

Utiliser aux mieux les Commerçants de l'Univers MK3 et Sécuriser les routes commerciales de X3.

Par « Phlt » – 09/2006.

Des questions reviennent régulièrement sur les Commerçants de l'Univers, et également sur la meilleure manière de les gérer et de les garder opérationnels dans un Univers X peuplé de dangers.

Après avoir joué un certain temps et avoir géré une flotte de 32 Commerçants de l'Univers et développé 12 complexes XL, j'ai pensé que je pourrais peut être partager ce que j'ai appris.

Ceci n'est pas une ré-écriture des excellents guides déjà écrits sur les commerçants Mk3 et qui m'ont aidés à progresser dans l'Univers de X3, notamment :

- ◆ « Guide du Commerçant MK3 » par Willwilk (VF par Steph3326)
<http://forum2.egosoft.com/viewtopic.php?t=132259>
- ◆ « Guide de l'économie X3 » par Giskard (VO)
<http://www.respawn.co.uk/content/view/317/70/>

Ce résumé a pour but d'aborder le sujet suivant :

- **Comment sécuriser les routes commerciales dans l'univers X3**
- **Comment tirer le meilleur parti des Commerçants Universels en utilisant le logiciel de commandes de commerce MK3 (CU Mk3)**

De nombreux débats ont lieu sur l'opportunité d'avoir ou non des CU Mk3.

1. **Les Contre :**

- a. Les CU Mk3 sont trop fréquemment détruits par les pirates
- b. Ils requièrent trop de micro-management, soit qu'ils se fourvoient dans des secteurs dangereux, soit qu'il faille intervenir pour les sauver lorsqu'ils sont attaqués dans des secteurs normaux
- c. Ils coûtent chers pour ce qu'ils rapportent
- d. Les usines et complexes rapportent plus
- e. Il faut d'abord les éduquer en Commerçant de Secteur avant qu'ils n'atteignent le niveau 8 et qu'ils puissent alors devenir CU Mk3 et voler de leurs propres ailes
Il est clair que si ce dernier argument est réhibitoire, alors passons notre chemin, le CU Mk3 n'est pas fait pour nous. La lecture peut s'arrêter ici.

2. **Les Pour :**

- a. Les CU Mk3 sont une bonne source de profits
- b. Ils permettent d'augmenter la réputation chaque fois qu'ils achètent et vendent des biens aux autres races
- c. Ils permettent d'augmenter son rang de commerce
- d. Ils permettent de stabiliser, puis de développer l'économie dans l'Univers X
- e. Et j'en oublie...

Les CU Mk3 peuvent générer beaucoup de profits : 32 Mk3 au niveau 25 peuvent rapporter entre 08 et 12 Mio. Crédits de l'heure-temps de jeu – Le rapport entre l'investissement qu'ils requièrent et le profit qu'ils génèrent plaident en leur faveur.

Si l'on compare un complexe très rentable de kif de l'espace avec un CU Mk3, on obtient le rapport suivant :

- 1 Centrale Solaire M
- 1 Mine de Silicium M yield 25
- 1 Fabrique de Cristaux M
- 1 Raffinerie de gaz Bo M
- 1 Laboratoire de Bo Fu M
- 1 Plantation d'Herbe de l'Espace L
- 1 Laboratoire de narcotiques L

Nécessite un investissement de 15'000'000 crédits et rapporte au max 420'000 crédits/heure

Un CU Mk3 dans un TS Caïman Super-transporteur 2 nécessite un investissement de 2'600'000 crédits environ et rapporte plus ou moins entre 400 et 500'000 crédits/heure au niveau 25.

Quelles que soient ses préférences, il apparaît qu'en début de jeu, le CU Mk3 est un investissement beaucoup plus accessible financièrement qu'un complexe.

En fait, il me semble que l'essentiel des ennuis évoqués par la gestion des CU Mk3 vient du harcèlement – voire de la destruction – dont ils sont l'objet par nos chers Pirates et accessoirement par des Aliens divers tels que Kha'aks et Xénons en déplacement d'un secteur à l'autre...

Sans oublier que nos CU Mk3 se fourvoient également stupidement dans des secteurs bourrés de Pirates tels que « Pirate Alley » (Héritage de Leo Manckrats - Refuge de Mi-Ton – Vengeance de Moo Kye) par exemple.

[Quelles stratégies peut on donc adopter pour limiter tous ces ennuis et générer au mieux des profits substantiels ?](#)

I - Choisir le bon vaisseau et le bon équipement pour le CU Mk3.

Après de nombreux essais de types de TS et de tailles de soutes, je recommanderais les vaisseaux suivants par ordre de préférence (mais chacun est libre de ses préférences) :

1. **Caïman Super-Transporteur 2** – Vitesse max 96.24 – Soute max 6'475 – Prix avec logiciels mais sans armes 2'600'000 crédits environ avec le Mk3
2. **Déméter Super-Transporteur 2** – Vitesse max 84.70 – Soute max 7'030 – Prix avec logiciels mais sans armes 3'100'000 crédits environ avec le Mk3

Pourquoi :

En début de partie, on ne dispose pas d'assez de crédits et de vaisseaux pour nettoyer les secteurs pirates ainsi que pour pouvoir installer des patrouilles (nous y reviendrons en 2^o partie), le 1^o objectif est donc la survie du vaisseau et son rapport prix/vitesse/boucliers/soute

- Prix : en début de jeu surtout, ça compte.
- Vitesse : Il faut pouvoir échapper aux pirates – la plupart des M3 pirates sont des Faucons dont la vitesse max est de 89.91 et donc notre Caïman a de bonnes chances d'évitement, sachant que les chasseurs qui accompagnent le Faucon volent normalement avant l'engagement à la même vitesse que leur leader. Bon, bien sûr, il y a aussi de temps en temps des Novas, ou des Faucons Pirates boostés aux hormones, et alors là, il vaut mieux sauter le plus vite possible ...
- Boucliers : permet au CU Mk3 de résister un petit peu mieux le temps de s'évader ou de sauter. Le Caïman ST2 peut embarquer quatre boucliers 25MJ, le Déméter ST2 cinq, et c'est d'ailleurs pour cela qu'il est sur ma liste.
- Soute : Après de nombreux tests, je me suis aperçu que les très grosses soutes des Super-transporteurs 1 de 11'210 (Caïman ST1) à 14'000 (Dauphin ST1) sont très rarement utilisées à plus de 60% de leur capacité. La meilleure théorie exprimée semble être que les CU Mk3 n'achètent que ce qu'ils sont sûrs de vendre et rares sont les très grandes quantités bonnes à acheter/vendre d'un coup. D'autre part, le CU Mk3 arrivé au niveau 25 cible des biens à fortes valeurs ajoutées, et les armes par exemple ne prennent que peu de place dans les soutes.
Bref, quelle que soit la raison, on retiendra que de manière générale, les CU Mk3 voyagent rarement avec plus de 7-8'000 unités en soute.

Donc, si on dispose de vaisseaux décentement rapides et protégés et qu'on les fait sauter manuellement dès que le message d'alerte retentit, on a de bonnes chances de les sauver tous avant que leur coque ne soit touchée.

Afin de leur éviter éventuellement de retourner immédiatement d'où ils viennent parce qu'ils avaient repérés une bonne source de profits, il convient de relancer via la console de commande le commerce universel (Vaisseau – Ordres – Commerce – Lancer le commerce universel). Ainsi, le CU Mk3 va recommencer à chercher d'autres opportunités de profits que celles du secteur d'où vous l'avez tiré et n'y retournera pas (enfin, pas tout de suite).

Une bonne idée est également de sauter dans votre vaisseau de combat préféré et d'aller donner une leçon aux pirates qui ont eu l'outrecuidance d'attaquer votre CU Mk3 (sauf bien sûr s'il s'agit d'un adversaire un peu trop nombreux ou coriace à votre goût ...)

On peut aussi noter que des M4 ou des M3 peuvent aussi être choisis comme CU Mk3.

Dans ce cas, la vitesse n'est plus un obstacle ... mais la taille de la soute si.

Attention, certaines soutes de M4 ou M3 n'acceptent que des cargaisons de taille M ou S. Si le vaisseau ne peut embarquer que du S, le moteur de saut ne pourra pas être installé → inutile donc de choisir ce vaisseau comme CU Mk3 ...

Surtout, ne pas équiper ses CU Mk3 d'armements. Ils tenteraient de se défendre au lieu de fuir et iraient droit au suicide. Donc, même si ça vous démange, pas d'armes ... sauf en soute.

Les logiciels de combat Mk1 et Mk2 sont des pré-requis car ils permettent au CU Mk3 de larguer pour sa défense des Drones de combat qu'il aura acquis par lui-même au fil du temps.

En passant, rappelons ici les pré-requis pour le Mk3, sauf erreur ou omission, car cette question revient très régulièrement sur le Forum :

Obligatoire pour lancer le CU Mk3 :

- Logiciel de combat Mk1
- Logiciel de combat Mk2
- Logiciel de commandes commerciale Mk3
- Au minimum 1 bouclier 25MJ, ou le max de boucliers que peut équiper le vaisseau s'il n'a pas accès au 25MJ
- Nota : Le logiciel de commandes commerciale Mk1 est installé par défaut à l'achat généralement, donc il sera installé également

Optionnel, mais bien utile à installer :

- Moteur de Saut – de toute manière, le CU Mk3 l'installera de lui-même arrivé au niveau 12 avec une majoration de 10%, donc autant l'installer soi-même au prix normal
- Logiciel de commandes spéciales MK1 qui permettra le transfert du commerçant sur un autre vaisseau si besoin
- Logiciel de commandes de Navigation MK1 pour pouvoir lui donner des ordres de saut à distance
- Scanner Triplex, qui permettra au joueur de voir ce qui se passe dans le secteur où navigue le CU Mk3
- Projecteur écliptique (si l'on souhaite opter pour le script *Xai Corp. Navigation Override System* (v. ci-dessous))

Enfin, rappelons que le Commerçant doit suivre des étapes d'apprentissage avant de pouvoir prétendre à la qualification de CU Mk3. Auparavant, il ne peut qu'être Commerçant de Secteur (CS). Une fois atteint le niveau 8 – Chef Distributeur – il peut être réglé, soit en CS pour continuer à négocier dans un seul secteur, soit en CU Mk3 pour pouvoir marchander dans tout l'univers.

Ceux qui ont eu l'idée de lancer un Commerçant en secteur Teladi ont eu la désagréable surprise de découvrir qu'ils ne peuvent dans certains cas plus lire la qualification de leur CU Mk3 à cause du nom à rallonge du commerçant. Par exemple : « Négociateur Commercial Lotunis Tumulis Hirrussusis... » - la suite qui devrait être ...Hirrussusis VIII (12) n'est pas affichée.

Pour permettre de connaître le grade des commerçants dans tous les cas, voici ci-dessous la liste des grades du CS/CU Mk3 :

Niveau	Grade	Qualification
Assistant Coursier	1	Commerçant de Secteur - CS
Coursier	2	CS
Pilote de Fret 2 ^e classe	3	CS
Pilote de Fret 1 ^e classe	4	CS
Pilote de Fret	5	CS
Assistant Distributeur	6	CS
Distributeur	7	CS
Chef Distributeur	8	Commerçant Universel - CU (&CS)
Caissier	9	CU et CS
Caissier Senior	10	CU et CS
Chef de Caisse	11	CU et CS
Négociateur Commercial	12	CU et CS
Négociateur Commercial Aguerri	13	CU et CS
Négociateur Commercial Chef	14	CU et CS
Petit Commerçant	15	CU et CS
Commerçant	16	CU et CS
Commerçant Aguerri	17	CU et CS
Commerçant International	18	CU et CS
Revendeur	19	CU et CS
Revendeur Aguerri	20	CU et CS
Revendeur International	21	CU et CS
Assistant Production	22	CU et CS
Expert Production	23	CU et CS
Chef Production	24	CU et CS
Directeur de Production	25	CU et CS

II – Déployer une stratégie de sécurisation des routes commerciales.

Les CU Mk3 ont la mauvaise habitude de faire de toute la carte du jeu leur terrain de chasse. Cela implique donc qu'il faut mettre au point une stratégie qui sécurise l'ensemble de la carte pour leur permettre, ainsi qu'à vos TS de stations ou de complexes de vaquer à leur business en toute tranquillité. Bien sûr, je suggère ici une approche. Elle ne se prétend pas la meilleure. Il y en a bien d'autres sûrement tout aussi efficaces.

Cette stratégie est très simple et se résume en une phrase : **nettoyer les secteurs des 5 races de toute présence hostile**, ainsi, les vaisseaux de commerce ne seront plus attaqués et l'économie de X3 ira prospérant pour votre plus grand profit.

Avant de passer à l'attaque, il faut savoir qui est l'ennemi et d'où il vient.

Par ordre de nuisance : les Pirates – les Xénons – les Kha'aks

1. Les Pirates : de loin les plus nombreux et omniprésents dans le jeu.
Ils sont créés en vagues régulières dans tous les secteurs où il y a une base pirate, ou un chantier naval Teladi. En effet, nos chers Teladis sont les alliés objectifs des pirates. Mon observation personnelle m'a montré que de 5 à 8 vaisseaux pirates peuvent surgir du chantier naval Teladi, alors que de 3 à 5 sont généralement produits par une base pirate
2. Les Xénons : se déplacent en général de l'un de leur secteur à un autre en convoi généralement conduit par un M6 P, suivi de quelques L et de nombreux M. Les attaques sur les CU Mk3 sont peu fréquentes
3. Les Kha'aks apparaissent en général au petit bonheur dans les secteurs. Les attaques sur les CU Mk3 sont également peu fréquentes

Nous nous concentrerons ici principalement sur la menace Pirate qui constitue une nuisance permanente.

Pour éliminer la nuisance pirate, il faudra :

- Nettoyer les secteurs où ils sont en nombre raisonnable
- Mettre en place des patrouilles qui les élimineront à la source dans les secteurs où ils apparaissent
- Installer des patrouilles dans des secteurs de circulation-clé afin de liquider tout ce qui aurait pu passer entre les mailles.

Dans la première partie du jeu, on ne dispose en général que de peu de vaisseaux de combat. On peut cependant utiliser le plus puissant que l'on a pour faire le ménage dans une zone clé pour la circulation du commerce : les secteurs pirates centraux → Légende de Farnham, Feu Split, Joie de Bala Gi, Traité d'Oلمانckeslat, Triomphe de Brennan, Hasard de Danna, Memorial de Nopiléo et Foi d'Hativkah.

Ces secteurs sont le verrou entre les principales races pour plus de la moitié de la carte. Les CU Mk3 s'y déplaceront fatalement et seront donc des proies idéales si on ne fait pas le ménage. La bonne nouvelle, c'est qu'en début de partie, les pirates ont des vaisseaux peu équipés, donc leur nombre ne doit pas effrayer, ils sont tout à fait à la portée d'un M4 ou d'un M3 bien armé aux mains d'un pilote chevronné.

Il conviendra ensuite de trouver la base pirate qui est invariablement installée dans l'un de ces secteurs et la détruire. Si – si, avec de bons missiles et un peu de patience une base pirate peut être détruite par un M4 ou par M3.

Bien sûr, une fois détruite, cette base réapparaîtra quelque part, mais avec un peu de chances hors de ces secteurs clés, et on n'aura plus de nouveaux vaisseaux pirates qui réapparaîtront à intervalles réguliers dans cette zone.

Si l'on ne souhaite pas détruire cette base pirate, il conviendra d'installer le plus rapidement possible une patrouille dans le secteur où elle se trouve, comme décrit ci-dessous.

Dans la seconde partie du jeu, on a normalement assez de CU Mk3 expérimentés et d'usines ou de complexes pour commencer à pouvoir installer des patrouilles car l'argent gagné et le rang obtenu le permettront.

Il y a de nombreuses discussions sur le nombre et le type de vaisseaux nécessaires pour faire une bonne patrouille. Nous n'entrerons pas ici dans ce débat car il y a de nombreuses possibilités toutes aussi valables les unes que les autres.

L'important est que les secteurs Teladis avec chantier naval soient contrôlés par une solide patrouille pour les raisons évoquées plus haut, et les secteurs où une base pirate a été identifiée également. En clair, cela représente environ 15 secteurs à tenir, les secteurs spécifiquement pirates comme « Pirate Alley » ne faisant pas partie de ce décompte.

Il faudra ensuite installer une patrouille dans tous les secteurs de communication-clé afin de verrouiller les passages et éliminer tout hostile des routes fréquentées. Par exemple, on pourra verrouiller le secteur de « Sanctuaire de la Trinité » qui est un carrefour en croix entre les différents empires.

Tous les vaisseaux qui fréquentent ce cadran du jeu passeront à un moment ou à un autre par ce secteur. J'ai identifié plus ou moins 8 secteurs qui répondent à ces critères. Enfin, tous les secteurs à la frontière des secteurs pirates non nettoyés et des secteurs Xénons pourront également être patrouillés, ce qui nous rajoute 5 ou 6 secteurs.

Nous aurons donc un total de 28 à 30 secteurs environ (sur 156) à patrouiller. Ça fait de l'argent, et donc du temps de jeu pour s'occuper ...

Rappelons nous simplement que 30 CU Mk3 au niveau 25 rapportent environ entre 9 et 12'000'000 de crédits de l'heure/jeu soit, entre 216 et 288'000'000 par 24h/jeu pour un investissement initial de 78'000'000 environ dans le cas du Caiman ST2.

Enfin, dans la troisième partie du jeu, quand l'argent et le rang permettront d'acheter et d'équiper une flotte puissante, on pourra faire le ménage dans « Pirate Alley » par exemple, mais j'ai entendu dire que certains téméraires sont capables de le faire avec un seul M3 ...

J'ai développé cette stratégie à l'origine pour mes CU Mk3, mais elle permet aussi à mes TS de complexes de voyager tranquillement et sans escortes.

Il a été fréquemment évoqué le point suivant : « faites escorter vos CU Mk3 par des M3 ». Sur le papier c'est possible, dans la pratique, cette option, quoique efficace, présente quelques inconvénients :

- Un CU Mk3 escorté par un ou deux M3, voire un M6, ça commence à faire cher
- Le CU Mk3, comme on l'a vu est autonome. Il achète (hors bug) ses drones de combat, ses photopiles et saute de secteur en secteur. L'escorte est moins autonome. Elle peut certes sauter avec le CU Mk3, mais ne sait pas acheter ses photopiles. Elle va donc se trouver à un moment ou à un autre sans photopiles et ne pourra plus suivre. Cela obligera le joueur à refaire le plein de photopiles de l'escorte très régulièrement. On retrouve là les objections sur le micro-management que l'on avait au début.

Voilà, nous arrivons au terme du sujet. Je tiens à préciser que ce qui a été dit est valable pour la version originale du jeu (« vanilla » comme dirait les anglo-saxons), sans scripts ou mods.

Il existe également des scripts ou mods qui permettent de faciliter légèrement la gestion des CU Mk3 :

- Xai Corp. Navigation Override System (VO) <http://forum2.egosoft.com/viewtopic.php?t=117471>. Nécessite l'installation d'un projecteur écliptique disponible dans tout bon Dock d'équipement Teladi ou Boron. Il donne la capacité au CU Mk3 de se dérouter s'il détecte un ennemi, ou d'essayer de se mettre à l'abri au plus vite. Assez efficace, mais pas infaillible.
- Apricot Gunbus Mod with M6 Extension Command Script (VO) <http://circleofatlantis.com/games/X3/apricot.html> qui permet d'équiper un M6 Centaure ou Oiseau de Proie d'une vaste soute et du logiciel de commande commerciale Mk3.

Bon jeu à tous, et bon commerce Mk3 !