

Ecrit par DCVolo

Le Guide d'un pilote 3.9

Le guide communautaire à destination des
débutants et des pilotes confirmés



TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES	2
REMERCIEMENTS	11
1. LE PROJET	13
1.1 LE FINANCEMENT PARTICIPATIF	14
1.2 STAR CITIZEN	15
1.3 SQUADRON 42	17
1.4 DATES, VENTES ET CONCEPTS	18
2. LE SITE	19
2.1 ROADMAPS	19
2.2 STARMAP	20
2.3 SHIP MATRIX	20
2.4 MINI-JEUX	22
2.5 LES RÉCITS (LORE)	22
3. LE JEU	23
3.1 LES OPTIONS	23
3.1.1 LES OPTIONS DE JEU	24
3.1.2 OPTIONS GRAPHIQUES	27
3.1.2.1 LES PERFORMANCES GRAPHIQUES	29
3.1.3 AUDIO	30
3.1.4 CONTRÔLE	32
3.1.4.1 TABLEAU DES COMMANDES	33
3.1.4.2 DEADZONE & SATURATION	38
3.1.4.3 COURBE	39
3.1.5 KEYBINDING	41
3.1.5.1 L'INTERFACE	42
3.1.5.2 ADVANCED CONTROL CUSTOMIZATION	43
3.1.5.3 LES PROFILS	43
3.1.6 COMMUNICATION	45
3.2 ARENA COMMANDER (AC)	47
3.2.1 PRÉSENTATION DU MENU	47
3.2.1.1 SÉLECTION ET MODIFICATION DU VAISSEAU (SHIP CUSTOMIZATION)	48
3.2.1.2 LES DIFFÉRENTS LOBBY	49
3.2.1.3 CLASSEMENT (LEADERBOARD)	50
3.2.1.3.1 CLASSEMENT EN JEU	50
3.2.1.3.2 CLASSEMENT SUR LE SITE RSI	51
3.2.2 LES MODES	52

3.2.2.1 BATTLE ROYALE	52
3.2.2.2 SQUADRON BATTLE	52
3.2.2.3 FREE FLIGHT	53
3.2.2.4 CLASSIC RACE	53
3.2.2.5 PIRATE SWARM	53
3.2.2.6 VANDUUL SWARM	53
3.2.3 LES CARTES	54
3.3 STAR MARINE (SM)	55
3.3.1 PRÉSENTATION DES MENUS	55
3.3.1.1 SÉLECTION ET MODIFICATION DE L'ÉQUIPEMENT	56
3.3.1.2 CLASSEMENT (LEADERBOARD)	57
3.3.1.3 LES DIFFÉRENTS LOBBYS	58
3.3.2 LES MODES	59
3.3.2.1 LAST STAND	59
3.3.2.2 ELIMINATION	59
3.3.3 LES CARTES	60
3.4 L'UNIVERS PERSISTANT (PU)	62
3.4.1 DESCRIPTION	62
3.4.2 REJOINDRE SEUL OU EN GROUPE	63
3.5 LES DIFFÉRENTES MONNAIES (UEC, AUEC, REC, STORE CREDIT)	64
3.6 PERSONNALISATION DU PERSONNAGE (CHARACTER CUSTOMIZATION)	65
3.7 HANGARS	67
3.8 FACE OVER INTERNET PROTOCOL (FOIP)	69
3.9 VOICE OVER INTERNET PROTOCOL (VOIP)	70
4. PILOTAGE	71
4.1 MODÈLE DE VOL (FM)	71
4.1.1 LES DIFFÉRENTS MODES DE PILOTAGE	72
4.1.1.1 MODE COUPLÉ (COUPLED)	73
4.1.1.2 MODE DÉCOUPLÉ (DECOUPLED)	74
4.1.1.3 AFTERBURNER	75
4.1.1.4 GSAFE	76
4.1.1.5 SPEED LIMITER	77
4.1.1.6 PROXIMITY ASSIST & VTOL	77
4.1.1.7 E.S.P	78
4.1.2 IFCS	79
4.1.3 TRAIN D'ATERRISSAGE (LANDING GEAR)	80
4.1.4 PROPULSEUR(S) PRINCIPAL(AUX) ET PROPULSEURS DE MANŒUVRE (MAIN THRUSTER & THRUSTER MANEUVER)	81

4.1.5 QUANTUM	83
4.1.5.1 FONCTIONNEMENT	83
4.1.6 CARBURANTS (FUELS)	85
4.2 INTERFACES ET HUD	86
4.2.1 CIBLE (TARGET)	88
4.2.2 PIPS	89
4.2.2.1 LAG PIP	89
4.2.2.2 LEAD PIP	90
4.2.2.3 LES DIFFÉRENTS RÉTICULES ET LEUR ÉTATS	91
4.2.3 ALERTES	93
4.2.3.1 TABLEAU D'ALARME (ANNUNCIATOR PANEL)	94
4.2.4 MULTI FUNCTION DISPLAY (MFD)	95
4.2.4.1 COMMS	96
4.2.4.2 HEAT	97
4.2.4.3 POWER	98
4.2.4.4 SELF STATUS	99
4.2.4.5 SHIELD	100
4.2.4.6 WEAPONS	101
4.2.4.7 TARGET STATUS	102
4.3 MODULARITÉ	103
4.3.1 LES COMPOSANTS	104
4.3.1.1 PROPULSION	106
4.3.1.2 SYSTEMS	107
4.3.1.2.1 COOLER	108
4.3.1.2.2 POWER PLANT	109
4.3.1.2.3 SHIELD	110
4.3.1.3 GIMBAL	111
4.3.1.4 LES ARMES	112
4.3.1.4.1 BALISTIQUE	113
4.3.1.4.2 LASER	113
4.3.1.4.3 EMP	114
4.3.1.4.4 INTERDICTION QUANTIQUE (QUANTUM ENFORCEMENT DRIVE)	114
4.3.1.4.5 ROCKET POD	115
4.3.1.4.6 SCATTERGUN	115
4.3.1.4.7 TACHYON - HITSCAN	115
4.3.1.4.8 NEUTRON	116
4.3.1.4.9 CADENCES ET MODES DE TIR	116
4.3.1.4.10 DISPERSION DES PROJECTILES	117
4.3.1.5 MISSILES & GRILLE DE STOCKAGE POUR MISSILE(S)	117
4.3.1.5.1 GRILLE (RACK)	118
4.3.1.5.2 MISSILES	118

4.3.1.6 TOURELLES	120
4.3.1.7 TÊTE DE MINAGE LASER	121
4.3.1.8 CONSOMMABLE POUR MINAGE LASER	121
4.3.2 DISTRIBUTION DE L'ÉNERGIE (LE TRIANGLE)	122
4.3.3 OVERCLOCK (OC)	123
4.3.4 RADAR & INFORMATIONS	124
4.3.4.1 LES INTERFACES	125
4.3.4.2 RADAR 2D	125
4.3.4.3 RADAR 3D	126
4.3.4.4 RADAR HOLOGRAPHIQUE	127
4.3.4.5 STARMAP	128
4.3.4.6 MODÈLE 3D	129
4.4 CATÉGORIES ET MÉCANIQUES ASSOCIÉES	130
4.4.1 MONOPLACE ("SINGLE-SEATERS")	130
4.4.2 VÉHICULE À ÉQUIPAGE MULTIPLE ("MULTI-CREW")	130
4.4.3 CHASSEUR ("FIGHTER")	131
4.4.4 INTERCEPTEUR	131
4.4.5 INTERDICTEUR	131
4.4.6 BOMBARDIER	132
4.4.7 TRANSPORTEUR	132
4.4.8 VÉHICULE TERRESTRE	133
4.4.9 COMPÉTITION	133
4.5 MÉCANIQUES DE JEU	134
4.5.1 ÉMISSIONS DE SIGNAUX	135
4.5.1.1 FLUCTUATION DES VALEURS D'ÉMISSION	136
4.5.1.2 FONCTIONNEMENT DES ÉMISSIONS	137
4.5.2 SCANNERS ACTIF ET PASSIF	138
4.5.2.1 SCANNER PASSIF	138
4.5.2.2 SCANNER ACTIF	139
4.5.2.2.1 FONCTIONNEMENT DU PING	140
4.5.2.2.2 RÉSULTAT D'UN PING (BLOB)	141
4.5.2.2.3 RÉSULTAT D'UN SCAN VÉHICULE	141
4.5.3 ATTERRISSAGE, DÉCOLLAGE, AMARRAGE, ABORDAGE	142
4.5.3.1 OÙ ATERRIR ?	142
4.5.3.2 LES DEMANDES OBLIGATOIRES	143
4.5.3.3 ATTERRISSAGE AUTOMATIQUE	144
4.5.3.4 ATTERRISSAGE MANUEL	144
4.5.3.5 AMARRAGE	145

4.5.3.6 ABORDAGE	145
4.5.4 FIXED OU GIMBAL	146
4.5.5 GIMBAL OU ASSIST (GIMBAL AUTO)	147
4.5.6 LEAD PIP OU LAG PIP	148
4.5.7 QUANTUM SNARE & QUANTUM DAMPENING	149
4.5.8 LOOK AHEAD MODE (LAM)	150
4.5.9 USURE DES COMPOSANTS & RATÉS (WEAR AND TEAR, MISFIRE)	151
4.6 CONNAISSANCES AVANCÉE (PHYSIQUE)	152
4.6.1 CONVENTION DE NORMES ET UNITÉS DE VITESSE	153
4.6.1.1 FACTEURS DE VITESSE	153
4.6.1.2 POINTS DE REPÈRES	154
4.6.2 LA MASSE	155
4.6.2.1 THÉORIQUE	155
4.6.2.2 LE CENTRE DE GRAVITÉ DU VAISSEAU	156
4.6.2.3 IMPACTS DE LA MASSE	156
4.6.3 INERTIE	157
4.6.3.1 UTILITÉ ET IMPACTS	157
4.6.4 PESANTEUR	158
4.6.4.1 CHUTE DES CORPS	158
4.6.4.2 CORIOLIS	159
4.6.5 LE VOL ATMOSPHÉRIQUE	160
4.6.5.1 PORTANCE	161
4.6.5.2 POIDS	162
4.6.5.3 VÉLOCITÉ	163
4.6.6 CHÂSSIS AÉRODYNAMIQUE	164
4.6.7 CARACTÉRISTIQUE DES SYSTÈMES DE MANŒUVRES ET DE PROPULSION	165
4.6.8 LE QUANTUM DRIVE ET JUMP DRIVE	166
4.6.9 VOL GÉANTE GAZEUSE	167
4.6.10 VOL CONDITION MÉTÉOROLOGIQUE	168
4.6.11 PRESSION, QUANTITÉ ET COMPOSITION DE L'AIR	169
4.6.11.1 PRESSION	170
4.6.11.2 DÉPRESSURISATION	171
4.6.11.3 QUANTITÉ	172
4.6.11.4 COMPOSITION & QUALITÉ	172
4.7 EXERCICES	173
4.7.1 DÉCOLLAGE, ATTERRISSAGE	174
4.7.2 DISTANCE DE SÉCURITÉ	175

4.7.3 PRÉDICTION DE TRAJECTOIRE	176
4.7.4 ENTRAÎNEMENT AUTOUR D'UN POINT	177
4.7.5 ENTRAÎNEMENTS COURSE	178
4.7.6 ENTRAÎNEMENT ROLL	179
4.7.7 FORMATIONS	180
4.7.8 LA JOUTE	181
4.7.9 HIT & RUN	182
4.7.10 LE MODE DÉCOUPLÉ ET SON AVANTAGE	183
4.7.11 CIRCLE STRAFE	184
4.7.12 CONTRER LES VOILES & CONTREBALANCER LES G	185
4.7.12.1 ESPACE	185
4.7.12.2 ATMOSPHERE	186
4.7.13 NE JAMAIS ÊTRE FIXE OU LINÉAIRE	187
4.7.14 MAINTENIR LA CIBLE EN JOUE	188
4.7.15 DU SPORT POUR LE JOYSTICK	189
4.7.16 MACRO-MOUVEMENT & FLICKSHOT	190
4.7.17 COMBAT ANGULAIRE	191
4.7.18 J-HOOK (MANŒUVRE DÉFENSIVE)	192
4.7.19 G-FORCE	193
4.7.20 UTILISATION CORRECTE DU LEAD & LAG PIP	194
4.7.21 UN MISSILE, UN IMPACT	195
4.7.22 LES MANIÈRES D'ESQUIVER UN MISSILE	196
4.7.23 COMBATTRE PLUSIEURS ENNEMIS SIMULTANÉMENT	197
4.7.24 DISSUADER UN ENNEMI (INTELLIGENT) D'ATTAQUER	198
4.7.25 FAIRE STAGNER UN ENNEMI	199
4.7.26 PASSER DANS LE DOS DE L'ADVERSAIRE	200
4.7.27 LES ALERTES VISUELLES ET AUDITIVES	201
5. LE FPS	202
5.1 INTERACTIONS & CHOIX	202
5.1.1 INTERACTION SYSTEM	203
5.1.2 INNER THOUGHT SYSTEM	203
5.1.3 PERSONAL INNER THOUGHT MENU (PITM)	204
5.2 DÉPLACEMENTS ET MOUVEMENTS	205

5.2.1 À PIEDS	205
5.2.2 SORTIE EXTRA-VÉHICULAIRE (E.V.A)	207
5.2.3 POSITION (ANIMATIONS)	207
5.2.4 EMOTES	208
5.3 ITEMS & COMPOSANTS	209
5.3.1 VÊTEMENTS	209
5.3.2 COMBINAISONS	210
5.3.3 ARMURES & PARTIES D'ARMURES	211
5.3.3.1 CASQUE, LAMPE ET FLAIRS	212
5.3.4 ARMES	213
5.3.4.1 LES DIFFÉRENTES CLASSE ET TYPES	214
5.3.4.2 ACCESSOIRES D'ARMES	216
5.3.4.3 ARME DE MÊLÉE	217
5.3.5 UTILITAIRES	217
5.3.5.1 SOIN	218
5.3.5.2 COMBAT	218
5.3.5.3 OUTILS	218
5.4 VISIBILITÉ	219
5.4.1 LE CHAMP DE VISION (FIELD OF VIEW)	219
5.4.2 HUD	220
5.4.3 VUE LIBRE (FREE LOOK)	220
5.4.4 THIRD PERSON CAMERA	221
5.5 COMBAT	222
5.5.1 À DISTANCE	222
5.5.2 COMBAT RAPPROCHÉ (CLOSE COMBAT)	223
5.6 ETAT DU JOUEUR (PLAYER STATUS)	224
5.6.1 RYTHME CARDIAQUE	224
5.6.2 FAIM & SOIF	225
5.6.2.1 NUTRITION	226
5.6.2.2 HYDRATATION	226
5.6.2.3 EFFETS NUTRITIONNELS	227
5.6.3 ENVIRONNEMENT	228
5.6.3.1 TERRAIN	228
5.6.3.2 CONDITION MÉTÉOROLOGIQUE	229
5.6.3.3 TEMPÉRATURE	229
5.6.3.4 HUMIDITÉ (HYGROMÉTRIE)	230

6. UNIVERS PERSISTANT	231
7. PÉRIPHÉRIQUES, LOGICIELS TIERS & OUTILS	232
7.1 CLAVIERS & SOURIS	233
7.1.1 LES DIFFÉRENTS CLAVIERS	233
7.1.2 LES SOURIS	234
7.2 GAMEPAD	235
7.3 JOYSTICK	236
7.4 HOTAS (JOYSTICK + THROTTLE)	238
7.5 HOSAM OU HOMAS (JOYSTICK + SOURIS)	239
7.6 DUAL JOYSTICK (HOSAS)	240
7.7 PALONNIER (RUDDER) ET PÉDALIER	241
7.8 T.A.R.G.E.T PC ET VJOY UCR	242
7.9 APPLICATION MOBILE POUR MACRO (RACCOURCIS)	243
7.10 DIFFÉRENTS OUTILS	244
7.10.1 PERSONNALISATION ET CONFIGURATION D'UN VAISSEAU	244
7.10.2 OUTIL DE COMPARAISON STATISTIQUE (SPAT)	245
7.10.3 OUTILS COMMUNAUTAIRES POUR LE COMMERCE	245
7.11 CASQUE & MICRO	246
7.12 WEBCAM	247
7.13 LOGICIEL DE COMMANDES VOCALES	248
7.14 EXTENSION JOYSTICK	249
7.15 CASQUES DE RÉALITÉ VIRTUELLE	250
7.16 BUREAU & FAUTEUIL	251
7.16.1 BUREAU	251
7.16.2 FAUTEUILS	252
7.17 TRACKIR	253
7.18 ÉCRANS	254
7.18.1 TAILLE, FORME & RÉOLUTION	254
7.18.2 FRÉQUENCES DE RAFRAÎCHISSEMENT ET SYNCHRONISATION	255
7.17.8 HDR	255
7.19 OPTIMISATION	256
7.19.1 COMMANDES - CONSOLE	257
7.19.2 COMMANDES - USER.CFG	258
7.19.3 PROFILE XML	259
7.20 SCREENSHOT ET VIDÉO	260

REMERCIEMENTS

Je remercie toutes les personnes qui m'ont apporté leur aide, sans vos retours, ce Guide n'aurait pas été aussi complet. Grâce aux réponses du questionnaire, à vos retours sur les différents forums, aux Messages Privés sur Discord, et aux volontaires qui ont participé dans les différentes vidéos, ce document a considérablement évolué en qualité autant qu'en quantité.

Individuels :

- [Hotaru](#)
- Arkion
- Roma
- Jon Pritchett
- Mikadooo
- Tatsumo
- [Mr.Hasgaha](#)
- Kourou ([FANNY](#))
- Malogos ([scdb](#))
- Von ([citizenTV](#))
- Tenax
- [Zvonimir](#)
- [Zero-Tolerance](#)
- [Commander-Fran](#)
- Antodecouth

Groupes :

- [RSI](#)
- [Star Citizen France](#)
- [JeuxOnline.info](#)
- [CIG](#)
- [JeuxVideo.com](#)
- [StarCitizen.fr](#)
- [CitizenTV](#)

Organisations :

- [Némésis Bounty Hunting \(NBH\)](#)
- [XIII Corps Expéditionnaire](#)

Et un merci à tous ceux qui ont utilisé mon [Referral Code](#) STAR-9HYR-VV6D , comme promis à partir de 10, si j'y arrive, je changerai le code par celui de quelqu'un d'autre.

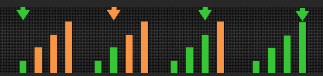
INTRODUCTION

Introduction au projet :

Bienvenue dans ce très long manuel !

Consacré au départ seulement au Vol et à des exercices de pilotage, le document a évolué pour y inclure du contenu plus général et finalement englober l'entièreté du jeu.

Le document est construit à la manière d'une page Wikipédia, des mots-clés servent de référence et mènent à d'autres chapitres pour faciliter votre lecture et mieux comprendre le sujet, il ne faut donc pas tout lire d'un trait mais seulement ce qui vous intéresse. Il inclut de nombreuses informations plus ou moins complexes, une icône représentera la difficulté entre un et quatre, 1 étant très simple et 4 étant très dur à maîtriser.



Afin d'améliorer la compréhension entre toutes les communautés les termes anglais sont traduits mais gardés afin que vous puissiez les retenir et les réutiliser.

Le document me servira ainsi à créer des tutoriels vidéo qui seront disponibles sur [ma chaîne YouTube](#), elles permettent de disposer d'un second support et de pouvoir approfondir un sujet plus facilement pour le lecteur. Les informations qu'on peut trouver sur Internet sont notamment très souvent non-versionnées, non-datées et/ou pas tenues à jour, au détriment de "clics" & "vues", ce qui pose un second gros souci dans la clarté des informations données.

À terme ce guide devrait vous permettre d'avoir une meilleure expérience dans cette simulation à travers l'apprentissage théorique et des mécaniques de jeu, ou si vous êtes suffisamment compétents, de vous fournir un support sur aider à votre tour les personnes débutantes.

Introduction DCVolo :

Tout d'abord bonjour à vous, je participe au projet [Star Citizen](#) depuis Août 2014 et j'ai apporté mon aide régulièrement sur des supports tels que Spectrum, Twitch et YouTube et directement via le Tchat en jeu. À travers ce document j'espère aider un maximum de joueurs quel que soit leur niveau, tout comme lorsque j'ai participé à la réalisation de plusieurs tutoriels pour débutants, dont la série des "[Premiers pas dans l'Univers Persistants](#)" ainsi qu'une contribution à la fanfiction "[Un secret impérial](#)" (version [Audio](#)).

J'ai donc pris la décision de prendre sur mon temps libre "quelques centaines d'heures" pour écrire un manuel sur [Star Citizen](#) abordant un des sujets qui me tenait le plus à cœur dans ce jeu : le pilotage. Mais l'écriture et [vos retours](#) ont fait que le document a pris du poids et s'est enrichi en sujets, ce qui de toute façon ne sera que bénéfique pour la communauté.

À propos du Referral Code, je tiens à préciser que si jamais j'arrive à atteindre les 10 utilisations du code, je modifierai le document pour qu'un autre code soit utilisé à la place du mien. Je ne conçois pas aller au-delà, ces paliers ne m'intéressent pas de toute façon.

Merci à vous, bonne lecture et n'oubliez pas : c'est un manuel, vous n'êtes pas obligés de tout lire !

1. Le Projet



Entre 1980 et 2000 pour développer un jeu vidéo réussi, il fallait de l'ambition, du génie et surtout une direction artistique créative. Car, à cette époque les prouesses technologiques se devaient d'être optimisées aux petits oignons et chacune de ces trois qualités faisaient face à des dilemmes induits par la limitation technologique de l'époque.

Depuis environ 2010 les technologies permettent aux audacieux de repousser les limites de leur imagination grâce à l'innovation moderne. Malgré des progrès significatifs aussi bien du côté logiciel que matériel, beaucoup de grosses compagnies ont adopté un modèle sécuritaire dans lequel l'innovation et la prise de risque sont mis de côté. De ce fait beaucoup de jeux se ressemblent, se copient entre eux, n'ont bien souvent que très peu d'optimisation et n'ont pour seule réelle signature que leur direction artistique.

Ce sont les Indie-Games, jeux issus d'un développement indépendant, sans éditeur la majeure partie du temps, qui s'en sortent le mieux en proposant du contenu neuf, créatif, ambitieux, parfois optimisé mais surtout innovant. C'est dans cette catégorie qu'on peut placer [Cloud Imperium Games](#) ou [CIG](#), renommé depuis peu Cloud Imperium.



C'est en 2012 que fut annoncé [Star Citizen](#), suite à la création du studio de développement en 2011 de [CIG](#) par [Chris Roberts](#). Le Studio promet, à travers une [campagne de financement participatif Kickstarter](#), une campagne Solo épique dans un univers riche, le tout dans l'espace, un genre un peu délaissé ces derniers temps dans le monde du jeu vidéo. Papa de simulations spatiales d'anthologies telles que Wing Commander et Freelancer, l'objectif de [Chris Roberts](#) était de redonner ses lettres de noblesse au PC et de proposer aux joueurs de vivre l'expérience qu'il avait tant souhaité créer auparavant mais que les contraintes de l'époque l'avaient empêché de concrétiser.

Au départ, ils n'étaient que huit, début 2019 ils sont pratiquement 550 employés répartis dans [5 studios](#) que sont "[Los Angeles, Californie USA](#)", "[Austin, Texas USA](#)", "[Francfort, Allemagne](#)", "[Manchester Wilmslow, Royaume-Uni](#)" et "[Derby Royaume-Uni](#)". C'est notamment grâce au studio situé à Francfort que de nombreux anciens développeurs de chez Crytek ont pu travailler sur un environnement qu'ils connaissaient déjà, le moteur CryEngine, bien que le studio ait ensuite migré vers [Lumberyard](#) (un [Fork](#) de CE).



[CIG](#) peut aussi compter parmi ses partenaires le studio canadien [Turbulent](#). Celui-ci gère la [plateforme web RSI](#), grâce à laquelle l'immense majorité du budget a été récoltée mais aussi à d'autres parties tout aussi importantes telle que les boutiques d'articles physiques et numériques, [la carte stellaire](#), le [système d'organisations](#), l'[Issue Council](#) afin de reporter les bugs de l'alpha et enfin [Spectrum](#).

Il n'est pas rare que [CIG](#) eu fait appel à des artistes freelances, notamment pour la conception du [M50](#), qui a été assurée par plusieurs développeurs de [CIG](#), et la modélisation confiée à [Stefano Tsai](#). Ainsi que le studio [Turbulent](#) qui gère la plateforme web [RSI](#). Ainsi qu'un studio qui aura réalisé en interne un première version de [Star Marine](#) qui au final s'était révélée être incompatible avec le développement de [CIG](#).

Rassembler tout ce beau monde ne s'est pas fait en un claquement de doigt. Ceci n'a pu être possible qu'avec un budget suffisant pour assurer le financement d'équipes et d'infrastructures conséquentes. Et c'est sur ce point que le développement de [Star Citizen](#) se démarque d'autres grosses productions modernes : le jeu est entièrement financé par les joueurs via un financement participatif et propose un niveau de transparence jamais vu aussi bien du côté développement via [YouTube](#) et [Twitch](#) qu'à travers la [gestion du financement](#) via le site de [CIG](#).

1.1 Le financement participatif



KICKSTARTER

Un an après la création de [CIG](#) en 2011 suivit une [campagne de financement participatif sur Kickstarter](#). Au lancement de cette campagne le groupe comptait réunir un demi-million de dollars afin de servir de preuve de confiance auprès d'éditeurs qui auraient alors constaté l'intérêt du public pour [Star Citizen](#) et pour les simulations spatiales sur PC.

Après moins de 24h de financement sur Kickstarter, le projet avait déjà réuni 30% des fonds espérés. Quatre jours plus tard, l'objectif était déjà atteint. Et ce n'était que le début, puisqu'à la fermeture du financement sur Kickstarter, ce sont 6 millions de dollars qui avaient été réunis. L'objectif de [Chris Roberts](#) avait évolué : créer le premier jeu triple A entièrement financé par sa communauté de joueurs et donc ne plus dépendre d'un éditeur.

Force est de constater aujourd'hui la réussite du choix de [Chris Roberts](#) de se reposer sur une communauté attentive et dont l'attente générale correspond à celle du projet. Après [plus de 218 Millions de Dollars](#) récoltés, ce choix a porté ses fruits, offrant à [CIG](#) 3 apparitions dans le "Guinness book records".

Comme souvent sur ce genre de plateforme de financements participatifs, les dons se transforment plus tard en contenu digital et ou matériel si le projet atteint son but. La communauté qui avait toujours eu le moyen de communiquer avec les différents acteurs du projets en demandait toujours plus, et c'est suite à de nombreuses discussions et à plusieurs [votes](#) de [Chris Roberts](#) sur le site RSI que le but initial a évolué.



L'objectif n'était plus simplement de proposer un jeu AAA à travers une campagne solo mais de proposer aux joueurs deux jeux distincts ayant une histoire, un Lore, qui les lierait, mais aussi de repousser les limites de leur imagination, offrir aux joueurs des environnements toujours plus réalistes et plus vastes, et proposer des expériences de jeu inédites. Tout cela grâce à l'innovation logicielle qui allait enfin de nouveau pouvoir tacler l'innovation matérielle entreprise ces 20 dernières années. Ainsi sont nés [Squadron 42](#) la [campagne solo](#), et [Star Citizen](#) le [MMO](#) sans abonnement.

Le financement participatif se poursuit et est le premier enjeu du développement de [Star Citizen](#). Les développeurs prennent soin de leur communauté de donateurs, en leur proposant toujours plus de contenu et de transparence, de moyens de participer que ce soit par le financement que par la création artistique. Le financement participatif qui se fait au choix du joueur et à la hauteur des envies et des moyens de celui-ci correspond à un "Pledge" et non pas à un achat définitif. C'est malheureusement un élément que beaucoup de joueurs ont du mal à intégrer, l'innovation demande du temps, de l'argent et de la participation lorsque les acteurs principaux du marché ne font rien en ce sens.

Bon nombre de fonctionnalités sont encore attendues, mais de grosses avancées technologiques ont été réalisées auxquelles beaucoup de gros acteurs et éditeurs s'empressent de s'associer afin d'apporter ces technologies sur d'autres architectures.

1.2 Star Citizen



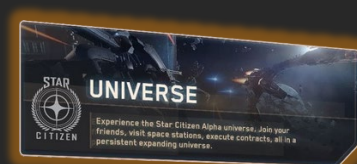
Star Citizen est un jeu de simulation spatiale en vue subjective, basé majoritairement sur un modèle de la physique newtonienne afin de reproduire de manière assez réaliste combats spatiaux, sorties extravéhiculaires et toutes les actions qui nécessitent une interaction avec le monde qui nous entoure. Le jeu est en anglais et possèdera des traductions textuelles sous forme de sous-titres en portugais, français, italien, allemand et espagnol.

L'action se déroule au trentième siècle, exactement 930 ans dans le futur. Le jeu disposera d'un univers fictif qui pourra néanmoins faire mention de grands acteurs qui auront participé voire bouleversé la technologie durant notre ère. L'Univers comprendra des cultures différentes aussi bien Humaines qu'extra-terrestres. Ainsi les civilisations connues sont l'UEE pour les Humains, un Empire Unifié de la Terre ("United Empire of Earth") basé sur l'Empire Romain ; l'Empire Xi'an, peuple alien aussi avancé que l'UEE et inspiré de la Chine ; les Banu qui sont insatiables commerçants ; les Tevarin, peuple décimé à mi-chemin entre les amérindiens (pour leur passif avec l'UEE) et le Japon médiéval (pour leur philosophie, leur culture, etc) ; les Kr'Thak, ennemis jurés des Xi'An dont on sait très peu de choses, et pour finir les Vanduul, race belliqueuse que l'on affrontera dans la campagne Squadron 42. Les développeurs ont également indiqué que d'autres civilisations avancées ou des peuples primitifs pourraient faire leur apparition : les joueurs pouvant alors inscrire leur nom dans l'Histoire et être à l'origine d'un premier contact.



Les peuples aliens ne sont qu'un fragment de cet univers, qui regorge d'histoires : fabricants d'armes, de vaisseaux, sessions du Congrès, systèmes stellaires, émissions de divertissements, bulletins d'information... Il vous reste énormément de choses à découvrir, que ce soit en vous plongeant dans les fictions ou en parcourant l'Univers !

Grâce au Server-Meshing, l'Univers Persistant ne sera qu'un seul et unique serveur où tous les joueurs pourront se côtoyer via un fonctionnement synchronisé d'instances dynamiques (calcul de la charge selon le lieu et la demande) hébergées par différents serveurs physiques autour du monde. Serveurs sur lesquels les joueurs auront une liberté totale, comme en vrai, mais dont les règles fixeront les limites de vos droits. Celles-ci peuvent être universelles, propres à un système ou à une civilisation, ou même être locales.



Les joueurs auront accès à de nombreux systèmes stellaires, à de multiples rôles via les différentes professions induites par les mécaniques du jeu, bénéficieront de réputation et/ou d'accréditation(s) selon leur rang, leur permettant d'accéder à des rôles ou lieux dont ils n'auront pas accès autrement.

Les missions qui seront proposées seront gérées de façon autonome par le système économique du jeu, qui suit le principe de l'offre et de la demande, que nous ne pourrions impacter que de manière relative afin d'éviter les déboires de certaines communautés, puisque le ratio Joueurs/PNJ sera de 1/10. D'ailleurs, qu'elle soit donnée par un PNJ ou un joueur, une tâche pourra être à l'origine de multiples missions (escorter le transporteur, attaquer le convoi...), dont le succès influencera l'économie et par conséquent les missions générées ensuite. L'accès à certaines missions dépendra de votre réputation dans le domaine de la tâche à accomplir et de votre niveau d'accréditation s'il en nécessite une. Votre paie et votre réputation dépendront de votre performance lorsque la tâche sera terminée.

Les métiers tireront aussi pleinement partie des capacités des vaisseaux spatiaux et des véhicules disponibles. Plutôt que de “cocher une case” et d’être lié à jamais ou presque à un ou une petite partie des métiers proposés par le jeu, il suffira d’utiliser le bon équipement et le bon vaisseau ou de personnaliser son vaisseau pour qu’il puisse être exploité aux fins désirées. Les véhicules et leurs équipements bénéficieront d’assurances plus ou moins longues (en temps réel et non pas en temps de jeu), dont il ne faudra pas violer les termes si l’on souhaite récupérer son bien en cas de destruction.

L’objectif est de forcer les joueurs à mesurer les conséquences de leurs actes, qui ne se limitent pas simplement à la perte d’un gain de crédits potentiel ou du personnage avec lequel il joue ainsi que des répercussions pour tous les autres joueurs, pas seulement pour ceux qui se trouvent dans son instance, ou sur le même serveur.

Au sein de cet empire cohabitent deux catégories d’individus : les civils et les Citoyens. La Citoyenneté est un statut honorifique visant à récompenser les individus pour leurs loyaux services envers l’Empire et ses ressortissants ou leurs haut-faits. Elle n’est en revanche pas accordée aux criminels et peut-être retirée en cas de mauvaises actions. Cela peut créer aussi bien des avantages que des contraintes, puisque les Citoyens de l’UEE ne seront pas acceptés partout.

L’immersion des joueurs sera également renforcée par un système de mort permanente et d’héritage. Au bout de plusieurs morts violentes l’avatar du joueur sera considéré comme définitivement mort. Il reviendra au joueur de créer un nouvel avatar qui héritera de tout ce que possédait son prédécesseur. L’Univers tout entier pourra par exemple apprendre que vous, et vous seul(e), êtes à l’origine de la mort d’un criminel notoire.

L’immensité de Star Citizen regorgera de richesses : immensités spatiales, mondes peuplés de personnages et de créatures hauts en couleur, reliques, épaves, évènements. Vous pourrez tout aussi bien marcher à la surface de planètes verdoyantes à la recherche de civilisations disparues que sonder des stations orbitales abandonnées en quête de ressources. Tout sera fait pour rendre l’expérience aussi immersive et attrayante que possible.

Le jeu possède déjà quelques-unes des technologies qui vont lui permettre de surpasser, à ce niveau de réalisme, en tout point ce que tous les autres jeux, éditeurs et développeurs ont pu réaliser à ce jour. Pour atteindre ce résultat, le jeu se base sur le moteur [Lumberyard](#) ainsi que sur les nombreuses modifications et avancées qu’a apportés [CIG](#) au moteur et **des outils développés pour le développement du jeu :**



- IA & Mission : Subsumption ;
- Passage du moteur complet en 64 Bits (là où les autres sont majoritairement encore en 32 Bits) ;
- Physique Newtonienne ;
- Server-Meshing (Tout le monde sur un seul serveur et des instances alloués dynamiquement) ;
- Compatibilité avec une gamme de périphériques longue comme un Caterpillar ;
- Possibilités de configuration (options) infinies ;
- Support VR & HDR ;
- Textures 8K ;
- Planètes procédurales à une dimension jamais atteinte ;
- Gene Splicing (génération/animation de visages) ;
- Retransmission de votre voix (VOIP) et vos expressions faciales (FOIP) selon l’environnement ;
- Aucun chargement une fois en jeu... et bien d’autres choses sympathiques.

1.3 Squadron 42



Squadron 42 est la campagne solo qui se déroule seulement quelques années avant [Star Citizen](#). Tout comme celui-ci, Squadron 42 est un jeu de simulation spatiale en vue subjective basé sur le même moteur et les mêmes technologies. Le jeu est en anglais et possèdera des traductions textuelles sous forme de sous-titres en portugais, français, italien, allemand et espagnol.

La première campagne solo de [Star Citizen](#) s'intitule Squadron 42, en référence bien évidemment à la réponse de la grande question sur la vie et de l'univers. Il sera possible de jouer en Coopération jusqu'à deux joueurs, toutefois le second joueur ne sera là que pour aider le premier et ne sera pas responsable des choix influençant le déroulement de l'histoire.

La campagne de Squadron 42 sera divisée en trois épisodes, proposant chacun plusieurs dizaines d'heures de jeu. Pour le premier, les développeurs ont annoncé plus de 60h de jeu réparti en 28 chapitres. Vous incarnerez une recrue du 42ème escadron de la navy de l'UEE et vos choix auront des répercussions sur votre avatar dans [Star Citizen](#) : réputation, récompenses, objets. S'en suivra « Behind enemy lines » ("Derrière les lignes ennemies"), le second épisode.

C'est une campagne solo mettant le joueur dans une aventure épique au sein d'un univers riche. Le titre possèdera un scénario digne des plus grands succès filmographiques hollywoodiens afin d'immerger au maximum le joueur dans son environnement et l'impliquer dans des choix personnels. On y retrouve d'ailleurs [un casting assez incroyable](#) avec pas moins de **86 acteurs connus dont :**

- Gary Oldman
- Mark Hamill
- Mark Strong
- Liam Cunningham
- Rhona Mitra
- Sandi Gardiner
- Gillian Anderson
- Eleanor Matsuura

L'histoire s'ouvre sur un discours de l'Amiral Bishop, incarné par Gary Oldman, après l'attaque Vanduul survenue dans le système Vega. Les cinématiques ont été réalisées et filmées à Londres, au studio Imaginarium, sur le principe de la capture de mouvements et d'expressions faciales. Cette technique a d'ailleurs été employée pour créer les animations des avatars et des PNJ, pour le solo comme pour l'Univers Persistant.

Annoncée pour 2016 puis repoussée en 2017, Squadron 42 verra sa bêta lancée au second trimestre 2020. On peut [suivre son développement grâce à la Roadmap](#). Des [premiers extraits du jeu](#) ont été dévoilés à l'occasion du live de fin 2017, et la [première bande-annonce officielle](#) a été diffusée à l'occasion de la CitizenCon 2018.

1.4 Dates, ventes et concepts



Bien que le modèle de financement de [Star Citizen](#) soit basé sur le [financement participatif](#), ou Pledge, tous les vaisseaux ou concepts (vaisseaux qui ne sont pas encore disponible dans les Hangars “hangar-ready” ou pilotable “flyable”) ne sont pas, ni tous pilotables, ni tous mis à disposition pour la vente toute l’année.

Pour rentrer un peu plus dans le détail, le financement se base sur la vente continue de vaisseaux de type “Starter” et sur les ventes exceptionnelles de concepts mais pas uniquement. Il arrive qu’à plusieurs moments de l’année se tiennent des ventes exceptionnelles.

On peut compter parmi ces évènements :

- La période anniversaire du projet, le 10 novembre ;
- La fin d’année, période de Noël ;
- Pratiquement à chaque milieu de trimestre la vente de concept(s) ;
- Exceptionnellement la St Patrick, la St Valentin...

C’est d’ailleurs durant ces deux premières périodes que l’occasion d’acquérir le jeu à un tarif réduit est rendue possible, ainsi vous pouvez avoir [Star Citizen](#) ou Squadron 42 à prix réduit.

Mais aussi que le panel de vaisseaux mis en vente, qui est limité en temps normal, se voit être agrandi et ceux-ci disposent d’assurances prolongées.

Il arrive aussi qu’à certains moments [Star Citizen](#) propose une “Free Week” (semaine gratuite) ou un “Free Weekend” (weekend gratuit) pour permettre aux joueurs qui ne disposent pas du jeu - mais qui sont prêts à tenter l’expérience - de se faire un avis plusieurs fois au cours d’une même année et aussi sur le long terme du développement. Car ces périodes d’accès gratuit sont relancées chaque année.

Le mieux pour rester informé est encore de créer un compte, d’utiliser mon [Referral Code](#) (STAR-9HYR-VV6D) ou celui d’un de vos amis afin de disposer de 5000 UEC supplémentaire lorsque vous validerez votre compte en achetant [Star Citizen](#) et de cocher dans vos [paramètres RSI](#) les options “Newsletter” sur “Subscribed”.

2. Le site



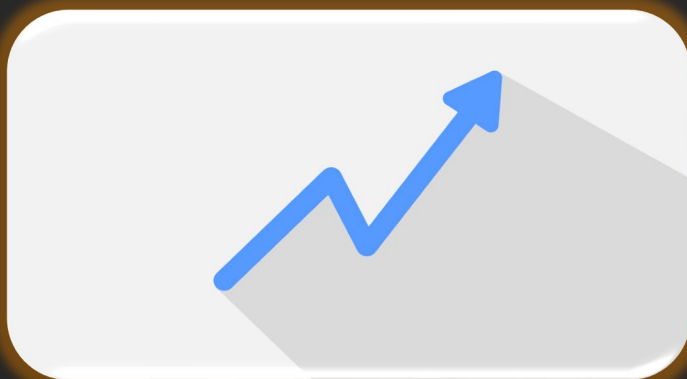
[RobertsSpaceIndustries](#) (RSI) est le site internet et plateforme principale pour la présentation d'informations et de vente de [Star Citizen](#) et Squadron 42. C'est le studio canadien [Turbulent](#), partenaire de [CIG](#), qui se charge de la gestion et du développement du site.

C'est grâce à cette plateforme que l'immense majorité du budget a été récoltée suite à la clôture de la campagne [Kickstarter](#).

On leur doit notamment une refonte complète du site ainsi que l'ajout de plusieurs parties telle que la [Roadmap](#), [la carte stellaire](#), le [système d'organisations](#), l'[Issue Council](#) afin de reporter les bugs de l'alpha et enfin [Spectrum](#).

Ces parties apportent chacune leur lot de fonctionnalités qui permettent de mieux communiquer entre la communauté des joueurs et les développeurs et apporter plus de clarté dans le contenu proposé.

2.1 Roadmaps



La [Roadmap](#), "feuille de route" ou "plan d'action", permet donc de suivre le développement du jeu sans avoir à suivre les autres support et médias que proposent [CIG](#) via [YouTube](#), [Twitch](#) et les articles sur le site [RSI](#).

Cette fonctionnalité a vu le jour début 2018 pour [Star Citizen](#) et début 2019 pour [Squadron 42](#). Elle fait suite aux nombreuses demandes de la communauté qui, plutôt que devoir lire un [Diagramme de Gantt](#) généralement associé au développement, voulait une interface plus lisible et avoir un suivi de l'avancement des tâches.

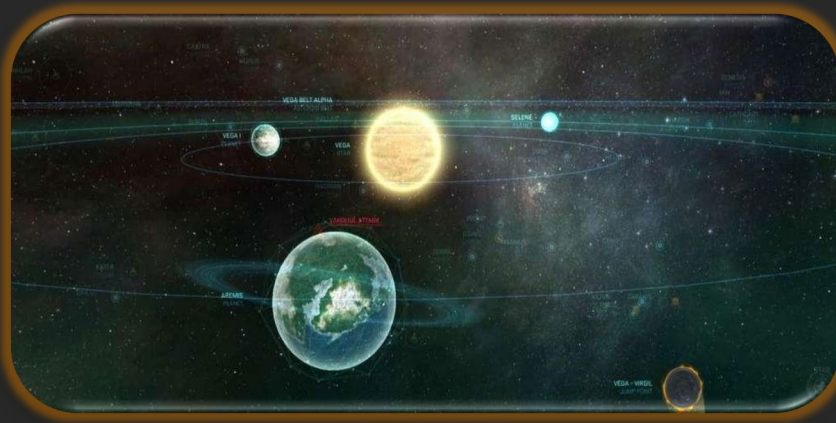
Elle remplit totalement son rôle surtout depuis que les mises à jour du contenu de [Star Citizen](#) sont trimestrielles. La mise à jour de cette Roadmap est la plupart du temps hebdomadaire, mais peut, dans de rares cas, être bimensuelles.

Il existe néanmoins des alternatives sur [Reddit](#) sous forme d'[images](#) ou de [graphiques](#) selon vos préférences. Dans un aspect légèrement plus communautaire on a aussi [StarCitizenTracker](#) dans un format plus proche d'un suivi et de gestion de projet.

2.2 Starmap



La [Star Map](#) est une application qui permet d'avoir un aperçu de l'univers connu de [Star Citizen](#).



Vous pouvez y naviguer en 2D ou 3D, afficher les différentes factions, avoir un aperçu rapide des statistiques de population, d'économie et de danger dans un système.

Mais aussi d'afficher les "Jump Point", des trous de vers, suivant leurs dimensions afin de savoir si par exemple tel vaisseau serait capable de traverser un Jump Point.

Selon l'histoire du jeu c'est une application que n'importe qui et n'importe quelle espèce peut utiliser, ceci dans le but d'augmenter la coopération entre espèces après des centaines d'années d'hostilités. Elle est conjointement développée avec la [Galactapedia](#). Ces deux applications peuvent être vues comme Google Maps et Wikipédia qui ont véritablement initié le partage de l'information sur des supports à la fois privé et public mais surtout communautaire.

À noter que ce site a reçu [le prix Adobe The Cutting Edge Of The Year](#) par la [FWA "Favourite Website Awards"](#) en 2015 et 2016.

Tout comme pour la [Roadmap](#) il existe des alternatives communautaires sur internet qui disposent de fonctionnalités supplémentaires dont la Starmap ne dispose pas encore.

2.3 Ship matrix



La [Ship Matrix](#) est une fonctionnalité du site qui permet d'avoir un aperçu, pas toujours à jour, des différents vaisseaux et de les comparer.

Dans le même esprit bien que légèrement plus complets, on retrouve les sites [Hardpoint.io](#), [Erkul.games](#) et l'outil [SPAT](#) qui se basent sur les données de [SCdb](#). Attention toutefois : seul [Hardpoint.io](#) et [SPAT](#) permettent de comparer plusieurs vaisseaux.

À terme l'apprentissage et l'acquisition de connaissances techniques sur votre vaisseau se feront aussi bien à travers le jeu que par le site internet [RSI](#), le site dans sa partie actuelle spécialisée dans la description et comparaison de vaisseaux donne néanmoins beaucoup plus d'informations. L'aperçu de l'idée globale que se fait CIG d'un vaisseau et de la gamme complète des vaisseaux est donc bien plus précise contrairement au jeu.

Pour cela rien de plus simple, rendez-vous dans la partie Ship-Matrix du site [RSI](#) <https://robertsspaceindustries.com/ship-matrix>

Vous y retrouverez tous les vaisseaux, leurs noms, leurs descriptions et surtout toutes les caractéristiques de chacun d'entre eux. À noter toutefois que les surnoms de vaisseaux, qui peuvent être aussi bien utilisés par les joueurs, les développeurs, ou les fictions, n'y apparaissent pas.

Le site RSI agissant comme une plateforme de revente de vaisseaux et de biens, les constructeurs jouent donc de leur style lors de la présentation pour attirer les consommateurs. C'est le cas ici avec la description fournie par le fabricant, Origin.

Les vaisseaux ne sont pas toujours disposés à être pilotables en jeu ("Flight Ready") tout de suite, ils peuvent être en phase de concept ou bien encore visitables dans votre hangar ("Hangar Ready").

Les caractéristiques techniques de votre vaisseau ; ici tout est mesuré et calculé pour être comparé.

L'[Avionique](#) correspond à l'ensemble des équipements électroniques, électriques et informatiques qui aident au pilotage.

[Propulsion](#) & [Propulseur](#) (Thrusters) de manœuvres englobe tout l'équipement lié à la mobilité de votre vaisseau.

Les [Systèmes](#) sont les composants de votre vaisseau, tels que le [générateur d'énergie](#), le [système de refroidissement](#) et le [générateur de bouclier](#).

Et pour terminer, l'[armement](#) (Weaponry).





Voici la liste des mini-jeux disponibles, certains de ces liens peuvent ne pas fonctionner :

- [Orion Vault: A Loan in the 'Verse](#) ;
Un jeu de gestion simpliste de mineur spatiale. Votre but est de payer vos dettes, en forant, et en améliorant vos outils.
- [Into the Unknown: A Carrack & Her Crew](#) ;
Un jeu de choix dans lequel vous aurez pour mission d'explorer l'univers tout en faisant le choix entre prendre un risque ou s'abstenir avec comme résultat de jouer la carte du risque contre le gain potentiel.
- [Hyper Vanguard Force](#) ;
Un petit "shoot'em up" style borne arcade en scrolling vertical, où vous incarnez une pilote de Vanguard chassant des pirates. Vous aurez la possibilité d'améliorer votre vaisseau afin d'obtenir de meilleures compétences pour jouer aux trois différentes missions, selon deux niveaux de difficulté. Deux titres ("Predator" et "Apex Predator") peuvent être obtenus en terminant tous les niveaux dans les deux difficultés.
- [Apollo To The Rescue](#) ;
Un autre mini-jeu style borne arcade représentant une similitude avec la toute première création de Chris Roberts dans le monde du jeu vidéo. Il vous sauve les civils tout en évitant les tirs d'un Vanduul.
- [Class-G Licence](#) ;
Un petit jeu qui teste vos compétences logiques afin de déterminer si vous seriez un potentiel Pilote d'engin terrestre admissible selon la licence G, l'équivalent du permis de conduire.
- [Maximum Throttle Ship Master](#) ;
Ce petit quizz, limité dans le temps, proposait chaque jour de tester ses connaissances sur les vaisseaux d'un constructeur différent. En parallèle, ces véhicules étaient prêtés pour 24h à tout le monde dans le jeu, un bon moyen de trouver les réponses aux questions ardues que posaient les développeurs. En trouvant les bonnes réponses aux quizz posés pendant la semaine de ventes anniversaire 2018, vous aviez une chance d'accomplir le "Observer Test" et remporter un Anvil Arrow.

2.5 Les récits (Lore)

L'univers de [Star Citizen](#) est vaste et riche, pas seulement en termes d'espace de jeu ou de fonctionnalités, mais aussi son histoire et les aventures de certains protagonistes. Pour cela l'équipe en charge du Lore ("Lore Team") nous a rédigé un bon nombre d'histoires à lire et c'est [Pulsar42](#) qui les traduit pour vous en Français.

Voici le tableur qui contient tout ce dont vous avez besoin : [Lien](#).

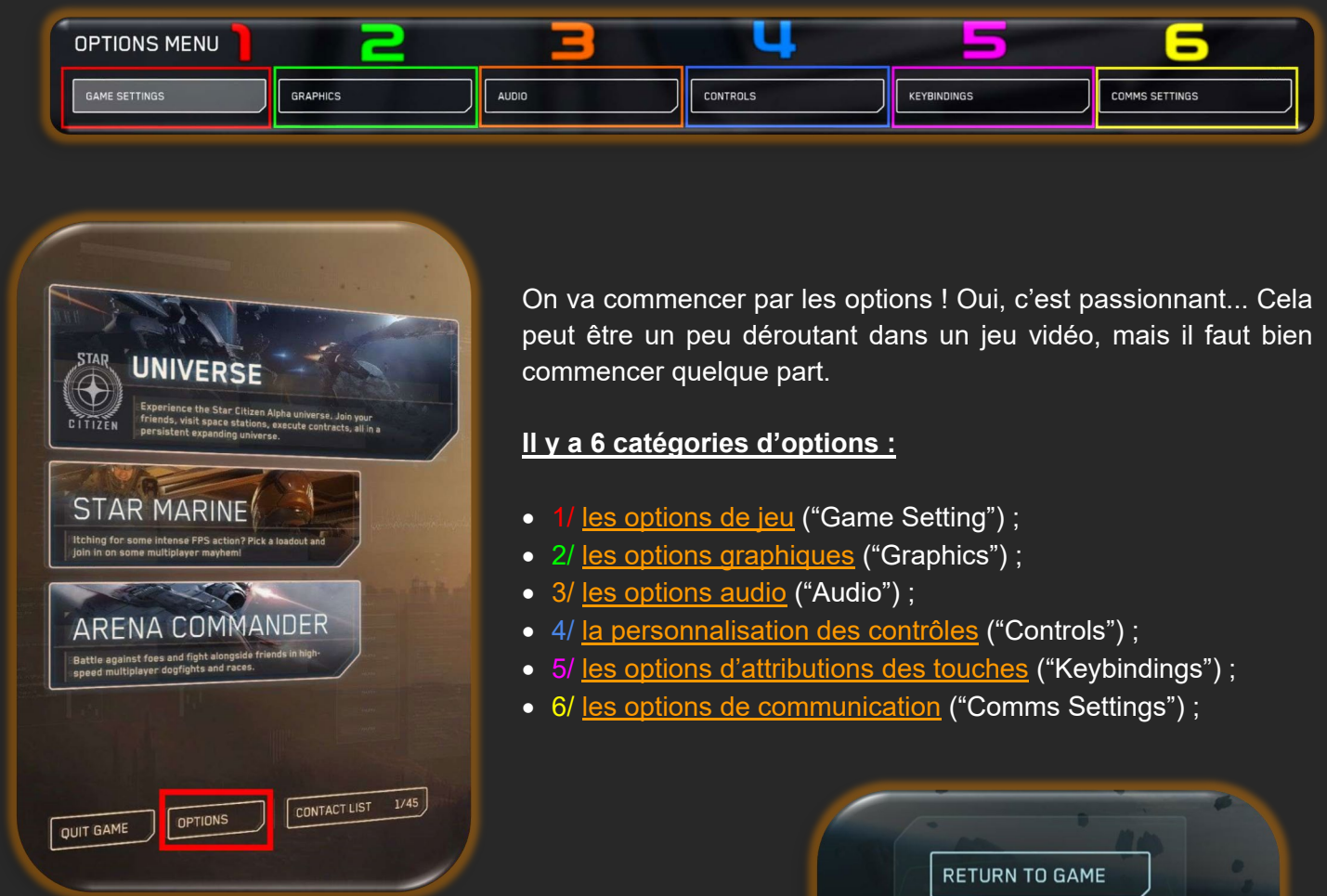
3. Le jeu

Dans cette partie nous verrons un fragment du potentiel du jeu à travers ses options. Ce qu'il est possible d'effectuer en termes de modifications et de personnalisation avancée des touches et autres réglages.

C'est ici que se dirigera un joueur s'il souhaite effectuer une modification dans son jeu. Avoir un aperçu rapide de ce qu'il est possible de configurer. Tous les mécanismes y sont traduits et expliqués.

Cette partie peut être sautée mais vous y reviendrez sûrement si vous recherchez une information précise ; c'est le but.

3.1 Les options



On va commencer par les options ! Oui, c'est passionnant... Cela peut être un peu déroutant dans un jeu vidéo, mais il faut bien commencer quelque part.

Il y a 6 catégories d'options :

- 1/ les options de jeu ("Game Setting") ;
- 2/ les options graphiques ("Graphics") ;
- 3/ les options audio ("Audio") ;
- 4/ la personnalisation des contrôles ("Controls") ;
- 5/ les options d'attributions des touches ("Keybindings") ;
- 6/ les options de communication ("Comms Settings") ;

Pour y accéder il vous suffit de cliquer sur le bouton "OPTIONS" du menu principal, aussi présent dans le menu une fois en jeu.

3.1.1 Les options de jeu



GAME SETTINGS

Ces options permettent de configurer des préférences de

mécanismes de jeu. Elles sont présentées sous forme de propositions en “Oui” ou “Non” (Yes / No).

Une liste ci-dessous détaille chacune des options présentes.

Cinematic Cameras :

Les caméras cinématiques servent à donner un effet visuel que l'on ne peut pas obtenir en temps normal, pour le moment la seule utilité de cette option est d'obtenir une caméra qui suit votre missile une fois que vous l'avez lancé. Vous pourrez donc admirer le missile de son lancement à partir de son Rack jusqu'à sa fin de vie explosive.

Vibration :

Si votre périphérique est compatible, comme son nom l'indique, il vibrera dès lors qu'un événement déclenche une vibration, telle qu'une explosion ou une collision. Pour le moment seules les Gamepads / manettes d'Xbox 360 et d'Xbox One sont compatibles.

Show Hints :

Active l’Affichage des Astuces. C’est cette option qui vous informe, pour le moment en anglais, de du fonctionnement du jeu, via notamment des raccourcis clavier et souris. Attention toutefois c’est très sommaire et aléatoire, ce n’est donc pas obligatoirement lié à ce que vous êtes en train de faire.

Contextual Dialog Subtitles :

Les dialogues contextuels sous-titrés, une fonction pratique pour les sourds et malentendants mais aussi pour tous ceux qui souhaitent généralement avoir les sous-titres. Ces sous-titres sont affichés dès lors qu’il y aura une IA (Intelligence Artificielle) qui communiquera avec vous ou dans votre environnement.

Cockpit Audio Subtitles :

Les sous-titres de l’Audio dans votre poste de pilotage (“Cockpit”), sont, contrairement aux dialogues contextuels, les sous-titres de ce que votre ordinateur de bord vous communiquera (à travers le ship verbose, configurable dans la partie Audio des options). Cette option est pratique pour les mêmes types d’usages et mêmes types de personnes que précédemment.

Sprint Toggle :

Yes -> permet de basculer sur l’utilisation d’un sprint sans devoir maintenir la touche, une pression pour activer l’option, une autre pour la désactiver.

No -> permet de basculer l’option sur l’utilisation d’un sprint continu, maintenez la touche pour sprinter, relâchez-la pour arrêter de sprinter.

Crouch Toggle :

Yes -> permet de s'accroupir sans devoir maintenir la touche, une pression pour activer l'option, une autre pour la désactiver.

No -> permet de s'accroupir en maintenant la touche, relâchez-la pour vous relever.

Prone Toggle :

Yes -> permet de s'allonger sans devoir maintenir la touche, une pression pour activer l'option, une autre pour la désactiver.

No -> permet de s'allonger en maintenant la touche, relâchez pour vous relever.

Aim Down Sights Toggle :

Yes -> Un appui pour viser à travers une lunette, un second pour s'enlever de cette vue.

No -> Maintenir la touche pour regarder à travers la lunette de visée.

Interaction Mode toggle :

Yes -> un appui pour activer le mode, un second pour le désactiver.

No -> maintenir la touche pour activer le mode.

Lean Toggle :

Yes -> permet de pencher son corps et sa tête sur la droite ou la gauche sans devoir maintenir la touche, une pression pour l'activer, une autre pour la désactiver.

No -> permet de pencher son corps et sa tête sur la droite ou la gauche en maintenant la touche, relâcher-la pour vous relever.

Coupled Mode Toggle :

Yes -> permet de passer du [mode découplé](#) au [mode couplé](#) d'un simple appui de touche.

No -> nécessite de maintenir la touche pour changer de mode de navigation.

HOTAS Thrust Invert Toggle :

Inverser le sens de propulsion lorsque vous utilisez la manette des Gaz.

GSafe Defaults On :

Active ou non le [GSafe](#) (G-force Safety) par défaut, c'est-à-dire lorsque vous prenez la place de pilote dans un vaisseau.

Speed Limiter Defaults On :

Active ou désactive par défaut le régulateur de vitesse lorsque vous prenez la place de pilote.

Disable GSafe When Boosting :

Désactive le [GSafe](#) lors de l'utilisation de l'[Afterburner](#).

Enable Flight Proximity Assist :

Active ou désactive l'[assistance de proximité \("Proximity Assist"\)](#).

Coupled Mode Defaults On :

Force le [mode de Vol Couplé](#) par défaut lorsque vous prenez la place de pilote dans un vaisseau.

Flight Lead Pip Reticle :

Yes -> Utiliser le réticule de visé directeur "[Lead Pip](#)"

No -> Utiliser le réticule de prédiction de visé "[Lag Pip](#)"

Afterburner Toggle :

Yes -> permet d'utiliser l'Afterburner (AFB) sans devoir maintenir la touche, une pression pour activer l'option, une autre pour la désactiver.

No -> permet d'utiliser l'Afterburner (AFB) en maintenant la touche, relâcher-la pour arrêter d'utiliser l'AFB.

Weapon Gimbal Lock Enabled By Default :

Désactive la rotation des Gimbals du vaisseau par défaut, si vous en possédez, lorsque vous prenez la place de pilote. Cela désactive aussi le réticule associé aux Gimbals ce qui peut être problématique pour les joueurs souris en armes fixes.

Snap Aim Pip to Target :

Active ou non l'utilisation de l'ESP (Enhanced Stick Precision) en vol.

Une aide à la visée.

Look Ahead Type :

Legacy -> Fait en sorte que votre personnage regarde toujours droit devant lui quoiqu'il se passe.

Experimental -> Donne au joueur la possibilité de définir un comportement personnalisé de la vision de l'avatar.

Look Ahead Experimental - Strength - Forward Vector: regarde devant lui ;

Look Ahead Experimental - Strength - Velocity Vector: regarde le vecteur vélocité ;

Look Ahead Experimental - Strength - Look into turns: regarde les virages ;

Look Ahead Experimental - Strength - Roll into turns: tourne la tête lors d'un rouli ;

Look Ahead Experimental - Strength - Jump Point Tunnel : suit du regard le tunnel du trou de vers ;

Look Ahead Experimental - Strength - Horizon : suit du regard l'horizon sur un astre ;

Look Ahead Experimental - Strength - Horizon Head Alignment : suit du regard ;

Look Ahead Experimental - Strength - Look at Target: suit du regard la cible sélectionnée.

Subtiles Enabled :

Permet d'afficher ou non tous les sous-titres de manière général.

Star Map Zoom Speed :

Vitesse de zoom lors de l'utilisation de l'application Skyline (Star Map) du MobiGlas.

G-Force Induced Head Movement : Force avec laquelle la tête de votre avatar va subir les g.

Le bouton "RESET" en bas de page permet de réinitialiser les valeurs de ces options par défaut.

GRAPHICS

Star Citizen est un jeu visuellement époustoufflant mais qui peut aussi s'avérer gourmand. Malheureusement on ne peut pas avoir l'un sans l'autre - et c'est bien logique. De gros efforts d'optimisations et d'amélioration ont été entrepris depuis le début du projet en Alpha [0.8](#) [0.9](#) [2.0](#) [2.6](#) [3.0](#) [3.3](#) et sont encore à venir.

Les options graphiques sont utiles aussi bien en combat que pour la création artistique. Pour achever de magnifiques rendus les performances ne sont pas primordiales, même si elles peuvent s'avérer nécessaires, et 60 images par secondes (60 FPS) suffiront amplement sauf dans l'utilisation de ralentis. Le combat nécessite néanmoins d'avoir toujours au minimum 60 FPS et si possible plus, la qualité des graphismes et la résolution ne priment donc pas.



Veillez ajuster les différentes options disponibles selon vos besoins :

Gamma (0-100) :

La notion de gamma revient régulièrement dans le vocabulaire de la gestion des couleurs, notamment au moment du calibrage de l'écran. C'est tout simplement une fonctionnalité qui permet d'associer des couleurs entre récepteur (vos yeux) et émetteur (l'écran), vous pouvez donc ajuster les couleurs selon vos "goûts", selon l'éclairage de votre pièce, etc.

Brightness (0-100) :

La luminosité est la quantité totale d'énergie émise par votre écran, elle permet d'assombrir ou d'éclaircir les couleurs ce qui aura pour impact de moins fatiguer vos yeux. À l'inverse, vous pouvez l'augmenter afin de mieux visualiser des couleurs voire les coins d'ombres, mais cela fatiguera plus rapidement vos yeux.

Contrast (0-100) :

Le contraste est la propriété d'une image qui quantifie la différence de luminosité entre les parties claires et sombres, et permet l'effet de contraste entre les couleurs en réduisant la luminosité de certaines couleurs par rapport à d'autres. La technologie [HDR](#) fonctionne sur ce principe, à ceci près qu'elle réalise cette tâche de manière dynamique au lieu d'un contraste fixe (sans [HDR](#)).

Résolution :

Une liste déroulante vous proposera les résolutions compatibles définies à travers Windows. Il est possible d'ajouter des [résolutions personnalisées](#) en plus de celles disponibles par défaut.

Fullscreen :

Si Yes, le mode plein écran exclusif est activé.

Si No, le jeu sera en mode fenêtré.

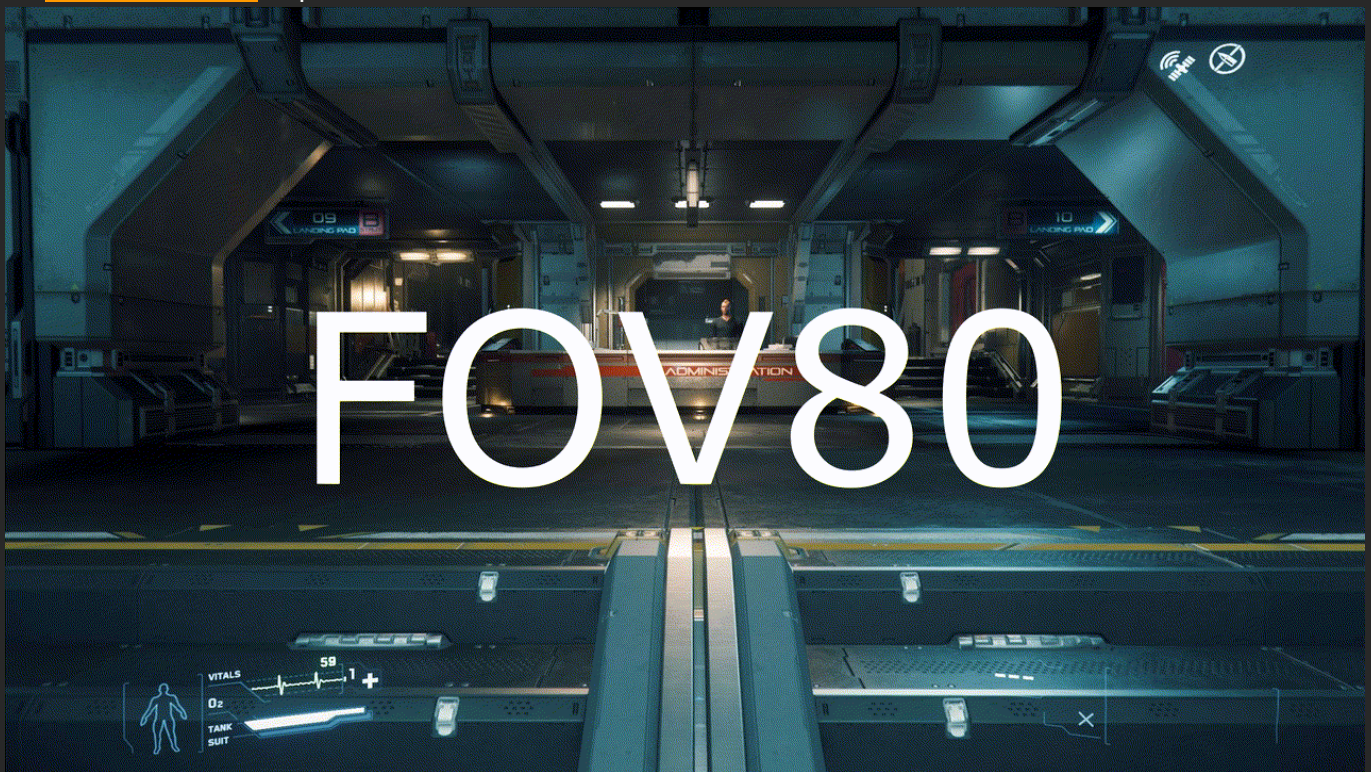
La différence entre le plein écran exclusif et le mode fenêtré (ou mode fenêtré sans bordures, qu'il soit en plein écran ou non) c'est que le jeu en plein écran devient l'application prioritaire et passera certaines tâches de Windows et certains programmes en arrière-plan. Ceci vous permettra en théorie de bénéficier de plus de [performances](#).

Quality (Low - Very High) :

Qualité générale des graphismes qui vont de faible (Low) à très élevée / Ultra (Very High).

Field Of View :

Le [champ de vision](#) dépend du format de la résolution.



- FOV 80° (format 16:9 2560x1440p)
- FOV 95° (format 16:9 2560x1440p)
- FOV 140° (format 21:9 2560x1080)
- FOV 147° (format 21:9 2560x1080p)

Alors qu'un FOV de 110° est nécessaire à un casque VR, c'est vers le FOV à 90° sur un écran que les joueurs vont se tourner vers car cette valeur correspond au juste milieu entre la vision binoculaire et la discrimination des couleurs.

Motion Blur :

Un filtre de flou de mouvement / [Flou cinétique](#), qui permet d'ajouter un flou sur une partie de l'écran selon la vitesse à laquelle vous vous déplacez, ou de celle à laquelle vous déplacez la caméra.

VSync :

L'option de [synchronisation verticale](#) permet d'essayer de synchroniser le nombre de vos FPS à la fréquence de rafraîchissement de votre écran. Car si votre partie graphique, carte graphique par exemple, ne le permet pas, ou si le jeu n'est pas suffisamment optimisé alors en plus d'induire de l'input-lag, la [V-Sync](#) ne corrigera pas les artéfacts visuels.

Fullscreen Windowed :

Si Yes & Fullscreen = No, affiche une fenêtre sans bords ("Borderless Windows").

Si No & Fullscreen = No, affiche les bords de la fenêtre.

Sharpening :

C'est un filtre qui permet une amélioration de la netteté de l'image mais qui peut s'avérer dégrader la qualité du rendu s'il est trop fort, il n'y a pas de valeur optimale mais généralement les gens préfèrent le placer entre 0 et 30, pour se placer le plus près du point de vue de l'artiste (0) et accentuer très légèrement la netteté (30).

Chromatic aberration :

Un filtre d'[Aberration chromatique](#) ; on observe alors une image floue et aux contours irisés. Elle résulte de la décomposition de la lumière blanche en plusieurs bandes de couleurs, très visible notamment durant les [Quantum Travel](#).

3.1.2.1 Les performances graphiques



Surtout utiles pour le combat. Avoir un PC étant capable de faire tourner AU MINIMUM [Star Citizen](#) à 60 FPS est recommandé quel que soit votre résolution ou vos paramètres graphiques, car combattre à la fois son PC et son adversaire en jeu n'est pas vraiment évident.

[L'outil de télémétrie du site RSI](#) vous permet d'avoir un aperçu des performances selon les composants utilisés par la communauté de joueurs de [Star Citizen](#). Aucune configuration type ne sera donc présentée dans ce document, il faudra se référer à cet outil ainsi qu'à la communauté [Star Citizen](#) qui pourra vous conseiller sur les choix de vos composants.

!/\ ATTENTION /\!

Petit conseil tout de même, tant que le jeu n'est pas sorti (Release) au grand public, ne partez pas du principe que vous devez monter/acheter votre PC pour Star Citizen qu'il soit en Alpha ou en Beta. Si vous voulez monter votre PC pour Star Citizen, attendez la release.



Sound Effect Volume (0-100) :

Le volume des effets sonores, tels que les bruits des pas, des vaisseaux, des tirs et autres bruitages

Music Volume (0-100) :

Le volume de la musique.

Speech Volume (0-100) :

Le volume des voix des PNJ.

Ship Computer Speech Volume (0-100) :

Le volume de la voix de l'ordinateur de bord du vaisseau.

Simulation Announcer Volume (0-100) :

Le volume de la voix-off des modes de simulation (Arena Commander et Star Marine).

Race Mode Commentary (Yes-No) :

Possibilité lors d'une course, qui possède un commentateur (pas obligatoire), de l'entendre ou non.

Dynamic Range (Minimum-Full) :

La **gamme dynamique** ou Dynamic Range permet de configurer l'intensité des sons selon la proximité de ceux-ci via 3 paramètres.

Minimum range (TV/night mode) :

Plus les sons forts seront joués près de vous et plus ceux-ci seront réduits, ce qui est utile pour normaliser l'expérience et être capable de mieux entendre les sons de faibles intensités (bruits de pas) quand des sons de fortes intensités sont joués (tirs/explosion). Cela réduit toutefois considérablement l'immersion car moins réaliste.

Medium range : mode intermédiaire que l'on peut classer comme normal.

Full range (headphones speaker) :

Joue l'intensité des sons de manière optimale et réaliste ce qui a pour résultat d'augmenter l'immersion du joueur dans son environnement. Mais contrairement au Minimum Range, cette option permettra moins facilement de distinguer par exemple des bruits de pas lorsque vous tirez.

Ship Computer Verbosity (Off-Full) :

Configure les alertes auditives de l'ordinateur de bord selon différents niveaux. Allant du niveau le plus bas "Off" jusqu'au niveau le plus complet "Full".

Combat Music :

Permet d'activer ou désactiver la musique de combat.

Audio-Driven Camera Shake Strength :

Définit une force de vibration (effet visuel) lié à l'audio, plus le son est fort plus l'écran tremble.

Play Audio When Game In Background :

Joue les sons, ou non, du jeu lorsque celui-ci est en arrière-plan.

3.1.4 Contrôle



Les options de contrôle permettent de personnaliser vos comportements selon ce que vous désirez comme réactions sur [Star Citizen](#) avec votre périphérique. Chaque périphérique peut donc être totalement personnalisé et convenir à votre gameplay / expérience / résultat souhaité.

Les options sont rangées dans des catégories. Une catégorie peut elle-même avoir des sous-catégories, elles sont représentées par des tirets “ - ” en début de ligne. Vous pouvez donc cacher, en cliquant sur le tiret, ou changer l'état d'une ou plusieurs catégories en un seul clic sur “Yes / No”.

Certaines fonctionnalités ne sont accessibles uniquement si vous disposez des périphériques compatibles et branchés. Ci-dessous se trouve un tableau traduit répertoriant tous les contrôles disponibles.

Les [courbes](#) étant compliquées à expliquer elles possèdent leur propre chapitre.

3.1.4.1 Tableau des commandes



Joystick | Tous les périphériques | **Souris** | **Gamepad** | **Rudder** | **Manette des Gaz** | **Joystick, Gamepad** | * seulement disponible avec un Joystick avec 3 axes | ** Seulement disponible avec un Joystick avec une manette des gaz (throttle) / Curseur (Slider) | **Traduction Française**

Inversion Settings	Inversion des paramètres			
On Foot	A pied			
	On Foot View	Vue à pied		
		On Foot Pitch	à pied Verticale	
		On Foot Yaw	à pied Horizontale	
	FPS Movement	Mouvement à la première personne		
		FPS Movement Left / Right	déplacement gauche / droite	
		FPS Movement Forward / Backward	déplacement avant / arrière	
	Flight	Vol (Piloteage)		
		Flight Movement	Manœuvre en vol	
			Flight Pitch	Descend/monte le nez du vaisseau
			Flight Yaw	déplacement Gauche/droite du nez du vaisseau
			Flight Roll	Roulis
			Flight Strafe Up / Down	déplacement haut et bas
			Flight Strafe Left / Right	déplacement gauche et droite
			Flight Strafe Forward / Backward	déplacement avant et arrière
		Throttle	Manette des gaz (Throttle)	
			Flight Throttle Up / Down (Abs)	Throttle, vitesse absolu (0-max)
			Flight Throttle Up / Down (Rel)	Throttle relative vitesse (-max +max)

		Flight Aim	Visée en Vol	
			Flight Aim Pitch	visée verticale
			Flight Aim Yawn	visée horizontale
		Free Look Mode	Mode vue libre	
			Flight View Pitch	vue verticale
			Flight View Yaw	vue horizontale
			Dynamic Zoom	zoom dynamique
		View	Vue	
			Aim up	haut
			Aim down	bas
			Aim left	gauche
			Aim Right	droite
		Turret	Visée Tourelle	
			Turret Aim Pitch	vertical
			Turret Aim Yaw	horizontal
		Any Vehicle	tous les véhicules	

			Virtual Joystick Mode	Mode Joystick émulé
			Vertical	VJM Pitch
			Horizontal	VJM Yaw
			Roulis	VJM Roll
			VJM Gimbal Lock	Mode Joystick émulé Axe de rotation fixe
			Vertical	VJM GL Pitch
			horizontal	VJM GL Yaw
			Roulis	VJM GL Roll
			Relative Mode	Mode relatif [-max +max]
			vertical	RM Pitch

			horizontal	RM Yaw
			Roulis	RM Roll
			Aim Mode	Mode de visée
			Vertical	Aim Mode Pitch
			Horizontal	Aim Mode Yaw
			Ground Vehicle	Véhicule terrestre
			Vue verticale	Ground Vehicle View Pitch
			Vue Horizontale	Ground Vehicle View Yaw
			Déplacements	Ground Vehicle Move
			Mining	Minage
			Curseur de puissance minage	Mining Throttle
Joystick Sensitivity Curves	Courbe de sensibilité joystick			
Thumbstick Sensitivity Curves	Courbes de sensibilité des analogues de manette			
à pied	On Foot			Courbe
	Vue à pied	On Foot view		Courbe
		Verticale	On Foot Pitch	Courbe
		Horizontale	On Foot Yaw	Courbe
	Déplacement en première personne	FPS Movement		Courbe
		déplacements gauche et droite	FPS Movement Left / Right	Courbe
		déplacement avant et arrière	FPS Movement Forward / Backward	Courbe
Pilotage	Flight			Courbe
	Manceuvres	Flight Movement		Courbe
		nez - vertical	Flight Pitch	Courbe