanker ou M1/M2), ou soit suivre son groupe sans participer aux combats. Quand le stock de produit qu'il est chargé de surveiller tombe en dessous de la quantité de réappro, il quitte son groupe et part à la recherche du produit. Il cherchera une station vendant ce produit dans un rayon donné par grade/3 secteurs, avec un minimum de 4 secteurs. Il pourra faire usage de son moteur de saut si c'est possible.

Quand il a trouvé le produit en question, il en charge sa soute et rejoint son groupe. Arrivé près de son Tanker il ravitaille celui-ci à l'aide de son téléporteur, ou en se dockant si c'est possible. Il continuera à alimenter régulièrement son Tanker/leader tant qu'il lui restera du produit en soute, puis il repartira en chercher à nouveau. S'il ne détecte pas de produit en vente, il attendra une meilleure occasion en continuant à suivre son groupe.

Les ravitailleurs sont notés par le suffixe Rvt :



La fonction '**status pilote**' vous indiquera le produit géré par le ravitailleur :



Les Ravitailleurs en Energie (RvtE)

Les ravitailleurs en énergie ne ravitaillent que des photopiles.

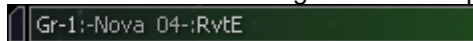
L'intérêt des Ravitailleurs en Energie est qu'ils ne dépendent pas d'un tanker, ils peuvent être attachés à n'importe quel groupe.

Ils suivent leur groupe et vérifient en permanence l'état des stocks en énergie de chacun des vaisseaux du groupe. Dès que le stock d'un vaisseau tombe en dessous d'un seuil (énergie équivalente à environ 5 sauts) le ravitailleurE lui transfère des photopiles via son téléporteur.

N'importe quelle classe de vaisseau peut servir de ravitailleur Energie, y compris évidemment les TS, mais tenez compte du fait que la vitesse d'un groupe est limitée à la vitesse de son vaisseau le plus lent, un TS peut devenir un boulet pour son groupe ;), à vous de trouver la meilleure adéquation soute/vitesse/moteur de saut...

NB : le transfert d'énergie par téléporteur consomme environ 10% de l'énergie transmise.

Les ravitailleurs en Energie sont notés par le suffixe RvtE :



La commande '**Status pilote**' vous indique l'état RavitailleurE :



NB1 : les ravitailleurs (Rvt ou RvtE) ne tiennent pas compte de prix du produit, ils prennent toujours au plus près, pas forcément au moins cher...

NB2 : la fonction d'extension IA doit être enclenchée sur les ravitailleurs Rvt et RvtE sinon ils n'auront pas l'intelligence nécessaire pour mener à bien leurs nouvelles tâches..

Les vaisseaux Porteurs

Les vaisseaux porteurs peuvent comme les tankers avoir des ravitailleurs sous leurs ordres. Ils peuvent ensuite réapprovisionner automatiquement tout vaisseau qui se docke et qui possède une LRP, ou dont le leader en possède une.

Par le menu de communication avec le piloteIA, vous pouvez également demander à un vaisseau porteur de ravitailler les vaisseaux dockés à son bord. Il vous demandera s'il doit ravitailler un produit précis, ou utiliser les LRP des vaisseaux.
Contrairement aux Tankers, un vaisseau porteur ne pourra pas ravitailler les vaisseaux externes.

10 - Fonctions de Renommage et Infos étendues

Inspiré d'un script de Ticaki existant sur X2.

Ces fonctions permettent deux choses, d'une part la gestion d'informations étendues dans le nom des vaisseaux, typiquement une abréviation de script ou un no de patrouille, et d'autre part des facilités pour renommer en masse ou uniformiser les appellations de vos vaisseaux.

Les informations étendues sont un préfixe et un suffixe qui se rajoutent au nom du vaisseau, et peuvent être affichées ou masquées à volonté...

Les informations étendues sont intensément utilisées par les fonctions de gestion de groupe pour afficher le no du groupe, la place dans le groupe (leader,AMS...) et la fonction en cours.

11 - Détail des Nouvelles commandes

N'hésitez pas à consulter l'aide intégrée au jeu pour avoir le détail de chaque fonction...

Règles générales des Commandes de groupes

Les commandes de groupe sont accessibles par le menu de votre vaisseau ou par le menu de chacun de vos **leaders** de groupe. Elles n'apparaîtront pas dans les menus de vos autres vaisseaux. **Le logiciel de commandes de combat MK1** devra de plus être installé pour donner accès à ces commandes.

Si vous lancez ces commandes par le menu de votre propre vaisseau :

- votre cible active sera utilisée si possible pour effectuer la commande,
- Si vous n'avez pas de cible active, vous devrez indiqué le no groupe concerné par la commande.

Si vous lancez ces commandes par le menu d'un de vos leaders :

- La commande s'applique directement à son groupe

Gr-1:-Centos-:Ldr	Atq,Tous
Gr-1:-Nova 01-:Ail	
Gr-1:-Nova 02-:Ail	
Gr-1:-Nova 03-:Ail	
Gr-1:-Nova 04-:Ail	

Vaisseau Assigner Groupe

(Menu Piratage)

Affecter un vaisseau à un groupe ou le retirer de son groupe actuel

Si le vaisseau est déjà le leader d'un groupe existant, ils vous sera demandé si vous voulez transférer en même temps tous ses ailiers dans son nouveau groupe.

Le logiciel de commandes de combat MK1 doit être installé

Vaisseau Type Assigner Groupe

(Menu Piratage)

Attribuer ou retirer un no de groupe à tous les vaisseaux d'un type donné présent dans un secteur.

Cette commande n'est accessible que de votre propre vaisseau.

Vous devez posséder le logiciel de commandes de combat MK1

Créer/Nommer Groupe

(Menu Piratage)

Créer ou renommer un groupe

*Vous devez tout d'abord créer les groupes pour pouvoir les utiliser
saisissez le no de groupe puis le nom*

Cette commande n'est accessible que de votre propre vaisseau.

Vous devez posséder le logiciel de commandes de combat MK1

Groupe : Attaq-Protèg-Réappro...

(Menu Piratage)

(Menu Piratage/Commandes de Groupe)

Demande au groupe d'agir sur une cible.

- Si la cible est un ennemi, le groupe l'attaquera
- Si la cible est un ami le groupe la protégera .

Les Ravitailleurs en énergie éventuels du groupe continueront réapprovisionneront le vaisseau protégé au même titre que les autres membres de leur groupe.
Les Chasseurs anti-missiles du groupe continueront également leur tâche et protégeront la cible.

-Si le groupe est dirigé par un **Tanker**, celui-ci tentera de ravitailler le vaisseau ciblé. Si ce vaisseau est le leader d'un groupe, le pilote du Tanker vous demandera s'il doit ravitailler également tout le groupe.

*Cette commande n'est accessible que de votre propre vaisseau ou de vos leaders.
Le logiciel de commandes de combat MK1 est nécessaire*

Groupe : Commandes de Groupe

(Menu Piratage)

Menu regroupant les ordres adressables aux groupes

Vous pouvez affecter un raccourci clavier à cette commande, ce qu'il est vivement recommandé de faire ;)

*Cette commande n'est accessible que de votre propre vaisseau ou de vos leaders.
Le logiciel de commandes de combat MK1 est nécessaire*

Message de: [Interface de Groupe](#)

764-11-01 09:02

Leader : [Gobanis Joranas Trosulis III](#) dirigeant le Groupe : [5 teta](#)

Quels sont vos ordres ?

- 0 - [Attaquer TOUS les ennemis](#)

- 1 - Attaque M1

- 2 - Attaque M2

- 3 - Attaque M3

- 4 - Attaque M4

- 5 - Attaque M5

- 6 - Attaque M6

- 7 - Attaque M7

- 8 - Attaque Chasseurs : M5-M4-M3

- 9 - Attaque vaisseaux capitaux : M1-M2-M7-M6

[Atk Préférée](#) Lancer Attaque Préférée : [- Chasseur -](#)

[Atk Préférée](#) Définir Attaque Préférée

Escadron Lance-missile : [- OFF -](#)

[Protège ta Base/Carrier](#)

[Retourne à la base](#)

[Protège moi](#)

[Attaque ma cible](#)

[Rejoins ma position](#)

[Rejoins la position de ...](#)

[Va dans le secteur](#)

[Traiter Cible](#) : [Attaque](#) / [Protège](#) / [Réapprovisione](#)

[ComIA](#) [Groupe d'Intervention](#)

Groupe [Stop](#)

[--- Rien ---](#)

Groupe : Attaque Tous/Sélective
(Menu Piratage/Commandes de Groupe)

Demande à un groupe d'attaquer tous les ennemis présents dans son secteur, ou une classe de vaisseau ennemi particulière.

Vous avez le choix entre plusieurs types d'attaques :

	Tous vaisseaux
1	M1
2	M2
3	M3
4	M4
5	M5
6	M6
7	M7
8	Tous les chasseurs (M5, M4, M3)
9	Tous les grands vaisseaux (M6, M2, M1)

Le groupe montera ensuite la garde dans le secteur, et interviendra dès qu'un ennemi du type spécifié sera détecté.

Ces commandes sont directement accessibles par les raccourcis clavier. Couplé avec la sélection directe de groupe par raccourci clavier (groupes de 1 à 10) ceci vous permet de donner très rapidement des ordres aux groupes même en pleine action.

Le leader d'un groupe effectuant cette commande sera suffixé : Ldr AtqM1, LdrAtqM2.... Ldr AtqChas ou Ldr AtqCap

```
Gr-1:-Centos-:Ldr Atq.Tous
```

```
Gr-2:-Nova 05-:Ldr Atq.Cap
```

```
Gr-2:-Nova 05-:Ldr Atq.Chas
```

```
Gr-1:-Centos-:Ldr Atq.M6
```

... etc.

Attaque Préférée (ou attaque immédiate)

Cette commande est disponible dans le menu de commande de groupe.

Vous pouvez définir une fois pour toute un type d'attaque préféré pour chaque groupe (Atk M1, atk M2, chasseurs...etc)

Vous pourrez par la suite lancer la commande 'attaque préférée' et le groupe basculera automatiquement sur le mode d'attaque prédéfini.

Cette nouvelle commande est disponible également par raccourci clavier.

Vous pouvez également décider que l'attaque préférée mémorise toujours automatiquement le dernier type d'attaque utilisé pour chaque groupe. Pour cela, utiliser le paramètre dans le menu : 'général/règlage global des IA/Atk Préférée : Automatiquement dernier type d'atk ON/OFF'

Groupe Bombardiers :

Dans le menu de commande de groupe, vous pouvez sélectionner Groupe type Bombardier ON/OFF

Un groupe de type bombardier se servira en priorité des missiles .

- Si vous lui donnez l'ordre d'attaquer une cible précise par exemple avec la commande 'cible : attaque/protège/réappro', le groupe s'approchera de la cible désignée, puis rompera la formation et à bonne distance de la cible chacun des vaisseaux lancera ses missiles sur la cible.

Quand la cible sera détruite, ou tous les missiles tirés, le groupe se reformera et retournera dans son secteur de départ, ou à sa base s'il en a une. Vous pourrez alors le réarmer en missiles et le renvoyer à la bataille.

- si vous lui donnez un ordre de type attaque sélective (attaque M1, attaque M6, attaque capitaux... etc) le groupe s'approchera de la cible qu'il aura découverte, tirera ses missiles à bonne distance, puis quand à cours de missiles, passera en mode d'attaque traditionnel.

Groupe : Défend Base/Carrier

(Menu Piratage/Commandes de Groupe)

Cette commande permet d'affecter un groupe à la défense d'une base ou d'un carrier.

Le groupe de vaisseau docké à sa base sortira, vérifiera les environs, détruira les ennemis éventuels puis se redockera à la base.

Pour que cette commande fonctionne le vaisseau leader doit avoir une base d'affectée.

Le leader d'un groupe effectuant cette fonction sera suffixé : ldr AtqRtB

Gr-2;-Nova 05;-Ldr Atq.RtB

Si le leader est au moins de **Grade 8 Second Maître**, il continuera à monter la garde une fois docké..

Il sera suffixé : 'Ldr Garde' pour vous rappeler qu'il monte la garde.

Gr-2;-Nova 05;-Ldr Garde

Le leader réagira plus vite et détectera les ennemis plus loin si son grade est plus élevé.

Moralité : à partir du grade 8, vous avez un groupe de défense parfaitement fonctionnel qui se chargera de protéger votre vaisseau porteur ou votre station.

NB : La différence fondamentale entre un groupe de défense et un groupe d'intervention, est que le groupe d'intervention peut réagir à des alertes hors de son secteur, voir même très loin de son secteur...

Groupe : Retour à la Base

(Menu Piratage/Commandes de Groupe)

Demande à un groupe de rejoindre sa base

Le groupe utilisera le moteur de saut si possible.

Groupe : Protège moi

(Menu Piratage/Commandes de Groupe)

Demande à un groupe de protéger le vaisseau du joueur

Si dans le groupe il y'a des Ravitailleurs en énergie, ceux-ci continueront leur activité et vous réapprovisionneront au même titre que les autres membres de leur groupe.

Si dans le groupe il y'a des Chasseurs anti-missiles, ils continueront également leur tâche et vous profiterez de leur protection AMS.

Vous pouvez attribuer un raccourci-clavier à cette fonction

Groupe : Attaque ma Cible

(Menu Piratage/Commandes de Groupe)

Demande à un groupe d'attaquer votre cible.

Vous pouvez attribuer un raccourci-clavier à cette fonction

Groupe : Rejoins ma position

(Menu Piratage/Commandes de Groupe)

Demande à un groupe de rejoindre la position du vaisseau du joueur

Le groupe rejoindra votre position et attendra d'autres ordres.
Le groupe utilisera le moteur de saut si possible.

Groupe : Rejoins la position de...

(Menu Piratage/Commandes de Groupe)

Demande à un groupe de rejoindre la position d'une cible

Le groupe rejoindra la position de l'objet que vous désignerez et attendra d'autres ordres.
Le groupe utilisera le moteur de saut si possible.

Groupe : va dans le secteur

(Menu Piratage/Commandes de Groupe)

Demande à un groupe de rejoindre un secteur

Le groupe rejoindra le secteur que vous lui indiquerez et attendra d'autres ordres.
Le groupe utilisera le moteur de saut si possible.

Groupe : Stop

(Menu Piratage/Commandes de Groupe)

Ordonne à un groupe de s'arrêter et de stopper tout ordre en cours.

La formation du groupe est recalculée par la même occasion.

Quand un groupe est à l'arrêt, le leader check ses ailiers régulièrement et intervient si l'un d'eux subit une attaque.

Groupe : ComIA groupe d'intervention

(Menu Piratage/Commandes de Groupe)

Mettre un groupe en intervention sous les ordres d'une ComIA

On vous demandera de sélectionner le vaisseau ComIA chargé de diriger le groupe. Le groupe se met ensuite en attente d'intervention sous les ordres de la ComIA.

Vous pouvez lancer cet ordre sur le propre groupe de la ComIA. Elle se déplacera avec son groupe en intervention, tout en continuant à diriger à distance d'autres groupes

Groupe Aller à la Position...

(Menu Piratage/Commandes de Groupe)

(Menu Piratage)

Demande à un groupe de rejoindre une position particulière.

Le groupe utilisera le moteur de saut si possible, avec toutes les possibilités en découlant (vérification des stocks de photopiles des ailiers, partage des photopiles du leader, etc).

Paramétrage Global-Gestion des IA

(Menu Général)

Cette commande affiche un menu où sont regroupées les réglages globaux des IA ainsi que diverses listes.

Vous y trouverez également la gestion des la base de stockage des IA

Cette commande n'est accessible que de votre propre vaisseau.
Vous devez posséder le logiciel de commandes spéciales MK1

Message de: [Ordinateur de Bord](#)

764-11-01 09:04

*** Communication avec co-pilote D2HerHall ***

Gestion des AI :

Liste Pilotes IA -TOUT-

Liste Pilotes IA -Chasseurs-

Liste Pilotes IA -Carriers-

PListe Pilotes IA -TS-

Liste des [Groupes](#)

Banque de Stockage AI

Effacer une AI de la Banque de Stockage

Ravitaillement :

Règlage Quantités Photopiles distribuées par les RavitailleurE

SOS :

Règlage réactivité face aux menaces

Extension IA :

START Lancement des fonctions d'Extension IA sur TOUS les vaisseaux

STOP Arrêt Général des Extensions d'IA

Règlages Global extensions IA :

ON [Anti-Missile](#)

ON [Avaries](#)

ON [Boucliers](#)

ON [Affichage Infos Etendues](#)

OFF [Affichage auto Prime](#)

OFF [Groupe](#) [Atk Préférée](#) : Automatiquement dernier type d'atk

Niveau Urgence des Messages :

- 0 - Niveau Messages Urgents Seuls

- 1 - Niveau Messages Importants Seuls

- 2 - Niveau Normal

- 3 - Niveau Tous Messages

Rien...

Liste des Pilotes IA

(Menu Général/Paramétrage Global-Gestion des IA)

Liste et statistique de vos pilotes IA.

Vous pouvez restreindre la liste à une classe de vaisseau.

Avec cette liste vous pouvez facilement vous rendre compte du niveau de vos pilotes, et ce qu'ils vous ont rapporté.

Message de: **Ordinateur de Bord** 764-11-03 05:54

Liste des IA Pilotes

- 0 - (20) Lieutenant 2nd Classe Barj le Barjot - secteur Légende de Farnham
Vaisseau: Buster 01 Compétence: 8 Vx.abattus: 20 Primes: 0 Exp: 70
Groupe : 2 Intervention M4
- 1 - (0) Recrue Hoaeos Yooses Holigis I - secteur Nébuleuse d'Héron
Vaisseau: Colosse Compétence: 15 Vx.abattus: 0 Primes: 0 Exp: 0
- 2 - (28) Amiral de Flotte CentoII ComIA -3 - secteur Légende de Farnham
Vaisseau: Centos Compétence: 22 Vx.abattus: 13 Primes: 129960 Exp: 26
Groupe : 1
- 4 - (0) Recrue ParG - secteur Remparts
Vaisseau: Pegasus Compétence: 18 Vx.abattus: 0 Primes: 0 Exp: 0
- 5 - (20) Lieutenant 2nd Classe Jo Pareii - secteur Nébuleuse d'Héron
Vaisseau: Votre Mercure Argon Compétence: 24 Vx.abattus: 0 Primes: 0 Exp: 0
- 7 - (15) Maître Principal Iaron Braks ComIA -1 - secteur Légende de Farnham
Vaisseau: Marchand Compétence: 8 Vx.abattus: 0 Primes: 0 Exp: 0
- 8 - (11) Quartier Maître 1ere Classe Talar le factieux - secteur Légende de Farnham
Vaisseau: Buster 04 Compétence: 27 Vx.abattus: 15 Primes: 7700 Exp: 2
Groupe : 2 Intervention M4
- 9 - (20) Lieutenant 2nd Classe Barr Virr - secteur Nuages d'Atreus
Vaisseau: Nova 01 Compétence: 22 Vx.abattus: 11 Primes: 388230 Exp: 6
Groupe : 1
- 10 - (20) Lieutenant 2nd Classe Aron Bro - secteur Légende de Farnham
Vaisseau: Nova ONE Compétence: 15 Vx.abattus: 0 Primes: 0 Exp: 0
- 11 - (6) Officier 2nd Classe MarsVar - secteur Légende de Farnham
Vaisseau: Buster 05+1a Compétence: 26 Vx.abattus: 22 Primes: 0 Exp: 20
Groupe : 2 Intervention M4
IA Transportée : (6) Officier 2nd Classe Azz
- 12 - (15) Maître Principal Towisaris Yagosias Yooses VII - secteur Légende de Farnham
Vaisseau: Nova 02 Compétence: 15 Vx.abattus: 4 Primes: 55950 Exp: 55



Liste des Groupes

(Menu Général/Paramétrage Global-Gestion des IA)

Afficher la liste détaillée de tous les groupes

Liste Banque de Stockage IA

(Menu Général/Paramétrage Global-Gestion des IA)

Liste du contenu de la Banque de stockage des IA

La banque peut contenir 20 IA

C'est dans cette banque que sont stockées les IA que vous extrayez ou récupérez.

C'est à partir de cette banque que vous pouvez installer une IA dans un autre vaisseau.

Suppression d'une IA de la base de stockage

(Menu Général/Paramétrage Global-Gestion des IA)

Suppression d'une IA de la base de stockage

La liste des IA apparaît, sélectionnez celle que vous voulez supprimer.

Réglage quantité de photopiles distribuées par les Ravitailleurs Energie

(Menu Général/Paramétrage Global-Gestion des IA)

Vous pouvez choisir entre trois réglages la quantité de photopile que le ravitailleur en Energie va automatiquement transférer aux membres de son groupe :

- Normal : quantité de photopile nécessaire pour un saut de 5 secteurs environ*
- Moyen : quantité pour un saut de 8 secteurs*
- Beaucoup : quantité pour 10 sauts environ*

SOS : Règle réactivité face aux menaces

(Menu Général/Paramétrage Global-Gestion des IA)

Vous pouvez choisir à quel moment un vaisseau qui a l'option 'Message de détresse' ou 'Demande assistance' va réagir face à une menace.

Extension IA : Lancement des Extensions IA sur tous les vaisseaux

Extension IA : Arrêt général des extensions IA

(Menu Général/Paramétrage Global-Gestion des IA)

Vous pouvez lancer ou arrêter la commande additionnelle 'Extension IA' sur tous vos vaisseaux à la fois.

La commande d'extension IA est nécessaire pour qu'un vaisseau ait accès à plus de fonctions C'est elle qui gère les fonctions de boucliers, de coque, d'anti-missile, de distribution de photopiles et bien d'autres...

Un vaisseau qui n'a pas cette commande d'enclenchée (dans un des deux emplacement de commandes additionnelles) n'aura pas accès à ces fonctions,

Urgence message

(Menu Général/Paramétrage Global-Gestion des IA)

vous permet de choisir le degré de 'verbosité' de vos PiloteIA :

Urgence message 0 : Seuls les messages Urgents sont affichés

Urgence message 1 : Seuls les messages Importants sont affichés

Urgence message 2 : Les messages urgents et les messages normaux sont affichés (état normal)

Urgence message 3 : Tous les messages sont affichés

Fonctions Antimissile ON/OFF

(Menu Général/Paramétrage Global-Gestion des IA)

Stoppe les fonctions anti-missiles sur tous les vaisseaux

(voir la fonction correspondante dans le menu de communication avec le pilotAI pour plus de détail)

Gestion dégâts de coque ON/OFF

(Menu Général/Paramétrage Global-Gestion des IA)

Stoppe les fonctions de gestion de la coque sur tous les vaisseaux

(voir la fonction correspondante dans le menu de communication avec le pilotAI pour plus de détail)

Gestion Etat des Boucliers ON/OFF

(Menu Général/Paramétrage Global-Gestion des IA)

Stoppe les fonctions de gestions de boucliers sur tous les vaisseaux

(voir la fonction correspondante dans le menu de communication avec le pilotAI pour plus de détail)

Arrêt général des fonctions d'extension IA

(Menu Général/Paramétrage Global-Gestion des IA)

tous les ordres 'Extension IA' en cours dans les commandes additionnelles des vaisseaux sont stoppés.

Affichage Info Etendues ON/OFF

(Menu Général/Paramétrage Global-Gestion des IA)

Vous pouvez à tout moment basculer de l'affichage normal vers l'affichage avec extension, et vis versa, les extensions lorsqu'elles ne sont pas affichées sont de toute façon calculées et stockées pour pouvoir être affichée lorsque vous changerez d'affichage.

Affichage Auto Prime ON/OFF :

(Menu Général/Paramétrage Global-Gestion des IA)

Un message s'affiche quand un de vos vaisseaux a remporté une victoire, il vous donne le montant de la prime éventuellement gagnée et signale si besoin la montée en grade de l'IA du vaisseau. C'est pratique en temps calme mais peut être vite (très) envahissant en cas d'attaque massive... Vous pouvez donc sélectionner ou désélectionner cette fonction.

Notez bien que si le réglage global d'une fonction est sur off (par exemple Fonction anti-missile OFF) aucun vaisseau ne pourra l'utiliser, même si vous avez demandé au pilote d'utiliser cette fonction...

Groupe Attaque préférée automatiquement dernière attaque sélective ON/OFF

(Menu Général/Paramétrage Global-Gestion des IA)

Vous pouvez décider que l'attaque préférée pour un groupe sera toujours le dernier type d'attaque sélective effectuée.

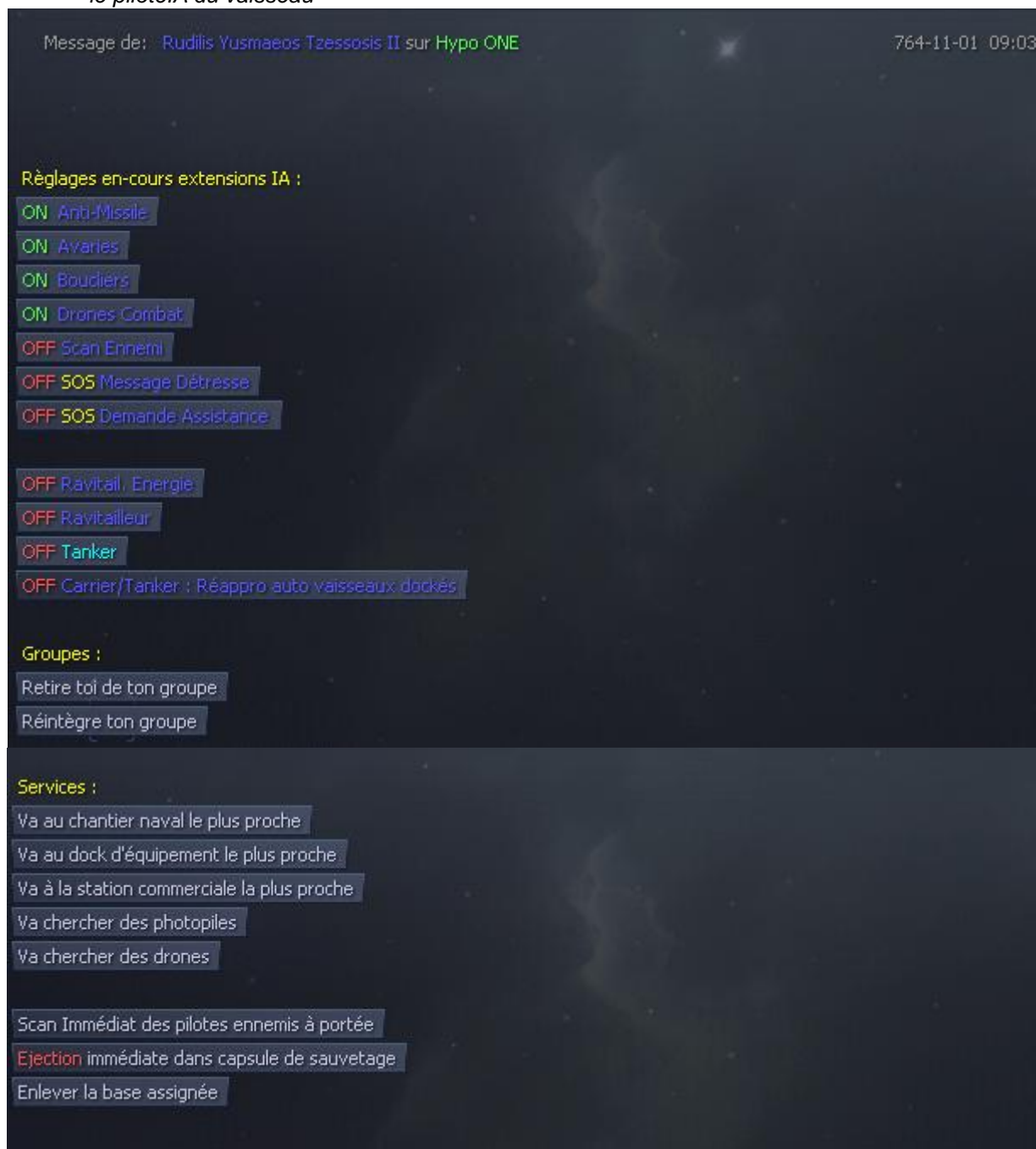
Le carrier utilise notamment l'attaque préférée de chacun de ses groupes pour les lancer en défense d'urgence.

Voir dans le menu de commandes de groupe et le menu de communication avec le pilote, paragraphe 'carrier'

Communication avec le PilotelA

(Menu Général)

Cette commande affiche un menu qui regroupe tous les réglages IA ainsi que les ordres concernant le pilotelA du vaisseau





Cette commande est disponible sur tous vos vaisseaux.

NB : Il est recommandé d'affecter un raccourci clavier à cette commande...

Réglage des fonctions d'extension IA :

anti-missile ON/Off

(Menu Général/Communication avec le pilotIA)

gestion des avaries ON/OFF

(Menu Général/Communication avec le pilotIA)

gestion d'urgence des boucliers ON/OFF

(Menu Général/Communication avec le pilotIA)

Utilisation des drones de combat ON/OFF

(Menu Général/Communication avec le pilotIA)

Le pilote éjectera des drones de combats en cas de danger, le nombre de drones éjectés dépend de son grade (voir annexe)

Scan des ennemis ON/OFF

(Menu Général/Communication avec le pilotIA)

Nécessite grade 8 et scanner triplex.

Le pilote scannera à intervalles réguliers les ennemis à portée pour afficher dans leurs noms de vaisseau leurs grades, niveau de compétence combat et type (IA/Réel). **Scan Pilote à Portée :**

Ceci vous permet de connaître avant un combat la force de vos ennemis et de repérer les IA susceptibles d'être récupérées en cas de victoire. ☺

Pirate Nova (9/20)IA	IM3KR-80	■■■■■
Pirate Buse (3/22)	IM4KR-84	■■■■■
Pirate Buse (4/25)	IM4KR-81	■■■■■
Pirate Buse (5/24)	IM4KR-82	■■■■■
Pirate Buster (5/23)	IM4KR-83	■■■■■
Pirate Buster (5/7)	IM4VY-74	■■■■■
Pirate Harrier (1/26)	IM5VY-75	■■■■■

-SOS- Message de Détresse ON/OFF

(Menu Général/Communication avec le pilotIA)

Nécessite grade 8 et scanner triplex

Le pilote vous enverra un message de détresse quand son vaisseau est pris pour cible par un ennemi. Le seuil d'alerte est réglable dans le menu Général/Paramétrage Global-Gestion des IA.

Vous pouvez utiliser cette fonction pour demander à votre propre IA co-pilote de vous avertir lorsqu'un vaisseau ennemi devient menaçant...

-SOS Demande d'assistance

(Menu Général/Communication avec le pilotIA)

Nécessite grade 8 et scanner triplex

Le pilote demandera assistance à une ComIA à sa portée en cas de prise en chasse par un ennemi. La ComIA enverra un groupe d'intervention secourir le vaisseau.

Si le vaisseau fait partie d'un groupe, seul le leader peut envoyer une demande d'assistance. La force de l'attaquant (et de son groupe éventuel) est prise en compte pour déclencher la demande d'assistance. Un groupe formé d'un M3 et de deux M4 ne demandera par exemple pas d'assistance si il croise deux M4 xénons en vadrouille.

En lien avec ceci vous avez un paramètre dans le menu de réglage global IA qui vous permet de décider à partir de quel stade le vaisseau réagira face à une menace.

Ravitailleur Energie ON ou OFF

(Menu Général/Communication avec le pilotIA)

Nécessite grade 8 et un téléporteur.

Ravitailleur de Tanker ON ou OFF

(Menu Général/Communication avec le pilotIA)

Le vaisseau va ravitailler le leader de son groupe, qui doit être un **Tanker** ou un **M1/M2**.

Le ravitailleur vous demandera quel produit ravitailler, et s'il en a la possibilité, s'il doit rester ou non docké à son leader entre ses missions de réapprovisionnement.

Nécessite grade 8

Vaisseau Tanker ON ou OFF

(Menu Général/Communication avec le pilotIA)

Nécessite grade 15 et scanner triplex

Seulement pour les TS, TL ou TP.

Le vaisseau deviendra un tanker, Il stockera les produits que lui apporteront ses ravitailleurs, suivant les réglages de sa liste de réapprovisionnement (LRP). Il sera ensuite capable d'apprisonner tout vaisseau ou groupe de votre flotte à partir de ses réserves.

Réappro automatique des vaisseaux dockés.

(Menu Général/Communication avec le pilotIA)

Seuls les Vaisseaux porteurs et les Tankers ont accès à cette fonction.

Tant que le carrier ou le Tanker a cette fonction d'enclenchée, tous les vaisseaux à son bord sont automatiquement réapprovisionner suivant les réglages de leurs Liste de Réapprovisionnement, et suivant le stock disponible sur le Carrier/Tanker.

Seuls les vaisseaux ayant une LRP, ou les groupes dont le leader a une LRP seront réapprovisionnés.

Quitter temporairement le groupe

(Menu Général/Communication avec le pilotIA)

Le vaisseau sortira temporairement de son groupe, ce qui vous permet de lui donner des ordres sans qu'il soit affecté par ceux de son groupe. Vous pouvez ainsi par exemple lui demander d'aller se ravitailler, de récupérer une IA, ou de se faire réparer, si son grade n'est pas assez élevé pour qu'il le fasse de lui même, ou s'il n'a pas trouvé seul de chantier naval...

Si vous n'utilisez pas cette commande, l'ordre que vous donnerez au vaisseau risque d'être interrompu dès que son groupe recevra un nouvel ordre, ou dès que son groupe sera reformé (par exemple quand un ravitailleur en photopile quitte/réintègre son groupe pour faire le plein dans une station.

Comme d'habitude, un leader temporaire sera automatiquement éventuellement nommé pour le remplacer.

Un vaisseau qui quitte son groupe temporairement est signalé par la mise en parenthèse de son no de groupe.

(Gr 1):-Nova 02

Rejoindre et réintégrer le groupe

(Menu Général/Communication avec le pilotIA)

L'inverse de l'ordre précédent...

Vous pouvez lui demander de réintégrer son groupe, dans ce cas il rejoindra d'abord le secteur où se trouve son groupe, puis sera réintégré, il en reprendra éventuellement le commandement s'il était le leader...

Cette commande peut également être utilisée si un vaisseau a quitté son groupe automatiquement en cas de besoin de réparation et a échoué à le rejoindre, par exemple si vous lui avez donné un ordre avant qu'il l'ait réintégré.

Rejoindre le plus proche chantier naval/dock d'équipement/station commerciale

(Menu Général/Communication avec le pilotIA)

Ces trois ordres fonctionnent de la même façon. Le pilotelA cherchera la station demandée la plus proche, avec les mêmes limitations dans ses recherches que pour la fonction de gestion des avaries, c'est à dire : le rayon d'action maxi en secteur pour rechercher une station est donné par : grade / 3, avec un minimum de 4 secteurs.

Le pilote IA doit être au moins de grade 5 Pilote pour effectuer ce type d'ordre.

Va chercher des photopiles

(Menu Général/Communication avec le pilotIA)

Le pilote IA trouvera la station ou l'usine la plus proche vendant des photopiles.

Il ira s'y docker et attendra vos ordres, il ne fera pas l'achat lui même...
Mêmes restrictions que précédemment sur le grade et la portée des recherches.

Va chercher des drones

(Menu Général/Communication avec le pilotIA)

Idem photopiles

Ejection IA Pilote

(Menu Général/Communication avec le pilotIA)

Ejection manuelle de l'IA du vaisseau.

Ceci vous permet de la faire récupérer par un de vos vaisseaux et de l'installer ailleurs si besoin.
L'IA s'éjecte dans une capsule de sauvetage. Une IA de secours est automatiquement installée dans le vaisseau.

Ne tardez pas à récupérer l'IA car la capsule s'autodétruit au bout de 5mn seulement...

NB : Un message de validation de l'éjection vous sera adressé... pour éviter les erreurs stupides...

Suppression de la base affectée

(Menu Général/Communication avec le pilotIA)

Supprime la base affectée au vaisseau, et à tous les vaisseaux de son groupe si leader..

Carrier Liste des groupes Affectés :

(Menu Général/Communication avec le pilotIA)

Le vaisseau doit être un vaisseau porteur, Niveau 25 minimum

Donne la liste des groupes affectés au carrier (les groupes dont la homebase est le carrier)
Pour chaque groupe est indiqué s'il est docké, son action en cours et sa commande préférée

Carrier Retour... :

(Menu Général/Communication avec le pilotIA)

Le vaisseau doit être un vaisseau porteur, Niveau 25 minimum

Cet ensemble de commandes permet de rappeler les groupes du carrier et les faire apponter.
Les groupes d'attaques sont les groupes exécutant une commande d'attaque sélective (atk M5, Atk M6, Atk chasseurs, Atk tout etc...)
Les autres groupes sont les groupes n'ayant pas de commande en cours (à l'arrêt) ou les groupes exécutant une autre commande que commande d'attaque sélective (par exemple : groupes d'intervention, groupe de protection, de garde...)
Les commandes 'Tous vaisseaux' s'adressent aux vaisseaux n'ayant pas de groupes.

Les vaisseaux feront usage de leur ordinateur d'amarrage s'ils en sont équipés pour se téléporter dans le carrier sans perdre de temps en appontage.
Les vaisseaux sont indifférents aux attaques quand ils rentrent au carrier.

NB : Les Groupes gardent la mémoire de la commande qu'ils étaient en train d'exécuter quand ont leur demande d'apponter par ces menus, ils pourront la reprendre ainsi automatiquement quand on leur demandera de sortir à nouveau.

Carrier Sortir... :

(Menu Général/Communication avec le pilotIA)

Le vaisseau doit être un vaisseau porteur, Niveau 25 minimum

Cet ensemble de commandes permet de sortir les groupes ou vaisseaux du carrier

Comme dit précédemment, les groupes reprennent leur dernière commande une fois qu'ils sont sortis.. Cela ne fonctionne que si le groupe a apponter suite à une des commandes 'Retour...' précédentes.

Même principes que précédemment...

Carrier Défense d'Urgence :

(Menu Général/Communication avec le pilotIA)

Le vaisseau doit être un vaisseau porteur, Niveau 25 minimum

Tous les groupes docké dans le carrier sortent.

Tous les groupes attachés au carrier, y compris ceux non dockés, exécutent leur commande d'attaque préférée. S'ils n'ont pas de commande d'attaque préférée de définie, ils exécuteront la commande 'Attaque tous'

Carrier Défense automatique ON/OFF :

(Menu Général/Communication avec le pilotIA)

Le vaisseau doit être un vaisseau porteur, Niveau 25 minimum

Le pilotIA du carrier lance lui même les groupes d'attaque hors du carrier quand il détecte une menace dans le secteur.

Il tient compte des groupes lui appartenant déjà sortis pour décider s'il faut ou non sortir d'autres groupes.

Par exemple des groupes avec la commande 'Protège ta Base/Carrier' dockés dans le carrier pourront eux même détecter la menace avant que le carrier n'en ait le temps, ils sortiront du carrier et iront à la rencontre de la menace, le carrier s'en rendra compte et si les groupes sortis sont suffisant il ne lancera pas d'autres groupes.

Le carrier lance tous les groupes à son bord ayant en mémoire une commande d'attaque sélective (atk M5, Atk M6, Atk chasseurs, Atk tout etc...).

A la fin de l'alerte le carrier fait rentrer tous les groupes ayant une commande d'attaque sélective active.

Carrier Réapprovisionne les vaisseaux dockés

(Menu Général/Communication avec le pilotIA)

Le vaisseau doit être un vaisseau porteur, Niveau 25 minimum

Il réapprovisionnera tous les vaisseaux dockés. Vous pouvez indiquer un produit et une quantité, ou bien il utilisera les listes de réappro de chaque vaisseau.

Modèles de liste de réapprovisionnement :

Mémorisation de la liste de réapprovisionnement de ce vaisseau dans un des 10 modèles possibles, ou remplacement de la liste par un de ces 10 modèles,.

Carrier : Envoi en réparation vaisseaux dockés endommagés

(Menu Général/Communication avec le pilotIA)

Le vaisseau doit être un vaisseau porteur, Niveau 25 minimum

Les vaisseaux endommagés qui était venu se mettre à l'abri dans leur carrier peuvent ainsi être envoyés en réparation dans des chantiers navals après coup. Ceci permet après la bataille se rapprocher du chantier naval souhaité avec le carrier avant de lancer cet ordre. Ceux qui utilisent un script permettant aux carriers de réparer leurs vaisseaux (par exemple dans xtended) peuvent ainsi profiter de cette possibilité.

Enlève Ajoute produit dans Liste Réappro

(Menu Général/Communication avec le pilotIA)

Gère la liste des réapprovisionnements du vaisseau.

Vous devez indiquer un produit et la quantité du stock souhaité.

Cette liste sera utilisée pour les réapprovisionnements automatiques, ou pour définir les produits distribuables si le vaisseau est un Tanker ou un Porteur

NB : la quantité indiquée est le **stock à atteindre** pour le vaisseau (ce n'est pas la quantité à transférer...)

Enlève Ajoute produit dans Liste Réappro

(Menu Général/Communication avec le pilotIA)

Gère la liste des réapprovisionnements du vaisseau.

Vous devez indiquer un produit et la quantité du stock souhaité.

Cette liste sera utilisée pour les réapprovisionnements automatiques, ou pour définir les produits distribuables si le vaisseau est un Tanker ou un Porteur

NB : la quantité indiquée est le **stock à atteindre** pour le vaisseau (ce n'est pas la quantité à transférer...)

Mémoriser la Liste de réapprovisionnement comme Modèle:

(Menu Général/Communication avec le pilotIA)

Vous pouvez mémoriser 10 modèles différents de liste de réapprovisionnement.

Charger un Modèle de liste de réapprovisionnement

(Menu Général/Communication avec le pilotIA)

Vous pouvez charger un des dix modèles comme liste de réapprovisionnement du vaisseau.

ComAI : Patrouille de reconnaissance

(Menu Général/Communication avec le pilotIA)

Disponible seulement pour les M5. Le pilote doit être au moins de grade 8 Second Maître pour y avoir accès.

Vous devez également avoir au moins un Pilote ComIA pour lancer et gérer le réseau.

Vous devez avoir entré une liste de secteur à patrouiller, par l'ordre juste en dessous dans le menu.

Le vaisseau parcourra les secteurs de sa liste et enverra une alerte au réseau ComIA à chaque détection d'ennemi.

Le vaisseau ne combattra pas lui-même les ennemis découverts, il se contente de signaler leur présence, charge à la ComIA la plus proche d'envoyer ensuite des groupes d'interventions.

Les vaisseaux en patrouille de reconnaissance seront suffixés 'Surv' :

PAT:-Pegasus:-Surv

ComAI : Ajout/Enlève secteur Patrouille de reconnaissance

(Menu Général/Communication avec le pilotIA)

Vous permet de dresser la liste de secteur que le vaisseau de reconnaissance devra parcourir. Pour effacer un secteur de la liste, saisissez le une deuxième fois,

ComAI : Gestion du Réseau de surveillance ComIA

(Menu Général/Communication avec le pilotIA)

Lance le menu qui permet de démarrer, arrêter, paramétrer le réseau de surveillance ComIA.

Le pilote doit être de Grade 24 et avoir été upgradée ComIA par les Hackers.

Réglage du réseau ComIA

(Menu Général/Communication avec le piloteIA)

Ce menu vous permet de paramétrer et piloter le réseau de surveillance ComIA

Accessible à partir du menu de communication avec le piloteIA

Le pilote IA doit être de niveau 24 et avoir été upgradée ComIA par les hackers.





Affichage du status

(Menu Général/Communication avec le pilotIA/Gestion du réseau ComIA)

- Donne les réglages actuels du réseau.
- Donne l'état des alertes dans les secteurs de la liste de surveillance
Attention seuls sont listés ici les secteurs que vous avez indiqués dans votre liste de surveillance, même si le réseau est en mode global.
- Donne la liste des vaisseaux à surveiller, et leur dernier emplacement connu
- Donne un récapitulatif des patrouilles de reconnaissance : pour chaque vaisseau la liste des secteurs qu'il doit surveiller et son emplacement actuel.

En mode silencieux, vous pouvez afficher cet écran pour voir où en sont les alertes...

NB : Vous pouvez affecter un raccourci clavier à cette commande, qui sera ainsi accessible rapidement pour vérifier l'état des alertes.

Initialisation du réseau en mode Global

(Menu Général/Communication avec le pilotIA/Gestion du réseau ComIA)

Tous les satellites seront utilisés

Initialisation du réseau en mode Restreint

(Menu Général/Communication avec le pilotIA/Gestion du réseau ComIA)

Seuls les satellites des secteurs de la liste de surveillance sont actifs

Mode silencieux

(Menu Général/Communication avec le pilotIA/Gestion du réseau ComIA)

Le réseau continue à fonctionner, mais les alertes ne vous sont plus adressées...

Choix du type d'ennemi à surveiller

(Menu Général/Communication avec le pilotIA/Gestion du réseau ComIA)

Vous pouvez choisir le type d'ennemi à surveiller (Khaaks, Xenon, Pirates ou 'tous ennemis')

Enlève/Ajoute sect. de la liste surveillance

(Menu Général/Communication avec le pilotIA/Gestion du réseau ComIA)

Gère la liste générale des secteurs à surveiller par le réseau ComIA, en mode restreint.

Il vous suffit d'indiquer les secteurs à surveiller. Vous devez relancer la fonction autant de fois que vous voulez indiquer de secteurs.

Pour effacer un secteur de la liste, il suffit de le saisir une deuxième fois.

Vous pouvez consulter la liste des secteurs à surveiller par la fonction 'Affichage du status' du réseau ComIA

Cette liste peut être remise à zéro par le menu de paramétrage du Réseau ComIA.

Enlève/Ajoute vais. de la liste surveillance

(Menu Général/Communication avec le pilotIA/Gestion du réseau ComIA)

Gère la liste générale des vaisseaux dont vous voulez suivre les déplacements.

Vous devez relancer la fonction autant de fois que vous voulez indiquer de vaisseaux.

Pour effacer un vaisseau de la liste, il suffit de le saisir une deuxième fois.

Vous pouvez consulter la liste des vaisseaux à surveiller par la fonction 'Affichage du status' du réseau ComIA

Cette liste peut être remise à zéro par le menu de paramétrage du Réseau ComIA.

Vidage de la liste des secteurs

(Menu Général/Communication avec le pilotIA/Gestion du réseau ComIA)

Remise à zéro de la liste des secteurs à surveiller

Cette liste est créée par la commande additionnelle du vaisseau « Enlv/Ajout sect. de la liste surveillance »

Vidage de la liste des vaisseaux

(Menu Général/Communication avec le pilotIA/Gestion du réseau ComIA)

Remise à zéro de la liste des vaisseaux dont vous voulez surveiller les déplacements.

Cette liste est créée par la commande additionnelle du vaisseau « Enlv/Ajout Vais. de la liste surveillance »

Requête de Scan Immédiat

(Menu Général/Communication avec le pilotIA/Gestion du réseau ComIA)

Force tous les satellites à envoyer un état des alertes réelles.

Arrêt total du réseau

(Menu Général/Communication avec le pilotIA/Gestion du réseau ComIA)

Le réseau est arrêté et ne fonctionne plus. Il faudra le redémarrer par le choix 1 ou 2 pour le relancer.

'Déconnecte toi du Réseau'

(Menu Général/Communication avec le pilotIA/Gestion du réseau ComIA)

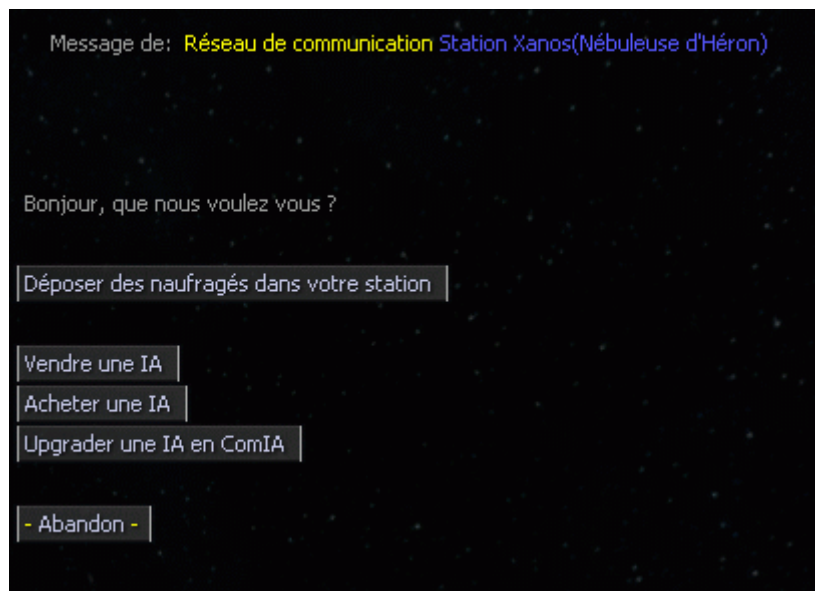
Permet de demander à la ComIA de ne plus gérer les alertes du réseau et de laisser sa place aux autres ComIA.

NB : quand vous rajoutez des satellites à votre réseau, ils ne seront opérationnels que quand vous réinitialiserez celui-ci (commande initialisation mode global ou mode restreint)

Communication avec un station

(Menu Général)

Vous permet d'entrer en communication avec une station pour acheter ou vendre des IA, upgrader des IA en ComIA, ou déposer des cosmonautes naufragés



Achat /Vente d'IA

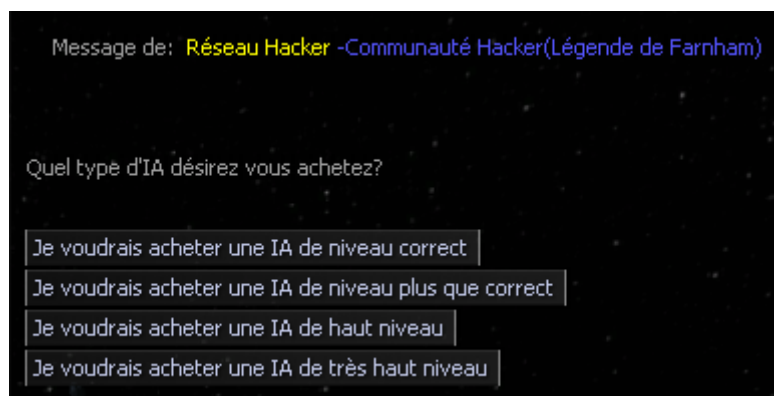
(Menu Général/Communication avec une station)

Réservé aux stations de Hackers

Vous devez d'abord cibler une station de communauté de Hacker, déclenchez la commande et suivez les indications des hackers qui vous contacteront...

Vous serez d'abord invités à vous avancer à moins de 4000m de la station.

Vous pourrez ensuite demander à acheter ou vendre une IA



Si vous acheter une IA, les hackers vous demanderont le rang de l'IA que vous souhaitez acquérir :

- IA de niveau correct (entre 4-8)

- IA de niveau plus que correct (entre 6-15)
- IA de haut niveau (entre 12-20)
- IA de très haut niveau (entre 18-26)

Le prix sera en conséquence...

Si l'offre ne vous plaît pas vous pouvez en demander une autre, mais prenez garde les Hackers risquent de s'énervier et de vous envoyer promener au bout d'un moment, voir même de vous fermer leur porte pour un certain temps..

Si vous acceptez, les Hackers vous enverront un drone transportant l'IA, il vous faudra alors la récupérer par la commande habituelle 'Récupération IA'



Si vous vendez, vous pourrez vendre tout le contenu de votre banque de donnée, les hackers vous feront une offre et enverront un drone récupérer les IA si vous l'acceptez.

Si vous voulez vendre une IA particulière, les Hackers feront défiler le contenu de votre banque d'IA jusqu'à ce que vous trouviez la bonne, vous pouvez alors soit vous arrêter là, ou continuez à parcourir la liste pour en vendre d'autres...

Upgrader une IA

(Menu Général/Communication avec une station)

Réservé aux stations de Hackers

Même principe que la vente d'IA

Après avoir déposé votre IA, vous devrez repasser plus tard pour la récupérer upgradée...

Déposer des Cosmonautes :

(Menu Général/Communication avec une station)

Si c'est une station non pirate :

- Vous gagnerez de la réputation pour les passagers et encore plus pour les passagers très importants
- Vous gagnerez une prime (10 000cr) pour les esclaves-prisonniers.
- De temps en temps parmi les esclaves-prisonniers, on peut découvrir un pirate connus dont la tête est mise à prix, vous recevrez alors une prime supplémentaire assez gratifiante....

Si c'est une station pirate :

- Vous gagnerez de l'argent pour les passagers (10 000 cr) et les passagers très importants (15 000 cr)
- Vous gagnerez en réputation pour les esclaves-prisonniers libérés.
- De temps en temps, si vous vendez des passagers, votre transaction peut être découverte par un espion, vous perdrez alors de la réputation pour une des races non pirates...

Vous devez avoir logiciel de commandes spéciales MK1

Affichage status pilote
(Menu Général)

Message de: **Scanner données pilote**

Vaisseau : Gr-7:-Colosse -:Ldr (Destroyer Lourd M1)

Pilote: **Vadaar**

Upgradée **ComIA** - id : 2

Grade: **(15) Maître Principal** Expérience: - 0 - Compétence: - 3 -

Nombre de vaisseaux abattus: - 0 - Primes Récoltées :0

Règlages Extension IA :

- Urgence Messages : 2

- Fonctions AntiMissiles : **ON**

- Gestion des Avaries : **ON**

- Gestion niveau des Boucliers : **ON**

Groupe escadrille : **7**

Escorte:

- Gr-7:-Nova 01-:Ail **(20) Ltn 2nd Cl**, Compétence : - 22 -

- Gr-7:-Nova 02-:Ail **(15) Maître Principal** Compétence : - 15 -

- Gr-7:-Dauph Citerne-:Ail **(10) Qtr Maître 2nd Cl**, Compétence : - 6

Vaisseau Porteur :

Nombre de Hangars - Total: **60** Libres: **58**

Vaisseaux Affectés :

- (Gr 2):-Buster 04

- Gr-1:-Nova 01-:Ldr

- Gr-2:-Buster 05-:Ail - **Docké** -

- Gr-1:-Nova 02-:Ail

- Gr-1:-Nova 03-vct-:Ail

- Gr-1:-Nova 04-:Ail

- Gr-2:-Nova 05-:Ldr **Intrv.Attente 2** - **Docké** -

Anarkis Carrier Commands Tactiques :

Vaisseaux Attaque :

Retraite si Coque, inférieure à : **80**

Vaisseaux Défense :

Retraite si Coque, Endommagée

- **Ne Pas Remplacer les vaisseaux Détruits** -

Utilisation des Missiles : - **Normal** -



-Affiche un tableau récapitulatif des statistiques de l'IA pilote et du vaisseau.

- Vous pouvez également scanner les infos pilotes des vaisseaux ne vous appartenant pas, ce qui vous donne leur type (pilote réel ou IA) leur grade, leur formation (leader, ailiers..), et leur niveau de compétence au combat. Ce qui peut être intéressant à connaître avant d'entreprendre une attaque....

Dans ce dernier cas, les stats du pilote seront reportées derrière son nom.

Cette commande est disponible sur tous vos vaisseaux.

Le status du vaisseau sur lequel est lancée la commande est aussitôt affiché.

Attention : ceci interrompt l'ordre en cours du vaisseau...

Vous pouvez également lancez l'ordre à partir du menu de votre propre vaisseau, dans ce cas l'ordre en cours du vaisseau scanné ne sera pas interrompu :

- si vous avez une cible active, le status de cette cible s'affiche
- si vous n'avez pas de cible active, on vous demande d'abord de désigner un vaisseau

NB : Lorsque l'on vous demande de désigner un vaisseau, vous pouvez choisir votre propre vaisseau pour afficher le status de votre IA co-pilote.

(L'idée de cette commande de status est venue du script XAI PRS de Xai Corporation sur X2)

Récupération IA / Cosmonaute

(Menu Général)

Permet de récupérer une IA Pilote éjectée, une IA transportée par un autre vaisseau, ou un cosmonaute

Si cette commande est lancée à partir de votre vaisseau l'IA sera stockée dans la Banque de Stockage IA (jusqu'à 20) sinon, elle sera stockée dans la mémoire de transport.

Si l'IA que vous tentez de récupérer ne vous appartient pas, il y'a un risque que les systèmes de protection de la capsule se déclenchent et auto-détruisent l'IA plutôt qu'elle ne tombe entre vos mains. Plus le grade de l'IA que vous convoitez est élevé, plus ce risque est élevé.

Cosmonautes naufragés :

Cette commande vous permet également de recueillir des Pilotes naufragés

Un cosmonaute recueilli apparaîtra dans votre soute comme 'passager' ou 'passager très important' si le grade du cosmonaute était supérieur à 13

Si le cosmonaute était un pirate, il apparaîtra comme 'Esclaves – prisonniers'

Après avoir ramassé le premier cosmonaute, le vaisseau continue automatiquement tant qu'il lui reste de la place (**niveau 6 requis**)

Le nombre de passagers qu'il est possible de transporter dépend de la classe du vaisseau :

M5 : 0
M4 : 0
M3 : 3
M6 : 10
M7 : 10
M2 : 50
M1 : 50
TS : 5
TP : 50
TL : 10

Donc vous devez avoir au moins un M3 pour recueillir des naufragés

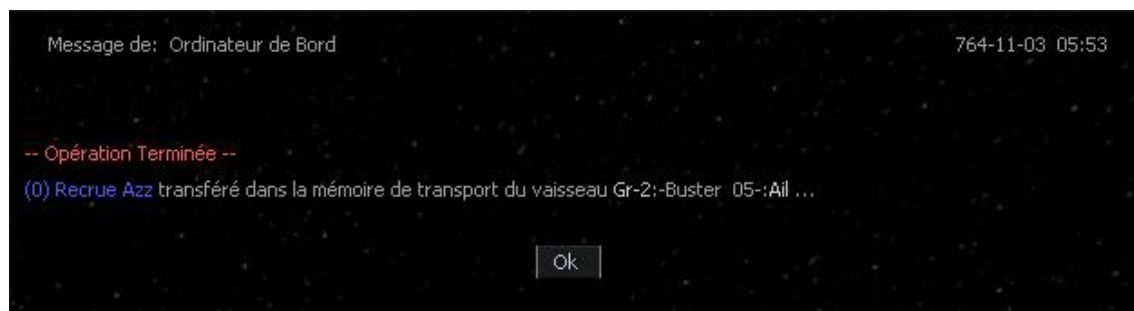
De plus le passager est considéré comme un container, il doit donc y'avoir l'espace nécessaire en soute,

Cette commande peut être lancée sur n'importe quel vaisseau vous appartenant.

Si vous tentez de récupérer un cosmonaute, le vaisseau devra être équipé d'un téléporteur et d'un système de survie de soute.

Si vous lancez cette commande à partir de votre propre vaisseau, **vous devrez être à moins de 800m** de votre cible.

ATTENTION a ne pas enclencher/désenclencher le pilote automatique pendant que le transfert s'effectue sous peine d'interrompre celui-ci



Installation/Extraction IA d'un Vaisseau

(Menu Général)

Cette commande n'est accessible que de votre propre vaisseau.
Vous devez posséder le logiciel de commandes spéciales MK1

- Si le vaisseau possède une IA (différente d'une IA de secours), l'extraction va être lancée
L'IA pilote du vaisseau ciblé est 'arraché' de son vaisseau et stockée dans votre Banque de Stockage IA. Une IA de secours prend le relais dans le vaisseau, mais a des capacités amoindries, notamment pas de capacités d'apprentissage.

- Si le vaisseau ne possède pas d'IA (donc seulement une IA de secours) l'installation d'une IA va être lancée .

C'est donc l'opération inverse de la précédente.

Vous devez choisir une IA dans votre banque de donnée, et celle-ci est installée dans le vaisseau ciblé.

Attention a ne pas enclencher/désenclencher le pilote automatique pendant que le transfert s'effectue sous peine d'interrompre celui-ci.

Saisie Nom IA Pilote

(Menu Général)

Vous pouvez donner un nom plus personnel à vos IA pilotes plutôt que le nom généré automatiquement par le fabricant.

Les IA non encore baptisées portent le nom du joueur. Elles sont automatiquement baptisées lorsqu'elles sont intégrées pour la première fois dans un groupe. Mais vous pouvez souhaiter leur donner un nom plus parlant...

Cette commande doit être exécutée sur le vaisseau de l'IA à renommer.

Renommer les vaisseaux

(Menu Général)

Permet de renommer tous les vaisseaux ou une catégorie de vaisseaux attachés à une base, à un groupe, un secteur,

- Vous devez entrer un nom générique (ex : Trans. Usine Blé alpha)
Vous pouvez utiliser des **codes** dans le nom pour vous composer un nom de vaisseau à la carte :
Un code est composé d'un astérisque suivi de deux lettres :
 - *ID : ID du vaisseau
 - *PN : Nom du Pilote

- *PL : Pilote niveau de combat
- *GN : Nom du groupe
- *SC : Classe du vaisseau ex : M3
- *ST : Type du vaisseau ex : nova avant-garde
- *SN : Nom actuel du vaisseau
- *HB : HomeBase du vaisseau
- *LD : Leader éventuel si différent du vaisseau

- ex : comme nom de vaisseau saisissez : *CL-*ST Gr:*GN, vous donnera au final comme nom de vaisseau par exemple : M6-Argon Centaure Gr:Têtes Brûlées

- Si vous ne saisissez pas de nom, le nom actuel du vaisseau sera conservé mais 'nettoyé'. Seront ainsi supprimés les mots 'Votre' 'Argon' 'Boron' etc ...

Vous devez ensuite indiquer une classe de vaisseau, un groupe, une base de rattachement, un secteur.

Chacun de ses critères est facultatif,

Au moment du renommage, un no d'ordre sera rajouté derrière le nom, la classe du vaisseau (M4, M5...) sera utilisé comme préfixe et si le vaisseau fait partie d'une formation, le suffixe indiquera s'il est le leader ou un Ailier (Lead ou Ail)

Exemple :

Vous avez acheté et affecté trois Mercures argon à votre usine
Vous avez :

Votre Mercure Argon
Votre Mercure Argon
Votre Mercure Argon

Après renommage, si vous ne saisissez pas de nom particulier, vous aurez :

TS:- Mercure 01
TS:- Mercure 02
TS:- Mercure 03

Cette commande est disponible seulement à partir de votre propre vaisseau.

Renommer UN vaisseau

(Menu Général)

Permet de renommer le vaisseau

- Vous pouvez entrer un nom particulier
- Vous pouvez entrer une couleur

Cette commande est disponible sur chacun de vos vaisseaux.

NB : les vaisseaux dockés sont aussi pris en compte par les commandes de renommage. Par contre le vaisseau du joueur n'est pas affecté, sauf pour la commande Renommer UN vaisseau.

Suffixe MK3

Le suffixe MK3 suivi du rang de commerce est rajouté automatiquement derrière les vaisseaux équipés du logiciel de commerce MK3

IA : Extension IA

(Commandes Additionnelles)

Permet au vaisseau d'utiliser les fonctions étendues d'IA

Chacun de vos vaisseaux possède deux slots de 'commandes additionnelles'

Dans un des deux slots sélectionnez la commande « **IA : Extension IA** » pour permettre à l'IA du vaisseau d'utiliser les fonctions avancées d'IA. Otez cette commande pour que l'IA n'utilise plus les fonctions avancées.

La commande « **IA : Extension IA** » restera active tant que vous ne la retirerez pas.

Vous trouverez la description des fonctions avancées que le pilote IA pourra automatiquement utiliser en fonction de ses besoins en **chapitre 7**

12 - Activation/Désactivation de fonctions

PiloteIA Attribution Bonus IA aux Vaisseaux du joueur	◀	Oui	▶
PiloteIA Suppression des Bonus IA pour Le vaisseau du joueur	◀	Non	▶
PiloteIA Ejection des IA et Pilotes vaisseaux non Joueur	◀	Oui	▶
PiloteIA Compétence combat des vaisseaux du joueur démarre à Un	◀	Non	▶
PiloteIA Le vaisseau du joueur reçoit les primes supplémentaires	◀	Non	▶
PiloteIA Le vaisseau du joueur peut entrainer une IA au dessus du niveau 5	◀	Non	▶
PiloteIA Marchands MK3 et Marchand de Station utilisent les grades PiloteIA	◀	Oui	▶

Le script PiloteIA peut être paramètre par le joueur selon ses goûts, vous trouverez ces réglages dans le menu Option/Réglages IA du jeu.

Bonus Vaisseau

Les bonus vaisseau peuvent être désactivés

Mettez "PiloteIA : Bonus Vaisseaux" sur ON ou OFF (ON implicite).

Vous pouvez le faire à tout moment, les bonus vaisseaux sont recalculés instantanément en fonction de votre choix.

Bonus Vaisseau du Joueur

Vous pouvez choisir que le vaisseau du joueur n'aie pas droit aux bonus même si son CopiloteIA est de niveau élevé.

Mettez "PiloteIA : Suppression Bonus du Vaisseau du Joueur" sur ON ou OFF (OFF implicite).

Vous pouvez le faire à tout moment, les bonus de votre vaisseau sont recalculés instantanément en fonction de votre choix.

Ejection des IA et Pilotes vaisseaux non joueur

Vous pouvez choisir que les vaisseaux ne vous appartenant pas n'éjectent jamais d'IA.

Mettez "PiloteIA : Ejection IA vaisseaux non Joueur" sur ON ou OFF (ON implicite).

Vous pouvez le faire à tout moment.

Ce même réglage sert également pour décider si les pilotes réels des vaisseaux non joueur s'éjectent ou pas.

Compétence combat vaisseaux joueur démarre à Un

Pour les puristes qui préfèrent que les vaisseaux qu'ils achètent ou gagnent au combat aient une compétence de départ à 1 au lieu d'une compétence aléatoire.

Le vaisseau du joueur reçoit les primes supplémentaires

Vous pouvez décider que vous recevrez vous aussi la prime supplémentaire générée par le script, en plus de la prime egosoft, ou vous contenter de cette dernière (pour les mercenaires solitaires)

Le vaisseau du joueur peut entraîner une IA au dessus du niveau 5

Vous pouvez décider que votre IA copilote ne sera pas limitée au niveau 5 dans sa progression. Elle recevra par contre toujours deux fois moins d'expérience par vaisseau abattu que les autres IA. C'est Off implicite car à mon sens il peut devenir facile de produire des IA de haut niveau et les mettre ensuite sur d'autres vaisseaux... Mais c'est une question de goût :)

Les Marchands MK3 et Marchand de Station utilisent les grades PiloteIA

Vous pouvez décider si les Marchands de secteur et Univers MK3 et les vaisseaux marchands de station (station trader de Naffarin) utilisent ou non le système de grade de PiloteIA.

ATTENTION : pour en bénéficier n'oubliez pas de mettre à jour les scripts contenus dans le dossier 'Patch'

13 - Scripts Bonus (facultatif)

Si vous trouvez incohérent de devoir payer pour effectuer des patrouilles, vous pouvez utiliser le script fourni dans le dossier Bonus. Ce script supprime les salaires des vaisseaux patrouilleurs.

copiez dans votre dossier script :
 plugin.patrol.bas.salary.xml
s'il existe, sauvegarder en lieu sûr et effacer de votre dossier script
 plugin.patrol.bas.salary.pck

14 - Désinstallation

1 - Stoppez toutes les fonctions d'extension IA en cours (menu commande additionnelles de chaque vaisseau)

2 - Lancez manuellement le script 'azz.prime.desinstal' :
 (Ouvrez l'éditeur de script
 Positionnez vous sur le script en question grâce aux touches de curseurs
 Tapez 'r' quand vous êtes dessus
 Validez 2 fois...)

3 - Sauvegardez votre partie et quittez.

4 - Effacez de votre dossier scripts les fichiers :
 setup.azz.prime.xml
 setup.status.xml
 setup.azz.gr.xml
 setup.azz.ext.nom.xml
 setup.azz.SSG.xml
 al.plugin.azz.prime.xml

5 - Restaurez les versions initiales des fichiers 'Bonus' et 'Patch'

C'est tout...

15 - Historique

1.00 Première version Public

3.00 :

 PilotelA est packagé maintenant avec Gestion de Groupe et Extension de Nom

 - Rectif : Problème d'affichage du grade marchand dans le nom du pilote avec station Trader

- Rectif : Problème dans certains cas d'affichage de la compétence en combat du vaisseau du joueur
- Rectif : Quelques problèmes d'affichage dans les extensions de nom de l'ordre en cours pour les groupes.
- Rectif : On ne peut plus demander le status pilote d'un satellite ou d'une tour laser....

- Modif : Suppression de l'approche automatique quand vous lancez l'ordre 'Récupérer IA' à partir de votre vaisseau. Vous devez approcher manuellement ou utiliser manuellement le pilote automatique.. Ceci afin d'éviter d'interrompre le processus de transfert en mettant on ou off le pilote automatique par erreur au milieu de l'opération.

- Modif : Le message qui signale l'éjection d'un cosmonaute d'un vaisseau détruit se met à jour dans le journal mais ne s'affiche plus d'office.

- Modif : Les commandes générales de gestion IA sont accessibles uniquement dans le vaisseau du joueur. Les autres vaisseaux n'ont plus accès qu'à la commande 'récupérer IA' et 'Saisie Nom Pilote IA'

- Modif : Les commandes de renommage sont accessibles uniquement dans le vaisseau du joueur, sauf la commande de saisie directe de préfixe et suffixe.

- Rajout : Avec la fonction Status pilote, vous pouvez maintenant connaître le grade et le type (Pilote Réel ou Pilote IA) du pilote d'un vaisseau non joueur.

- Rajout : Rajout fonctions d'extension IA :

- gestion avaries
- missiles moustiques antimissiles
- drone Anti-missiles
- Contre-mesures Electroniques
- sauts de sécurité
- recharge de bouclier d'urgence.
- Paramétrage global des IA

- Rajout : Fonction Communication avec le pilote

- utiliser/ne pas utiliser fonction extension IA Anti-missile
- utiliser/ne pas utiliser fonction extension IA Gestion Avaries
- utiliser/ne pas utiliser fonction extension IA Gestion Urgence bouclier
- Sortie temporaire du groupe
- Rejoindre le groupe
- Aller dans chantier naval le plus proche

- Aller dans le dock d'équipement le plus proche
- Aller dans la station commerciale la plus proche
- Trouver des photopiles

- Rajout : Les Pilotes IA n'ont pas tous les même capacités d'apprentissage

3.05

Rectif : Quand on donne un ordre a sa propre IA copilote dans le menu de communication, le message adressé par l'IA en tient compte.

Rectif : La commande par défaut des ailiers d'un groupe est 'Attaque la même cible que le leader' et non pas 'protège le leader', ils réagiront ainsi face aux ennemis sans attendre que leur leader soit touché.

Vos groupes gagneront en efficacité. NB : cette modif avait déjà été effectuée mais avait disparue...

Rectif : La commande d'éjection manuelle d'une IA ne fonctionnait plus...

Rectif : Quand on réintègre un vaisseau dans son groupe par la commande communication pilote, ce vaisseau ne fait pas de saut s'il est déjà dans le secteur de son groupe

Rectif : Quand on ouvre les portes de la soute, l'extension IA ne considère plus que le bouclier est à 0

Modif : les commandes de groupe attaque sélectives/tous profitent de la recherche de cible avancée, si le leader est au moins de niveau 11.

Modif : Réorganisation des commandes de Groupe

Ajout : Update ComIA et Réseau de surveillance ComIA
Ajout : Fonction d'extension d'IA : utilisation des drones de combat
Ajout : Menu Communication avec le pilote, fonction aller chercher drone.
Ajout : Les groupes peuvent utiliser leurs moteurs de saut pour rejoindre une position par la commande GR : aller à.
Ajout de la fonction Scan Ennemi à portée, disponible également en fonction d'extension IA

3.10

Rectif : Dans le menu de communication avec le pilote, le rayon de recherche pour les ordres de types chercher station était erroné, les vaisseaux ne cherchaient que dans un rayon de 4 secteurs maxi
Rectif : Dans le menu communication avec le pilote, on ne pouvait pas annuler la commande 'Scan ennemi'

Modif : les commandes Affichage Extension On/OFF et Affichage Auto Prime ON/OFF sont maintenant intégrées au menu Réglage global IA

Modif : Les groupes d'interventions peuvent revenir automatiquement à leur base ou secteur de départ.

Modif : Les ComIA tiennent compte de l'importance de la menace pour envoyer des groupes d'intervention.

Modif : Les commandes de groupes ne sont accessibles que par les menus de votre vaisseau.

Ajout : Gestion des approvisionnements.

3.20

Rectif : La commande 'scan ennemi' fonctionne désormais

Modif pour rendre compatible avec la version 2.01 de X3, rajout notamment de la prise en compte de la nouvelle classe M7

Modif : les vaisseaux endommagés cherchent d'abord le QG du joueur à proximité, s'il ne le trouve pas ils cherchent alors un chantier naval

Modif : remise à jour du script bonus de patrouille sans salaire pour compatibilité 2.0

Modif : remise à jour du patch de script manager de station pour compatibilité bonus pack 3.0

Rajout : touche de fonction 'GR attaque M7'

3.25

Modif : le mode d'utilisation des commandes a été revu pour simplifier les manipulations. On peut maintenant accéder à la plupart des commandes directement à partir du menu des vaisseaux, et pas seulement du menu du vaisseau du joueur.

De plus si la commande est exécutée à partir du menu du vaisseau du joueur, elle tient compte de sa cible active et l'utilise si possible pour effectuer l'ordre.

Concerne les commandes de groupe, les commandes de gestion IA (récupération/extraction/Installation), la commande de renommage d'UN vaisseau, la commande de Status Pilote.

La commande 'Communication avec le pilote' devient 'Communication avec le piloteIA'

Rajout touche de raccourci pour accéder directement au menu de communication PiloteIA

Modif : Commande 'Installation IA' : la liste des IA de la base de stockage est affichée, et l'IA à transférer peut être directement sélectionnée

Modif : affichage de la liste des IA de la base de stockage pour sélectionner une IA à transférer, ou à supprimer.

Rajout : raz automatique des suffixes des leaders inoccupés (seulement si extension IA active sur le vaisseau)

3.30

Rectif : RAZ auto de l'extension de nom fonctionne pour les vaisseaux sans ailliers
 Rectif : Le no de groupes maximum est ramené à 98
 Rectif : Quand on donnait un ordre d'intervention au leader d'un groupe, c'est le vaisseau ComIA qui le prenait pour lui
 Rectif : La liste des pilotelA et la liste des groupes pouvaient être tronquées si elles étaient trop importante. Elles s'affichent maintenant sur plusieurs pages.
 Rectif : les scanners triplex n'étaient pas détectés sur les vaisseaux où ils figuraient dans les équipements inclus (les M2)
 Rectif : L'indication de l'arrêt du réseau ComIA ne s'affichait pas dans le status du réseau
 Modif : Le mode silencieux du réseau ComIA fonctionne également en mode global

Rajout : Message de détresse : nouvelle option dans le menu de communication avec le PilotelA. Réservé aux pilotes Officiers minimum, et vaisseaux équipé d'un scanner triplex
 Rajout : Possibilité de renommer tous les vaisseaux d'un groupe particulier...
 Rajout : Possibilité de transférer tous les vaisseaux d'un groupe dans un autre groupe.
 Rajout : Le grade militaire des marchands MK3 est automatiquement vérifié et remis à jour en fonction de leur niveau de marchand quand on demande le status du pilote.

3.31

Rectif : Le nouveau leader d'un groupe ne reprenait plus l'ordre en-cours de l'ex leader
 Rectif : saut de lignes superflus dans la liste des PilotelA (correspondant aux drones)
 Rectif : Les M2 (qui ont un scanner triplex 'd'usine') ne pouvait pas utiliser la fonction de message de detresse ou la fonction de scanne auto des ennemis.
 Rectif : la fonction scanne ennemi ne tient pas compte des drones

Rajout : Le nouveau leader s'il n'a pas de liste de réappro (LDR) reprend à son compte celle de l'ancien leader du groupe au moment de son remplacement.

Rajout : Les M1 et M2 peuvent maintenant avoir des ravitailleurs attachés à leur service, de la même façon que pour les tankers. Ils pourront ainsi réapprovisionner les vaisseaux dockés à leur bord, mais pas les autres vaisseaux, ce qui reste l'apanage des tankers (TL, TS ou TP).
 Rajout : Les Carriers peuvent réapprovisionner automatiquement les vaisseaux qui se docke à leur bord

3.32

Rectif : la distance de détection des satellites du réseau ComIA était trop importante
 rectif : on ne peut plus extraire l'IA des drones ou des tours laser
 rectif : fonction status clarifiée pour le scan des capsules de sauvetage

Rajout : désormais quand un groupe est à l'arrêt dans un secteur, son leader vérifie périodiquement l'état de ses ailliers. Si l'un d'entre eux se fait attaquer il le défend avec tout le reste du groupe.
 Rajout : Un groupe d'intervention en attente d'une alerte monte la garde dans son secteur au lieu de rester immobile (seulement si non docké à son vaisseau mere)
 Modif : quand on crée un groupe d'intervention, celui-ci commence par rejoindre et se docke à sa base pour attendre une alerte, si on lui a demandé de rejoindre sa base après intervention.
 Rajout : dans le menu Communication PilotelA, ordre : suppression de la base affectée...
 Rajout : les ravitailleurs peuvent rester dockés à leur vaisseau mère entre les missions de ravitaillement

3.35

Rectif : Les drones et tourelles lasers ne montent plus en grade
 Rectif : Le message affiché quand on vend toutes ses IA d'un seul coup était erroné

Modif : Plus besoin de valider les messages de récompense/montée de niveau ou les messages d'éjection IA/npc quand on ouvre le journal

Ajout : 10 modèles de listes de réapprovisionnement mémorisables

Ajout : Possibilité de récupérer les cosmonautes éjectés et de les déposer dans une station pour obtenir une récompense ou gagner de la réputation.

3.36

Rectif : les 'personnes recherchées' sont maintenant des 'esclaves – prisonniers'

Rectif : Le grade du cosmonaute transféré pendant le sauvetage était erroné

3.37

Rectif : inversion ordre achat vente IA

Rectif : bonne version du fichier texte 337163

3.50

Modif : Les modifications de libellés (raccourcissements) font maintenant l'objet d'un script séparés

Modif : Changement des slots commandes pour compatibilité avec le mod Xtended

Modif : On ne peut plus affecter un groupe inexistant en groupe d'intervention

Rectif : Le niveau du marchand de station était mal affiché dans le status

Rectif : Des 'restes de test' faisaient que les drones étaient éjectés par les IA dès que leur bouclier était bas, même si il n'y avait pas d'ennemi à proximité

Rectif : un message de debug apparaissait quand on utilisait la fonction Attq/protège/réappro

Ajout : Version Anglaise des fichiers texte et readme

3.55

- Refonte des fonctions dans des menus

- Ajout : réglage quantité de photopiles distribuées par les Ravitailleurs-E (

- Ajout : Quand un vaisseau ramasse des astronautes, il continue son ramassage dans le secteur automatiquement tant qu'il lui reste de la place (niveau 6 requis)

- Ajout : Vous pouvez maintenant démarrer les fonctions d'Extension IA sur tous les vaisseaux d'un seul coup par une nouvelle fonction dans le menu de Réglage Global IA

- Rajout fonction appel assistance

- 'Ramassages des Ailliers perdus' : Un aillier à l'arrêt (par exemple après avoir demandé le menu de communication avec son IA) reprendra de lui-même sa place dans le groupe au bout d'un bref moment (nécessite que sa fonction d'extension IA soit activée).

- Modification : amélioration de la fonction de protection

- Modification : Suppression du dossier patch du package.

- Modification : Allègement de la charge cpu utilisée par le réseau ComIA

- Modification : On n'a plus besoin de cibler un vaisseau ComIA ou de Transporter soi-même une ComIA pour pouvoir demander le status réseau à l'aide du raccourci clavier.

- Correction : les TL ne pouvaient pas ramasser des naufragés

- Correction : Réduction du temps d'initialisation du réseau de surveillance

3.55

- correction de divers problèmes de lancement des ordres

16 - Annexes

Liste des grades

00	Recrue
01	Elève Pilote
02	Pilote 2° Classe
03	Pilote 1° Classe
04	Pilote
05	Pilote Breveté
06	Quartier Maître 2° Classe
07	Quartier Maître 1° Classe
08	Second Maître
09	Second Maître Breveté
10	Maître
11	Premier Maître
12	Maître Principal
13	Major
14	Aspirant
15	Enseigne
16	Enseigne Breveté
17	Enseigne de Vaisseau 2° classe
18	Enseigne de Vaisseau 1° classe
19	Lieutenant de Vaisseau
20	Lieutenant 2° Classe
21	Capitaine de Corvette
22	Capitaine de Frégate
23	Capitaine de Vaisseau
24	Commandeur
25	Contre Amiral
26	Vice Amiral
27	Vice Amiral d'escadre
28	Amiral
29	Amiral de la Flotte

Probabilité d'utilisation d'une IA par une Race

Xénon	0%
Kha'ak	0%
Split	0%
Goneur	0%
Terrien	0%
Argon	10%
Boron	5%
Paranid	5%
Teladi	15%
Pirates	10%
Yaki	10%

Probabilité d'éjection d'un pilote selon la Race

Xénon	0%
Kha'ak	0%
Split	15%
Goneur	10
Terrien	0%
Argon	15
Boron	10
Paranid	10
Teladi	15
Pirates	20
Yaki	15

Probabilité du grade d'une IA PNJ

- Chasseur Léger M5
 - min = 00 : Recrue
 - max = 05 : Pilote
- Chasseur M4
 - min = 03 : Pilote 2nd Classe
 - max = 07 : Officier 1ere Classe
- Chasseur Lourd M3
 - min = 05 : Pilote
 - max = 11 : Quartier Maître 1ere Classe
- Croiseur M6
 - min = 06 : Officier 2nd Classe
 - max = 18 : Enseigne Maître
- Croiseur M7
 - min = 12 : Second-Maitre
 - max = 20 : Lieutenant 2nd Classe
- Destroyer M2
 - min = 16 : Enseigne
 - max = 25 : Capitaine
- Destroyer Lourd M1
 - min = 20 : Lieutenant 2nd Classe
 - max = 28 : Amiral de Flotte

- Grand Transporteur TL
 - min = 10 : Quartier Maître 2nd Classe
 - max = 15 : Maître Principal

Primes obtenues

Chasseur Léger M5	5000
Chasseur M4	7000
Chasseur Lourd M3	20000
Petit Transporteur TS	10000
Transporteur Pirate TS	20000
Grand Transporteur TL	90000
Croiseur M6	75000
Croiseur M7	200000
Destroyer M2	500000
Destroyer Lourd M1	800000

Les primes sont augmentées d'un pourcentage correspondant au grade de l'IA du vaisseau 'tueur'
 Ex : Pilote IA Officier 1ere Classe (grade 7) la prime pour un M3 sera de 20000 + 7% soit : 21400cr

Table Estimation des forces

Pour estimer les forces d'une attaque ennemie, et du groupe d'intervention qui lui répondra, la ComIA cumule la force de chaque vaisseau suivant la table :

Chasseur Léger M5	2
Chasseur M4	4
Chasseur Lourd M3	8
Petit Transporteur TS	3
Transporteur Pirate TS	3
Grand Transporteur TL	10
Croiseur M6	15
Croiseur M7	20
Destroyer M2	30
Destroyer Lourd M1	40

Récapitulatif des fonctions accessibles en fonction des grades

Plus une IA est gradée, plus elle a accès à des fonctions performantes, voici un récapitulatif :

- **00 : Recrue**
- **01 : Elève Pilote**
- **02 : Pilote 2° Classe**
- **03 : Pilote 1° Classe**
- **04 : Pilote**
- **05 : Pilote Breveté**

- Bonus vitesse : 1
- 100% de chance de s'éjecter en cas de destruction du vaisseau
- Utilisation des missiles moustiques anti-missiles
- Message en cas d'avaries
- Les M5 peuvent occuper la fonction de Chasseur Anti-Missiles
- Le pilote A peut se débrouiller pour rejoindre à votre demande un chantier naval, dock d'équipement, station commerciale, ou trouver des photopiles
- Peut éjecter 2 drones de combat en cas de danger
- **06 : Quartier Maître 2° Classe**
- **07 : Quartier Maître 1° Classe**
- **08 : Second Maître**
 - Bonus vitesse : 2
 - Bonus Maniabilité : 1
 - Manoeuvre d'échappement quand menacé par un missile
 - Recherche d'un chantier naval en cas d'avaries
 - Fonction patrouille de reconnaissance disponible (M5 seulement)
 - Peut éjecter 3 drones de combat en cas de danger
 - Le groupe avec la commande Défend la base continue à monter la garde une fois docké
 - Scan des ennemis si équipé scanner triplex
 - Peut piloter un Ravitailleur Energie pour son groupe
 - Peut Piloter un Ravitailleur pour les Tankers
 - Peut envoyer un signal de détresse si équipé scanner triplex
 - Continue à recueillir automatiquement tous les astronautes d'un secteur
 -
- **09 : Second Maître Breveté**
 - Les M5 faisant partie d'un groupe peuvent assurer la fonction de chasseur anti-missile
- **10 : Maître**
 - Envoi de deux missiles moustiques anti-missiles au lieu d'un
- **11 : Premier Maître**
 - Utilisation des scanners des autres vaisseaux et stations du joueur pour trouver des ennemis
 - Ravitaillement en photopile de ses alliés avant un saut si équipé d'un téléporteur
 - En Groupe d'Intervention, le leader vérifie si son groupe est équipé de moteurs de saut avant de prendre en charge une alerte dans un secteur trop éloignée
- **12 : Maître Principal**
- **13 : Major**
 - Bonus vitesse : 3
 - Utilisation des drones en fonction anti-missile
 - Recherche d'un chantier naval en cas d'avarie, et retour à la base ou station amie si chantier naval pas trouvé.
 - Saut de sécurité pour les TS si niveau du bouclier faible
 - Régénération accélérée du bouclier par l'usage de photopiles pour les vaisseaux non TS
- **14 : Aspirant**
- **15 : Enseigne**
 - Peut piloter un Tanker
 - Carrier ou Tanker : peut réapprovisionner automatiquement les vaisseaux dockés
- **16 : Enseigne Breveté**
 - Bonus vitesse : 4
 - Bonus Maniabilité : 2
 - Peut éjecter 4 drones de combat en cas de danger
- **17 : Enseigne de Vaisseau 2° classe**
- **18 : Enseigne de Vaisseau 1° classe**
 - Fonction ECM si scanner triplex, logiciel de commande spéciale et projecteur d'écliptique
- **19 : Lieutenant de Vaisseau**
- **20 : Lieutenant 2° Classe**

- **21 : Capitaine de Corvette**
- **22 : Capitaine de Frégate**
 - Bonus vitesse : 5
- **23 : Capitaine de Vaisseau**
- **24 : Commandeur**
 - Le pilote IA peut être upgradé en ComIA
- **25 : Contre Amiral**
 - Bonus vitesse : 6
 - Bonus Maniabilité : 3
 - Peut éjecter 5 drones de combat en cas de danger
 - Accède aux fonctions de **gestion du carrier** (*Menu Général/Communication avec le pilotIA*)
- **26 : Vice Amiral**
- **27 : Vice Amiral d'escadre**
- **28 : Amiral**
- **29 : Amiral de la Flotte**
- **31 :**
 - Bonus vitesse : 7

NB : certaines fonctions même si elles deviennent accessibles à un grade donné deviendront de plus en plus efficaces en fonction des grades suivants

Liste des raccourcis claviers

GR : Sélection Groupe 1
 GR : Sélection Groupe 2
 GR : Sélection Groupe 3
 GR : Sélection Groupe 4
 GR : Sélection Groupe 5
 GR : Sélection Groupe 6
 GR : Sélection Groupe 7
 GR : Sélection Groupe 8
 GR : Sélection Groupe 9
 GR : Sélection Groupe 10

GR : Attaque Ma Cible *
 GR : Attaque Tous
 GR : Retour Base
 GR : Protège Moi *
 GR : Stop
 GR : Attaque M1
 GR : Attaque M2
 GR : Attaque M3
 GR : Attaque M4
 GR : Attaque M5
 GR : Attaque M6
 GR : Attaque M7
 GR : Attaque Chasseurs
 GR : Attaque Capitaux
 GR : Attaque et Retour Base

IA : Status Pilote de la cible
 IA : Status Réseau ComIA

- : seulement accessible par raccourcis clavier

Liste des nouvelles commandes

Menu Piracy :

- 641 *SQ-Ship Assign Squadron-
- 642 *SQ-Ship Type Assign Squadron-
- 643 *SQ-Name/Create a Squadron-
- 644 *SQ-Attack-Protect-Supply...-
 - Attack Target
 - Protect Target
 - Supply Target
- 645 *SQ-Squadron Command : (scripted menu)
 - Attack All Enemy
 - Attack All Enemy M1(+Shortcut)
 - Attack All Enemy M2(+Shortcut)
 - Attack All Enemy M3(+Shortcut)
 - Attack All Enemy M4(+Shortcut)
 - Attack All Enemy M5(+Shortcut)
 - Attack All Enemy M6(+Shortcut)
 - Attack All Enemy M7(+Shortcut)
 - Attack All Enemy Fighters(+Shortcut)
 - Attack All Enemy Capital Ships(and M6-M7)(+Shortcut)
 - Protect your Base/Carrier
 - Return to Base(+Shortcut)
 - Protect Me(+Shortcut)
 - Attack my Target(+Shortcut)
 - Reach my Position
 - Reach the position of,,,
 - Go to sector
 - Attack/Protect/Supply
 - ComAI Strike Force Squadron
 - Squadron stop
- 646 *SQ-Move To Position...-

Menu General :

- 818 *AI-Global Setup / Manage AI (Scripted menu)
 - Communicate with co-pilot(+Shortcut)
 - PilotAI List -ALL-
 - PilotAI List -Fighters-
 - PilotAI List -Carriers-
 - PilotAI List -TS-
 - Squadron List
 - AI Database List
 - Delete AI from Database

 - Setting Quantity of ECells distributed by E-Suppliers
 - Setting ability to react in front of threats

 - AI extension START on all ships

- AI extension STOP on all ships
- AI extensions : Global SAM ON/OFF
- AI extensions : Global Damage ON/OFF
- AI extensions : Global Shield ON/OFF
- Autodisplay bounty ON/OFF
- Extended Info display ON/OFF
- GR Atk Préférée : Automatiquement dernier type d'atk ON/OFF
- Warning messages - Settings

819 *AI-Communication with PilotAI- (scripted menu) (+Shortcut)

- AI extensions : SAM ON/OFF
- AI extensions : Damage ON/OFF
- AI extensions : Shield ON/OFF
- AI extensions : Fighters Drones ON/OFF
- AI extensions : Auto Scan Enemy ON/OFF
- AI extensions : -SOS- Message ON/OFF
- AI extensions : -SOS- Squadron Assistance ON/OFF
- Supply : E-Cell Supplier ON/OFF
- Supply : Ware Supplier ON/OFF
- Supply : Tanker ON/OFF
- Supply : Carrier/Tanker : Auto/supply Docked Ships ON/OFF
- Squadron : Quit your squadron
- Squadron : Join your squadron
- Dock to the nearest Shipyard
- Dock to the nearest EQ dock
- Dock to the nearest Trading station
- Get e-cells
- Get fighter drones
- Immediate Scan of enemy pilot in range
- Eject immediately in an escape pod
- Remove Homebase
- Carrier : Liste des groupes Affectés
- Carrier : Retour : Tous Groupes d'attaque dans secteur
- Carrier : Retour : Tous Groupes d'intendance dans secteur
- Carrier : Retour : Tous Groupes dans secteur
- Carrier : Retour : Tous Vaisseaux dans secteur
- Carrier : Retour : Tous Vaisseaux
- Carrier : Sortir : Tous Groupes d'attaque
- Carrier : Sortir : Tous Groupes d'intendance
- Carrier : Sortir : Tous Groupes
- Carrier : Sortir : Tous Vaisseaux
- Carrier : Défense d'Urgence
- Carrier : Réapprovisionne tes vaisseaux dockés
- Carrier : Envoi en réparation vaisseaux dockés endommagés
- Supply : File current supply list as a template
- Supply : Load a template as a supply list
- Supply : Remove/Add Supply List

- ComAI : Scout Patrol
- ComAI : scout patrol : Rem/Add sector.-
- ComAI : Early warning network settings Menu

- Display network status (+Shortcut)
- Network initialization in global mode
- Network initialization in limited mode
- Mute mode On-Off
- Khaaks monitoring[
- Xenon monitoring
- Pirates monitoring
- All enemy ship monitoring
- Rem/Add monitoring list sect.-
- Rem/Add monitoring list ship-
- Delete sector monitoring list
- Delete ship monitoring list
- Immediate Scan request.
- Network shut down
- ComAI - Log ON/OFF

820 *AI-Communicate with station (scripted menu)

- Drop shipwrecked victims off in station
- Sell an AI
- Buy an AI
- Upgrade an AI to ComAI

821 *AI-Pilot Status Request-(+Shortcut)

822 *AI-Retrieve AI/Astronaut-

- Retrieve AI in escape pod
- Retrieve Astronaute

823 *AI-Install/Extract AI

- Extract AI from a Ship
- Install AI in a ship

824 *AI-Input PilotAI Name-

825 *AI-Rename Ships

826 *AI-Rename This Ship-

COMMAND_TYPE_SHIP :

846 *AI-AI Extension-

Pour les programmeurs

pour utiliser l'extension de nom, inclure dans vos script les lignes suivantes :

```
$aff.ext.nom = get global variable: name='azz.aff.ext.nom'
if $aff.ext.nom != null
    @ = $dummy -> call script 'azz.ext.nom' : Prefixe=<pre.lib>
Suffixe=<post.lib>  Vaisseau=vaisseau  Couleur Prefixe=<pre.col>  Couleur
suffixe=<post.col>
end
```

pre.lib : libellé à rajouter devant le nom

si nul : on efface le préfixe
si ? : on garde le préfixe existant éventuel

post.lib : libellé à rajouter derrière le nom
si nul : on efface le suffixe
si ? : on garde le suffixe existant éventuel

pre.col et post.col : couleur pour le suffixe et le préfixe
0 : pas de couleur
1 : Jaune
2 : Vert Clair
3 : Bleu
4 : Argent
5 : Gris
6 : Rouge
7 : Bleu Clair
8 : Violet
9 : Implicite Gris Clair

\$aff.ext.nom peut avoir trois états :
null : le script n'est pas installé ;)
0 : affichage des extensions désélectionné
1 : affichage des extensions sélectionné

Pour récupérer le nom d'un vaisseau sans ses extensions éventuelles utiliser la commande :
@ \$nom.sans.ext = \$dummy -> call script 'azz.ext.nom.sans' :
Vaisseau=<vaisseau>

Commandes utilisées :

```
<t id="641">COMMAND_TYPE_PIRACY_41</t> -PilotAI-Ship Assign Squadron
<t id="642">COMMAND_TYPE_PIRACY_42</t> -PilotAI-Ship Type Assign Squadron
<t id="643">COMMAND_TYPE_PIRACY_43</t> -PilotAI-Create/Name a Squadron
<t id="644">COMMAND_TYPE_PIRACY_44</t> -PilotAI-Attack-Protect-Supply...
<t id="645">COMMAND_TYPE_PIRACY_45</t> -PilotAI-Squadron Commands
<t id="646">COMMAND_TYPE_PIRACY_46</t> -PilotAI-Move To Position...

<t id="818">COMMAND_TYPE_GENERAL_18</t> -PilotAI-Global Setup/Management AI
<t id="819">COMMAND_TYPE_GENERAL_19</t> -PilotAI-Communication with PilotAI
<t id="820">COMMAND_TYPE_GENERAL_20</t> -PilotAI-Communication with station
<t id="821">COMMAND_TYPE_GENERAL_21</t> -PilotAI-Pilot Status Request
<t id="822">COMMAND_TYPE_GENERAL_22</t> -PilotAI-Retrieve AI/Astronaut
<t id="823">COMMAND_TYPE_GENERAL_23</t> -PilotAI-Install/Extract AI
<t id="824">COMMAND_TYPE_GENERAL_24</t> -PilotAI-Input PilotAI Name
<t id="825">COMMAND_TYPE_GENERAL_25</t> -PilotAI-Rename Several Ships
<t id="826">COMMAND_TYPE_GENERAL_26</t> -PilotAI-Rename This Ship

<t id="1246">COMMAND_TYPE_SHIP_46</t> -PilotAI-AI Extension
```

Merci à tous ceux qui ont apporté leurs idées ou leurs rapports de bugs :)

Merci à Phlt, Ikaruga, Succotash et Odin pour la version Anglaise de ce script

Merci à la Confrérie de l'Echange pour son support et sa passion : <http://www.3enfamille.net>

Remerciement spécial à Naffarin qui m'a permis d'utiliser ses scripts de Station Trader pour la partie 'gestion de réparation'.... même si je m'en suis finalement pas mal éloigné :)

Merci à tous ceux qui font évoluer ce jeu magnifique en scriptant ou modant et merci à ceux qui font vivre le forum egosoft de façon si sympa.

Merci à tous ceux qui ont lu ça jusqu'au bout, j'espère qu'il y'en aura ;))

Bon jeu :)