

# Systeme de Conduite de Tir MARS

## par Gazz

Pour X3:Réunion © : V3.04 (interrompu) <http://forum.egosoft.com/viewtopic.php?t=207095>  
Pour X3:Conflit Terrien © : V4.37+ <http://forum.egosoft.com/viewtopic.php?t=217470>

(X3:Réunion et X3:Conflit Terrien sont des Copyright d'EGOSOFT)

Version Française par :



Traduction fichiers t et documentation : [Odin83](#)  
Relecture et tests dans le jeu : [Cpt-Killer](#), [Ilyrm](#), [Phlt](#), [Odin83](#), [siky](#), [super5](#)

*Les scripts de Tourelle sont stupides.*

*Ils tirent avec jubilation une salve de 30 seconde sur un M5 quand la proverbiale boule de neige en enfer aurait une meilleure chance de toucher.*

*C'était trop déprimant à voir, aussi, créer le script de tourelle parfait, est devenu ma croisade personnelle.*

*Celui qui tire seulement sur les cibles qu'il peut toucher.*

# Motion Analysis Relay System (Système Relai d'Analyse de Mouvement)

## **MARS est constitué de 5 systèmes :**

- Conduite de Tir (Tourelles)
- Gobelins (Vos fidèles serviteurs)
- Ramassage automatique des cargaisons abandonnées dans l'espace (Gobelin Récupérateur)
- Déploiement de satellites
- Un Plugin AL, qui rend MARS disponible pour les vaisseaux de ligne IA (optionnel)

## **Raccourcis clavier :**

- Configuration
- Lancer Gobelin (Drone de Combat)
- Lancer Gobelin Mk2 (Drone de Combat Mk2, Keris)
- Déployer Satellites (Satellites Perfectionnés)
- Cesser-le-feu / Ignorer cible
- Gobelins : Désactivation (Drones de combat standard)
- Gobelins : Attaquer boucliers (Drones de combat standard)

Conduite de Tir MARS : **MARS Défensif, MARS Offensif**

## **Équipement requis :**

**MARS Conduite de Tir** (vendu dans tout bon dock d'équipement Split qui se respecte).  
Disponible pour les vaisseaux à partir de la classe M6.

**MARS Light** disponible pour les vaisseaux plus petits :

- Pas de changement d'arme automatique
- Pas de largage automatique de Gobelins

Notez que MARS utilise plus de temps CPU qu'un simple script de tourelles, alors l'utiliser sur votre flotte de 50 M3 peut être perceptible.

MARS n'utilise pas d'arme à effet de zone (GOCD etc...) si un vaisseau ami ou neutre se trouve à moins de 4 km.

Il fait attention également aux cargaisons flottant dans l'espace si ses boucliers sont < 20%.

MARS utilise toutes les armes qu'il peut trouver dans la soute du vaisseau.

**Il est normal qu'un seul laser par tourelle soit présent quand il n'y a rien à détruire.**

Les lasers restent disponibles, dans la soute, pour les autres tourelles.

MARS tire uniquement sur les cibles **qu'il peut toucher**.

Si la cible utilise les manœuvres usuelles d'évasion, MARS changera de cible, pour une autre faisant de préférence une belle attaque en ligne droite, ou peut-être un vaisseau plus gros ou plus lent entrant dans sa ligne de tir...

### **Choix de l'arme :**

Toucher la cible n'est pas assez. MARS tire pour détruire.

S'il calcule qu'il y a une chance de toucher à 50% avec un **LPHE** et 40% avec un **CPP**, il utilisera le **CPP** parce que ces 40% feront 6 à 7 fois plus de dommages...

Toucher la cible est la préoccupation principale. Si un laser est trop lent par rapport à la cible, il ne sera pas pris en considération.

### **Attaque ma cible :**

Même si MARS fonctionne indépendamment de tous les autres scripts, il prend en compte les objectifs de mission du vaisseau ainsi que les intentions du joueur.

Toutefois quelques vaisseaux ont un bonus à leur « valeur » en tant que cible.

- Cible du vaisseau MARS : +20%
- Cible du leader de groupe : +25%
- Cible du joueur : +30%

Le vaisseau cible d'une mission est... suggéré... comme une cible, mais MARS engagera d'autres ennemis s'il n'a pas la possibilité de **toucher** cette cible.

Si le joueur cible un M5 mais MARS a également une solution de tir sur un M2 derrière – ces 30% ne feront pas paraître le M5 comme une cible plus intéressante.

### **Gestion automatique de la puissance de feu :**

MARS adapte en permanence la cadence de tir de tous les lasers pour obtenir la puissance de feu maximale, ce qui en passant permet de ne pas encombrer l'affichage de tirs inutiles et sauvegarde ainsi quelques FPS.

Plus l'énergie laser est basse, plus MARS a tendance à utiliser les armes à munitions.

### **Attaquer Boucliers (Vaisseaux de Ligne) – Abordage**

Dans Conflit Terrien, les Soldats peuvent aborder les vaisseaux ennemis après que les boucliers soient « tombés » près de zéro.

Il y a une commande de combat « Attaquer Boucliers », mais je n'ai pas été... très impressionné après que le script de tourelles standard ait transformé la cible en poussière spatiale sans hésitation.

Dans le menu de configuration de MARS, vous pouvez choisir « Attaquer Boucliers » pour la cible actuelle.

MARS détecte également si un vaisseau MARS exécute la commande Egosoft « Attaquer Boucliers ».

Il faut seulement que l'attaque dure suffisamment longtemps pour que MARS la détecte – Betty vous signale que le vaisseau « cible les boucliers ».

Tous les vaisseaux MARS vont essayer de ne pas détruire ce vaisseau-là, mais seulement de maintenir ses boucliers abaissés.

Un laser ne sera pas utilisé si l'estimation du temps d'arrivée des tirs sur la cible excède les 15 sec.

Un tir contrôlé n'est pas possible sans ces conditions. Le plus proche sera le mieux.

Le changement d'arme automatique est requis pour un ajustement précis de la puissance de feu. Les petits vaisseaux (pas de changement d'arme automatique) ignoreront cette cible.

Désactiver le mode « Attaquer Boucliers » :

Le raccourci clavier « Ignorer cible » annulera ce mode si vous ignorez en premier la cible puis ordonnez un « tir libre » de nouveau.

Vous pouvez également désactiver la commande dans le menu de MARS.

Il y a également une fonctionnalité additionnelle, sous la forme d'un raccourci clavier et d'une entrée du menu, pour ordonner à tous les drones de combat standards du secteur d'attaquer seulement les boucliers.

C'est la commande standard d'Egosoft que vous ne pouvez normalement appliquer qu'à chaque

drone individuellement mais pas à l'échelle du secteur entier. Ce n'est pas un script MARS.

### **Mode Capture (Petits vaisseaux) :**

Nous lâchons la gâchette pour... capturer des vaisseaux ! Plus pour longtemps ! Vous pensez que MARS est un Dieu sanguinaire ! Et bien non, MARS laisse un peu de temps au pilote ennemi pour une éventuelle éjection.

(Activé par défaut, réglage dans le fichier t\7047-L033.xml)

### **Les Stations neutres sont relativement à l'abri des tourelles MARS :**

Si une station neutre empêche une tourelle de tirer, cela sera visible dans la fenêtre de commande du vaisseau. A la place d'Offensif la commande de tourelle indiquera « Protéger Station ».

Les vaisseaux de ligne avec un armement à très longue portée peuvent avoir quelques soucis s'ils opèrent près des stations.

Les énormes stations Terriennes ne seront jamais complètement à l'abri, parce que des objets de 30+ km, sont simplement ingérables dans un script.

(Activé par défaut, réglage dans le fichier t\7047-L033.xml)

Si une station neutre est touchée par un vaisseau MARS pendant une bataille, MARS enverra un message d'excuse et offrira de se racheter sous la forme d'une donation de 10.000 Crédits.

Cela fonctionne uniquement si les boucliers de la station, ne sont pas descendus en dessous de 95%.

S'ils sont inférieurs, c'est que vous avez tiré intentionnellement sur la station ou que vous avez manqué gravement à votre mission de maintien de neutralité. Dans les deux cas, les propriétaires de la station ne seront pas... d'humeur à accepter vos excuses.

Ce n'est pas une « triche » pour rendre une station « amicale » n'importe quand. Cela fonctionne uniquement quand une station est devenue hostile alors que vous combattiez dans son voisinage immédiat.

Si cette station est d'une race ennemie, soit par vos actions contre cette race, soit par vos réglages ami/ennemi dans le menu « Personnel/Avancé/Commandes Globales », alors, cette fonctionnalité est désactivée.

Faites attention à ce que les réglages ami/ennemi restent cohérents entre le réglage du vaisseau et les commandes globales.

Si vous faites ça, il peut arriver (rarement), que le vaisseau continue de tirer sur la station (parce qu'elle est ennemie pour **lui**), mais il continuera de faire des excuses et payera 10,000 Cr à chaque fois.

### **MARS prend en compte les dégâts occasionnés quand il sélectionne les lasers.**

Il ne tirera pas à l'ERP sur un M2 ni au Perturbateur d'Ions sur un vaisseau sans boucliers...

### **Économiser les munitions n'est pas son boulot**

S'il y a des Conducteurs de Mass ou autres lasers à munitions à bord et qu'ils sont sélectionnés comme « meilleurs armes », alors MARS tirera sans hésitation jusqu'à épuisement des munitions.

Bien sur il changera automatiquement d'arme pour des lasers « normaux » après épuisement des stocks.

### **MARS fonctionne mieux dans un environnement « riche » en cible.**

Seulement si il y a plusieurs cible possible, MARS peut cibler celle la plus facile à toucher.

**Augmenter la chance, pour une tourelle particulière, de toucher sa cible, n'est pas possible.**

Ce que MARS fait c'est d'évaluer et de sélectionner ses cibles pour éliminer un maximum d'erreur de tir.

Quand les tourelles de votre vaisseau commencent à suivre un ennemi, l'ordinateur de bord annonce vocalement « Cible verrouillé ».

Ce message est remis à zéro après 5 minutes d'inactivité.

Quand un vaisseau passe OOS ou sort d'un hangar OOS, il sélectionne automatiquement l'arme la plus puissante.

Cela affecte uniquement les tourelles gérées par MARS.

MARS peut être adapté aux armes spéciales des Mods facilement.

Toutes les données peuvent être trouvées dans le fichier Texte 7047-L033.xml.

Très peu de choses sont « Hardcodées » dans le script :

Les Générateurs Lanceurs de Flux Plasmique, les Batteries de Barrage à Fragmentation et les Générateurs à Ondes de Choc Déphasées, sont considérés comme armes à effet de zone.

Plusieurs réglages éditables dans le fichier texte t\7047-L033.xml

Distance de sécurité pour l'utilisation des armes à effet de zone et plus...

**Raccourci clavier :** Cesser-le-feu / Ignorer cible

Si un ennemi est sélectionné lors de l'appui sur la touche, ce vaisseau sera ignoré par tous les systèmes MARS jusqu'à ce que l'ordre soit annulé de la même manière.

Les tourelles et les gobelins peuvent continuer à faire le ménage pour vous, pendant que vous tentez de capturer cet insaisissable Nova Pillard Pirate...

Si aucun ennemi n'est ciblé, alors un cesser-le-feu est transmis à tous les vaisseaux MARS du secteur. Il durera 60 secondes (éritable dans le fichier texte t\7047-L033.xml) ou jusqu'à que vous annuliez l'ordre par un second appui sur la touche sans cible.

Les tourelles continuent à suivre les cibles potentielles, de ce fait elles peuvent reprendre le tir sans délai.

Cette fonctionnalité est également disponible dans le menu.

## Conduite de tir MARS : Missiles comme cibles

Au lieu de calculer les dommages que peuvent faire les lasers **au** missile, MARS utilise les dommages que peuvent faire le missile à l'impact.

Si les dommages sont plus grand que  $\frac{1}{4}$  de la puissance restante des boucliers, ce missile reçoit un bonus de priorité.

Pour la défense antimissile, MARS utilise les GOCD ou bien les lasers avec la portée la plus courte.

Ce seuil de «  $\frac{1}{4}$  » peut être modifié dans le fichier texte t\7047-L033.xml

Les missiles restent des cibles prioritaires. Si un M2 tire au CPP sur une cible il ignorera un Missile Bombyx mais changera de cible pour un Missile Tonnerre ou une Torpille Fournaise. Si le même M2 est en train de tirer au CAP sur un M5, il changera pour un Missile Bombyx. Détruire un M5 est beaucoup moins intéressant que prendre 19000 points de dommage.

Les missiles fonçant sur le vaisseau du joueur sont des cibles pour toutes les tourelles MARS du secteur, tous les autres vaisseaux les traitent comme s'ils étaient eux-même la cible des missiles.

### Cibles :

Seuls les vaisseaux hostiles sont attaqués.

**MARS Défensif** est avant tout un système de défense.

Les ennemis sont attaqués seulement s'ils poursuivent une unité amie ou un vaisseau neutre actuellement protégé par le vaisseau MARS.

La cible du joueur et du vaisseau MARS sont toujours des cibles valables, pourvu qu'ils soient hostiles.

Cela peut aussi être une station.

MARS protège toutes les unités dont il a la charge et attaque les cibles de mission du vaisseau, mais ne prendra pas l'initiative d'engager un combat par lui-même.

**MARS Offensif** est l'équivalent de Détruire Tous les Ennemis.

Maintenant MARS cherche activement la confrontation.

Les stations ennemies sont considérées comme des cibles secondaires – après tout type de vaisseau.

Le mode offensif élargit également la zone de contrôle du vaisseau. Il utilise les Gobelins pour intercepter et/ou retarder les ennemis dans un rayon de 16 à 30 km.

Hélas cela peut fonctionner seulement En Secteur (IS).

**MARS Défensif** et **MARS Offensif** ne peuvent pas être mixés sur le même vaisseau.

Le réglage du mode sur une tourelle affecte directement l'unité centrale de MARS et de ce fait, régler une tourelle MARS sur Défensif, fait passer toutes les autres tourelles sur Défensif également.

## Gobelins :

*Utiliser des Drones de Combat pour défendre un transporteur n'est pas une idée nouvelle. Les Gobelins, toutefois, font beaucoup plus pour vous. Ils sont vos fidèles serviteurs qui font diversion sur l'ennemi, récupèrent les cargaisons et les vaisseaux abandonnés, et, s'ils sont lancés en meute, ils peuvent abattre le M5 entêté que même votre M2 ne peut détruire.*

MARS préfère les Drones de Combat (Mk1) mais utilisera les Mk2 ou les Keris s'il n'a rien d'autre.

Le lancement manuel de Gobelins est disponible pour tout vaisseau équipé de MARS.

Le lancement automatique de Gobelins pour une mission de combat ou de leurre est disponible pour tout (gros) vaisseau avec des tourelles MARS activées.

MARS utilise automatiquement les Drones de Combat se trouvant dans les soutes, y charge un nouveau logiciel et les lance en tant que Gobelins.

Dans le menu de MARS Vous pouvez régler le lancement automatique de Gobelins pour une mission de leurre ou d'interception de missile.

La différence principale entre les Gobelins et les Drones de Combat standards est le logiciel. Les Drones de Combat attaquent ou protègent jusqu'à ce qu'ils soient détruits. Les Gobelins sont de lâches attaquants sournois. Ils ne veulent pas être détruits. Pour ce faire, ils attaquent quand l'ennemi ne les a pas remarqués et s'ils sont eux-mêmes attaqués, ils fuient en zigzag à la vitesse maximum, pour se mettre à l'abri des tourelles arrières de leur vaisseau mère.

Si plusieurs Gobelins engagent un chasseur ennemi, habituellement un des Gobelins fera semblant de « fuir ». Si l'ennemi mord à l'hameçon et le poursuit, les autres Gobelins l'attaqueront.

Comme résultat, les Gobelins survivent et harcèlent les vaisseaux ennemis beaucoup plus longtemps que des Drones standards.

Les Gobelins ne peuvent être contrôlés que grâce à MARS et ses raccourcis clavier. Les raccourcis clavier et les commandes d'origine de X3 comme « Tous les Drones de Combats du secteur : Protégez-moi »... sont tout simplement ignorés par les Gobelins.

Cela signifie qu'il n'y a aucune interférence entre les Gobelins et les Drones de Combat standards. Vous êtes libre, en plus des Gobelins, de déployer des Drones standards et d'utiliser leurs commandes et raccourcis clavier classiques pour les contrôler.

Les vaisseaux MARS avec tourelles peuvent et utiliseront les Gobelins contre les missiles. *Voir un essaim de Gobelins faire bouclier au vaisseau contre une salve de 40 Missiles Lourds Tomahawk est à ne pas manquer. Dans ce test, pas un seul missile ne s'est approché à moins de 9800 m.*

Les Gobelins Anti-Missile peuvent être activés pour tous les vaisseaux MARS, qu'il ait ou non des tourelles.

MARS utilise de préférence les Gobelins, contre les vaisseaux ennemis les plus dangereux.

Les Gobelins combattent rarement mais sont réglés pour une vitesse de pointe légèrement supérieure.

Les Gobelins sont lancés normalement à moins que le vaisseau soit équipé avec un **Collecteur de Minerai**.

Le même champ gravitationnel de basse puissance qui est utilisé pour ramener à bord de grandes quantités de Minerai, est inversé pour lancer un Gobelin à une vitesse bien plus grande, réduisant le temps d'arrivée sur la cible.  
Très utile pour la défense anti-missile.

Cette fonction utilise une Photopile par lancement. La catapulte de lancement est désactivée si la réserve de Photopile du vaisseau est trop basse. MARS garde une réserve d'énergie pour un Saut d'urgence d'au moins trois secteurs.

Les Gobelins Récupérateurs, n'utilisent pas la catapulte, la récupération de cargaisons dans l'espace n'est pas une activité « urgente ».

Il y a un **raccourci clavier** à partir du vaisseau du joueur pour lancer des Gobelins sur un ennemi, missile, ou pour récupérer une cargaison.  
Utiliser ce raccourci vous permet de lancer 2x plus de Gobelins que MARS le fait en mode automatique et tous sont gérés par MARS de sorte que si vous les lancez tous manuellement, MARS sera obligé d'attendre que quelques-uns reviennent au vaisseau pour en disposer de nouveau en mode automatique.

Ils peuvent être utilisés pour obtenir l'attention d'un vaisseau et l'amener à les suivre jusqu'au vaisseau MARS.

Ils sont également très utiles pour faire sortir un vaisseau d'une station neutre sans la faire devenir hostile.

Le rayon d'action des Gobelins est grossièrement de 120 Km.

**MARS Offensif** déploie des Gobelins pour engager les vaisseaux ennemis hors de portée des lasers.

Dépend du vaisseau et des lasers, la zone de contrôle d'un M2 peut être étendue à un rayon de 16 à 30 km.

Cela ne peut jamais fonctionner Hors Secteur (OOS) puisque les Gobelins comptent énormément sur leur extrême manœuvrabilité pour leur survie et ce n'est pas possible « Hors Secteur ».

Utiliser le **raccourci clavier** avec pour cible un **Conteneur** ou un **vaisseau abandonné**, va envoyer un Gobelin pour le remorquer jusqu'à vous. En envoyer plusieurs sur un seul objet va entraîner qu'ils se dispersent et recherchent indépendamment des « objets » abandonnés.

Les gobelins revenants avec une « cargaison », la rentreront directement dans la soute de leur vaisseau-mère dans la mesure du possible.

Cette fonction **peut** être désactivée pour certaines classes de vaisseau dans le fichier texte t\7047-L033.xml si vous préférez que seuls les vaisseaux de type transporteur récupèrent les cargaisons abandonnées laissant ainsi aux vaisseaux de classe Mx l'option de se fournir en matériel à un emplacement plus sûr.

Les moteurs des Gobelins ne sont pas très puissants, aussi, n'espérez pas d'eux d'être très rapides lorsqu'ils remorquent un gros vaisseau jusqu'à vous.

Cela vous épargnera tout de même de traverser la moitié du secteur avec votre M1 =)

Si les Gobelins remorquent automatiquement (voir Gobelin Récupérateur plus bas) les vaisseaux abandonnés jusqu'à leur vaisseau-mère, ils les lâchent dans le voisinage immédiat.

S'ils le font suite à un ordre **manuel** (vaisseau abandonné ciblé + raccourci clavier), ils les remorqueront tous à un point situé **devant le vaisseau-mère**.

Avec tous les vaisseaux « garés » devant vous, vous n'aurez pas à faire effectuer de manœuvres délicates à votre vaisseau de « 4 km ».



Volez simplement jusqu'à eux et revendiquez-les avec un logiciel tiers de récupération d'épave (**ndt : Script SOS Software, salvage claim software** de [Cycrow](#) ou **Salvage Claim Software Mk1** de [TECSG](#)).

Utiliser le **raccourci clavier** avec pour cible un vaisseau ou une station neutre enverra un Gobelin pour le/la protéger. Il interceptera alors tous les missiles ayant pour cible cet objet.

Quand la réserve d'énergie du Gobelin arrive à un niveau critique, le forçant à quitter son poste, il réclamera automatiquement un remplaçant à son vaisseau-mère.

Quand ils ne sont pas tenus occupés par des missiles, les Gobelins en mission de protection sur un objet peuvent également le réparer (Si l'option dans le menu de MARS est activée). Etant donné qu'ils ont un « petit » générateur laser, il leur est possible d'en baisser suffisamment la puissance pour utiliser leur laser comme torche à souder (voir notes d'installation en fin de document).

Les Gobelins peuvent effectuer des réparations, mais ne peuvent pas entièrement remplacer un chantier naval. Ils font les réparations d'urgence sur le champ de bataille, ce qui signifie surtout des choses simples comme les dégâts du blindage. Ils peuvent seulement réparer un maximum de 2/3 d'intégrité de coque. Pour quoi que ce soit de plus vous aurez besoin de pièces de rechange et/ou d'un technicien qualifié. Ainsi si votre coque est endommagée à plus de 70 %, les Gobelins ne peuvent pas la réparer au-dessus de 90 %, jusqu'à ce que vous fassiez réparer correctement votre vaisseau dans un chantier naval.

Les **Pandoras** et autres conteneurs spéciaux (**missions BBS**) sont ignorés par la récupération automatique de cargaisons et ne pourront être récupérés que manuellement ou en donnant un ordre explicite à partir du vaisseau du joueur (ciblage + raccourci clavier).

Si un de vos soldat est ciblé et que vous pressez le raccourci clavier, le vaisseau qui l'a « lancé » enverra un Gobelin pour le récupérer. Il n'est pas nécessaire de « cliquer » sur chaque soldat un par un.

Il est possible que l'ordre d'un autre vaisseau de récupération soit changé en « Récupérer les astronautes ». C'est inévitable. L'alternative est la récupération manuelle avec votre propre vaisseau.

Si vous ciblez un **vaisseau ami** (un TS par exemple) et que vous pressez le raccourci clavier, **ce** vaisseau va dépêcher des Gobelins pour faire la collecte des cargaisons abandonnées dans le secteur. Bien sûr ce vaisseau doit être équipé de MARS et de Drones.

Cela peut considérablement accélérer la récupération de cargaison et un TS appelé dans ce but, peut rester loin de la bataille en cours pendant que seuls les Gobelins, moins chers et plus rapides, prennent des risques.

Si vous avez un vaisseau « stationnaire » (Satellite, Tour Laser, Mine SQUASH) ciblé, alors, vous pouvez envoyer des Gobelins pour vous ramener à bord ce type d'objet.

Si vous voulez utiliser cette fonctionnalité pour un autre vaisseau que votre vaisseau personnel, faites-le à travers le menu de MARS, le vaisseau doit avoir l'objet en tant que sa propre cible. (Utiliser par avance la commande de navigation « Suivre... » avec le satellite comme cible par exemple)

### **Droit de Seigneur :**

Si vous ordonnez à un Gobelin de votre vaisseau de récupérer un conteneur spécifique ou un vaisseau, cette ordre aura la préséance sur tous les autres vaisseaux MARS collectant dans le secteur, même si un autre Gobelin est déjà en route pour le récupérer ou est en train de le remorquer.

Si votre vaisseau n'a pas de Gobelins libre à ce moment, cela chassera les autres Gobelins en route vers cette cible.

Donc si vous décidez que *vous voulez* cette caisse de Missiles Moustique au lieu que ce soit votre TS Récupérateur, vous criez « A MOI ! » Et envoyez un Gobelins pour la récupérer.

Activer le raccourci clavier **sans cible** envoie un ordre de Retour à la Base à tous les Gobelins du secteur.  
MARS, de plus, ne lancera plus automatiquement de Gobelins pour une période de 10 minutes. Envoyer manuellement un Gobelins à partir de votre vaisseau annulera l'état de retour à la base.

Activer le raccourci clavier avec un Gobelins « ciblé », envoie l'ordre de Retour à la Base à ce Gobelins seulement.

Dans le cas où un Gobelins doit remorquer une charge particulièrement « lourde », son autonomie se trouve diminuée. Quand il commencera à manquer d'énergie, il rentrera à la base, pendant qu'un autre Gobelins sera envoyé pour terminer son travail.

MARS lance 1 Gobelins par vaisseau ennemi. Le raccourci clavier n'est pas limité par ce seuil, aussi, vous pouvez en envoyer manuellement plusieurs contre ce M5 éloigné ou un autre cas similaire.

Le système MARS est limité en fonction du type de vaisseau sur lequel il est monté. Les «gros» vaisseaux peuvent contrôler 12 Gobelins, tous les autres 8.  
Le lancement automatique utilise habituellement la moitié de la capacité maximum.

Les Gobelins essaient de rentrer à leur base avant que leurs batteries soient à plat.  
Un Gobelins a une autonomie d'environ 9 minutes, gardant une réserve d'énergie pour 1 minute.

Tous les Gobelins se trouvant dans un rayon de 5 km sont automatiquement téléportés à bord si leur vaisseau-mère quitte le secteur.

Un Gobelins devant rentrer à la base retourne à son vaisseau-mère, si ce vaisseau n'est plus là, pour une raison ou une autre, le gobelins ira à bord du vaisseau MARS le plus proche dans le secteur. Si toutefois il n'y a pas de vaisseau MARS dans le secteur, le Gobelins se mettra en veille et attendra de se faire récupérer. Un Gobelins en veille utilise beaucoup moins d'énergie et à la différence d'un Drone actif, peut survivre beaucoup plus d'une heure en attendant sa récupération.

Tout Vaisseau MARS avec l'option Gobelins Récupérateurs activée, peut le récupérer automatiquement, ou bien vous pouvez le faire manuellement si vous voulez.

Bien que MARS ne contrôle pas, actuellement, vos Drones de Combats standards, Il est possible de mettre en veille manuellement vos propres Drones, comme les Gobelins le font automatiquement.

Pour ce faire, ciblez le Drone et utilisez le raccourci clavier des Gobelins.  
Un Drone en veille sera automatiquement récupéré dès que possible.

Il y a également un **raccourci clavier** qui désactive tous les Drones de Combat standards du secteur. La même fonctionnalité est disponible à partir du menu de MARS.

## Gobelin Anti-Missile (GAM) :

Les Vaisseaux MARS équipé de tourelles déploient automatiquement des Gobelins pour **intercepter des missiles bien plus loin que la portée des lasers.**

Si le raccourci clavier est utilisé sur un vaisseau ou une station neutre, un GAM est lancé pour le/la protéger des missiles ennemis. S'il tombe à court d'énergie, son vaisseau-mère enverra automatiquement un remplaçant.

Les GAM peuvent être activés pour tout vaisseau MARS utilisant l'option de **Gobelin Récupérateur** (Voir plus bas).

*Dans un test de la fonction, j'ai lancé d'un M8 40 Missiles Lourds Tomahawk sur un vaisseau MARS à 20 km de là.*

*Il a lancé un peu plus de 4 Gobelins durant l'engagement et la plus proche distance atteinte par un de ces missiles est de 9883 m du vaisseau MARS.*

*Il faut donc bien plus de puissance de feu en missile pour surpasser la défense MARS.*

*Tout ce que j'ai fait avec ces 40 Tomahawk, c'est de descendre 1 Gobelin... Pas tout à fait le niveau de succès attendu...*

## Déploiement de Satellite :

*Quelquefois un ou deux vaisseaux de reconnaissance ce n'est pas assez. Si vous arrivez avec votre flotte de combat... vous avez besoin de renseignement tactique !*

**Raccourci clavier :** Déployer Satellites

A partir du cockpit vous avez un contrôle plus direct tandis que sur la carte de secteur, tous vos vaisseaux travaillent ensemble pour exécuter la commande.

Si vous utilisez le raccourci clavier à partir du **cockpit** :

- La commande est donnée seulement au vaisseau actuellement « ciblé »
- Si aucun vaisseau n'est ciblé, elle sera donnée à votre propre vaisseau seulement.

Si vous utilisez le raccourci clavier à partir de la **carte de secteur** :

- La commande est potentiellement exécutée par tous vos vaisseaux dans le secteur
- Ils essaieront de travailler d'une manière efficace et coordonnée.
- Si un vaisseau avec des satellites dans ses soutes est le plus proche du portail de saut le plus éloigné du secteur, celui-ci s'occupera du déploiement des satellites destiné à ce portail et tous ses gobelins travailleront de concert pour les amener à bon port.
- Si le TS qui transporte les satellites n'a qu'un seul Gobelin à bord, pour ne pas retarder l'opération, tous les autres vaisseaux MARS dans le secteur l'aideront.

Seuls les **Satellites Perfectionnés** sont utilisés.

Une option du menu de MARS vous permet de régler le nombre de satellites qui devront être déployés avec la fonction **Raccourci 1x**.

**Raccourci 1x :** Déploiement par défaut, comme défini dans l'option du menu.

**Raccourci 2x :** Récupérer tous les Satellites Perfectionnés

Le vaisseau avec le plus d'espace libre dans ses soutes collectera le plus de satellites possibles avec un essaim de Gobelin.

Un vaisseau standard comme un TS peut collecter 8 satellites d'un coup, un vaisseau de ligne pourra en récupérer 12.

Si vous donnez l'ordre à partir de la carte du secteur et que le vaisseau manque d'espace dans ses soutes, de Gobelins libres, ou se trouve hors de portée pour récupérer tous les satellites, les autres vaisseaux MARS l'aideront.

A partir du cockpit vous pouvez demander à un vaisseau spécifique d'effectuer le ramassage.

Il y a 3 modes supplémentaires pour passer outre les pré-définitions de déploiement de satellite du menu :

- **Raccourci 3x :**  
Déploie 1 sat par portail de saut
- **Raccourci 4x :**  
Déploie 1 sat par portail de saut  
+ 8 en formation carrée
- **Raccourci 5x :**  
Déploie 1 sat par portail de saut  
+ 8 en formation carrée  
+ couvre toutes les routes commerciales entre tous les portails de saut

Si un ordre de déploiement est interrompu / non terminé, quelle qu'en soit la raison, alors les vaisseaux MARS du secteur essayeront de le terminer.

Après 1 heure l'ordre est oublié et doit être relancé manuellement.  
(exécuter un tel script indéfiniment n'est pas une bonne chose)

Une commande de déploiement de satellite peut être annulée et reprise n'importe quand par l'utilisation du raccourci clavier.

Par exemple, vous pouvez avoir donné une commande de retour à la base globale à tous les Gobelins. Si vous donnez un autre ordre de déploiement à partir de la carte de secteur, tous les vaisseaux à portée lanceront des Gobelins pour finir de remorquer les satellites pour terminer la formation.

Un satellite fait partie de la formation jusqu'à ce qu'un Gobelin commence à le remorquer. Vous le verrez grâce au changement de nom.

# Récupération Automatique des Cargaisons Abandonnées :

Il y a une **Commande de Vaisseau Additionnelle**, « **MARS Gobelins Récupérateurs** ».

Cette commande fait apparaître également le menu de configuration vous permettant d'ajuster les réglages de MARS sur votre vaisseau.

Tout vaisseau équipé de MARS et possédant des Drones de Combat dans ses soutes, peut utiliser cette fonctionnalité, même si au départ, elle est destinée aux Transporteurs.

Si il n'y a aucun ennemi dans un rayon de 7000 m autour du vaisseau, MARS envoi des Gobelins pour collecter les conteneurs abandonnés.

Si le vaisseau est un vaisseau porteur, il récupèrera également les vaisseaux abandonnés. Enfin du moins ils seront remorqués jusqu'au vaisseau, mais ne seront pas automatiquement réclamés. Hélas cette tâche est trop compliquée pour un simple petit Gobelin. Le travail restant à faire ne sera pas trop dur pour vous puisque les vaisseaux seront tous alignés autour du transporteur pour plus de commodité.

Les TS ont l'ennuyante habitude de lâcher un grand nombre de Drones de Combat quand ils sont attaqués.

Si les Gobelins Récupérateurs sont actifs sur un vaisseau (pas seulement un TS !), alors le nombre de Drones de Combat standard alloués pour suivre / protéger **ce** vaisseau sera limité par la valeur de Probabilité de Tirer un Missile / 5 (vous pouvez régler cette valeur par incrément de 5%).

Ainsi, si vous réglez cette valeur à 10%, 2 Drones de Combat Standards seront automatiquement lancés, quand le script d'Egosoft en lance 10...

Si les attaquants du vaisseau sont détruits ou ne se trouvent plus dans le secteur, tous les Drones sont récupérés.

Ceci peut être également utile pour transférer des Drones à travers le secteur :

Le vaisseau « donneur » éjecte simplement tous les 50 Drones dans l'espace.

Vous ordonnez à tous les Drones de protéger le vaisseau « receveur ».

Si le vaisseau « receveur » a le script de récupération de cargaison actif, il récupère la plupart ou tous les Drones (réglage du % missile) quand ils arrivent à sa portée (et les Drones sont considérablement plus rapides qu'un Transporteur).

Les **Pandoras** et autres conteneurs spéciaux (**Missions BBS**) sont ignorés par la récupération automatique de cargaison et peuvent être récupérés seulement sur un ordre explicite à partir du vaisseau du joueur.

Les vaisseaux remplissent approximativement 100% de leur soute. Sur un Transporteur cela ne sera pas significatif.

Quelques options de filtre sont disponibles dans le menu de MARS.

Les vaisseaux militaires utilisent **toujours** la valeur de « Volume du plein d'énergie (saut) » pour décider de récupérer ou non des Photopiles.

Les ordres manuels de récupération (raccourci clavier) ne tiennent compte d'aucun filtre.

## Installation :

MARS est un script autonome qui **devrait** être compatible avec n'importe quel autre script (dans la mesure où vous mettez à jour sa base de données si vous utilisez un MOD d'arme).

L'archive contient les dossiers devant être placés dans le dossier « X3 Terran Conflict ».

Le Plugin AL (menu Gameplay/Réglages IA) montre la version actuelle de MARS (mis à jours après le prochain rechargement).

**L'installation de MARS est retardée** pour un maximum de compatibilité et une meilleure résolution des problèmes.

Après « l'installation » il faut compter 2 minutes et 1 sauvegarde/rechargement de X3 pour que MARS soit complètement activé.

Le dossier X3 Terran Conflict\types contient un **Mod optionnel**.

C'est un «ship mod» (modification de vaisseau) qui rend le **laser de réparation** disponible pour les 3 types de Drones de Combat.

Il n'est pas requis pour le fonctionnement de l'option « réparation » des Gobelins, mais, lui donne une apparence beaucoup plus propre et sauvegarde du temps processeur (car aucune émulation logicielle n'est nécessaire).

Si vous n'utilisez pas déjà de « ship mod », aucun dommage à X3TC ne sera fait d'utiliser celui-ci.

Etant-donné que ce mod écrase le Tships.txt d'origine (uniquement dans le jeu), il écrasera également tout « ship mod » que vous pourriez utiliser avant ça.

Pour l'installer, décompressez           X3 Terran Conflict\types\MARS\_Repair\_Drones.zip  
dans   X3 Terran Conflict\types\TShips.txt

Pour désinstaller la modification des **Drones de Combat**, effacez tout simplement le fichier TShips.txt n'importe quand.

## Ressources utilisées :

Textfile: 7046

Textfile: 7047 (données Laser pour l'adaptation aux MOD)

Task IDs : Tous les IDs de tâche finissant par ...7046

Command slot: COMMAND\_TYPE\_TURRET\_46 (Défensif)

Command slot: COMMAND\_TYPE\_TURRET\_47 (Attente)

Command slot: COMMAND\_TYPE\_TURRET\_48 (Offensif)

Command slot: COMMAND\_TYPE\_SHIP\_51 (Gobelins Récupérateurs)

Librairie: lib.ut.pos.from.2.grades.and.rad