



TRADUCTION : starcitizeninfo.fr



JUMP POINT

ISSUE: 13 05

ANVIL PALADIN

NEW BEGINNINGS: GENESIS

ESPERIA STINGER

HIGHPOINT WILDERNESS

JUMP POINT

ISSUE: 13 05



TRADUCTION : starcitizeninfo.fr

DANS CE NUMÉRO →→→

05	BY THE BRIEF : Anvil Paladin
29	NEW BEGINNINGS : Genesis
39	BEHIND THE SCENES : Esperia Stinger
51	PORTFOLIO : Highpoint Wilderness

FROM THE COCKPIT

SALUTATIONS, CITOYENS !

Bienvenue dans le **Jump Point** du mois d’octobre ! Ici, au studio de Manchester, nous nous remettons encore de CitizenCon Direct, et quelle meilleure façon de prolonger cette excitation que de revenir sur certaines des annonces les plus enthousiasmantes du show ?

Nous commençons avec l’équipe présentée dans le segment Breaking New Grounds, qui a eu la gentillesse de répondre à nos questions sur sa technologie Genesis à venir. Il s’agit d’un ensemble invisible, mais incroyablement complexe, d’outils, de technologies et de techniques utilisés pour créer les nouvelles planètes de Nyx (et au-delà). C’est une évolution majeure du processus actuel, apportant des améliorations significatives que vous remarquerez sans aucun doute dès l’apparition des nouveaux lieux dans le Verse. Un immense merci aux développeurs d’avoir pris le temps de tout nous expliquer.

Ensuite, nous examinerons la création de deux des vaisseaux présentés à CitizenCon : l’Anvil Paladin et l’Esperia Stinger. Bien qu’ils aient été dévoilés simultanément, leurs processus de production n’auraient pas pu être plus différents. Découvrez-les pour des images et des informations inédites introuvables ailleurs.

Mais ce numéro ne se tourne pas uniquement vers le passé : l’équipe narrative revient pour nous présenter une société que vous croiserez souvent si vous aimez traquer les créatures du Verse.

Merci de continuer à nous accompagner dans cette aventure qu’est Star Citizen.

L’équipe Jump Point

Rédacteur et auteur : Martin Driver **Auteurs – équipe narrative :** Adam Wieser et Phillip Wall **Mise en page :** Michael Alder **Illustrations :** Simon Ravenhill, Sarah Longley et Luke Heath **Producteur marketing :** Simon Jennings





FIDÈLE AU BRIEFING: ANVIL PALADIN

L'Anvil Paladin a été révélé au Verse lors de l'Intergalactic Aerospace Expo de l'an passé, la communauté s'attardant sur sa puissance de feu, ses usages potentiels et son adoption assumée du style militaire classique d'Anvil.

Un an plus tard, alors que les citoyens se préparent pour un nouvel IAE, le Paladin fait ses débuts jouables dans l'Univers Persistant.

En revenant sur le développement du vaisseau, du concept à la version pilotable, nous avons retrouvé un brief interne très détaillé de l'équipe Ships, décrivant point par point les exigences évoquées lors de sa présentation l'an dernier.

Pour vous montrer ce processus, nous publions ici le brief complet du vaisseau, accompagné de sa chronologie de développement, afin que vous puissiez voir comment un vaisseau défini dès le départ sur le papier devient réalité et finit par voler.

DOSSIER DE BRIEFING

CONSTRUCTEUR:

ANVIL AEROSPACE

VAISSEAU:

PALADIN

0.1_CONCEPT

Un gunship multijoueur conçu comme un char volant. Des moteurs lents mais des armes puissantes, un blindage et des boucliers capables de le maintenir en combat malgré sa lenteur et sa faible maniabilité. C'est la réponse d'Anvil à l'Aegis Redeemer.

L'idée est d'incarner le fantôme du gunship de film d'action qui déverse une pluie de feu sur sa cible. Une forteresse volante fournissant un appui-feu au sol ou un gunship lourd capable de soutenir une bataille aérienne. Imaginez une Valkyrie dropship

0.2_DIRECTIVES DE CONCEPTION

déposant ses troupes, le Paladin offrant la couverture de feu pendant que les chasseurs d'Anvil dominent le ciel : une vision spectaculaire du champ de bataille.

Visuellement, le vaisseau devait être un char blindé des airs, adoptant le style anguleux caractéristique d'Anvil. Conformément au langage visuel de la marque, il est massif, avec un grand cercle au sommet abritant sa tourelle quadruple principale.

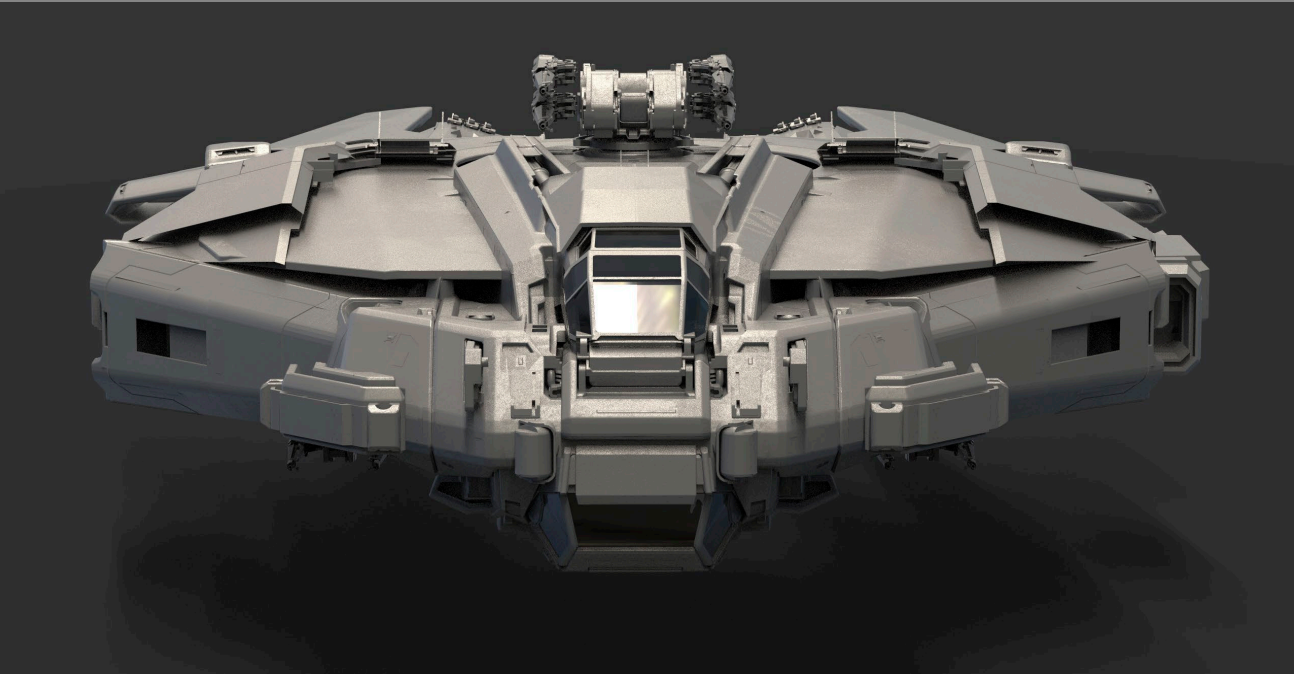
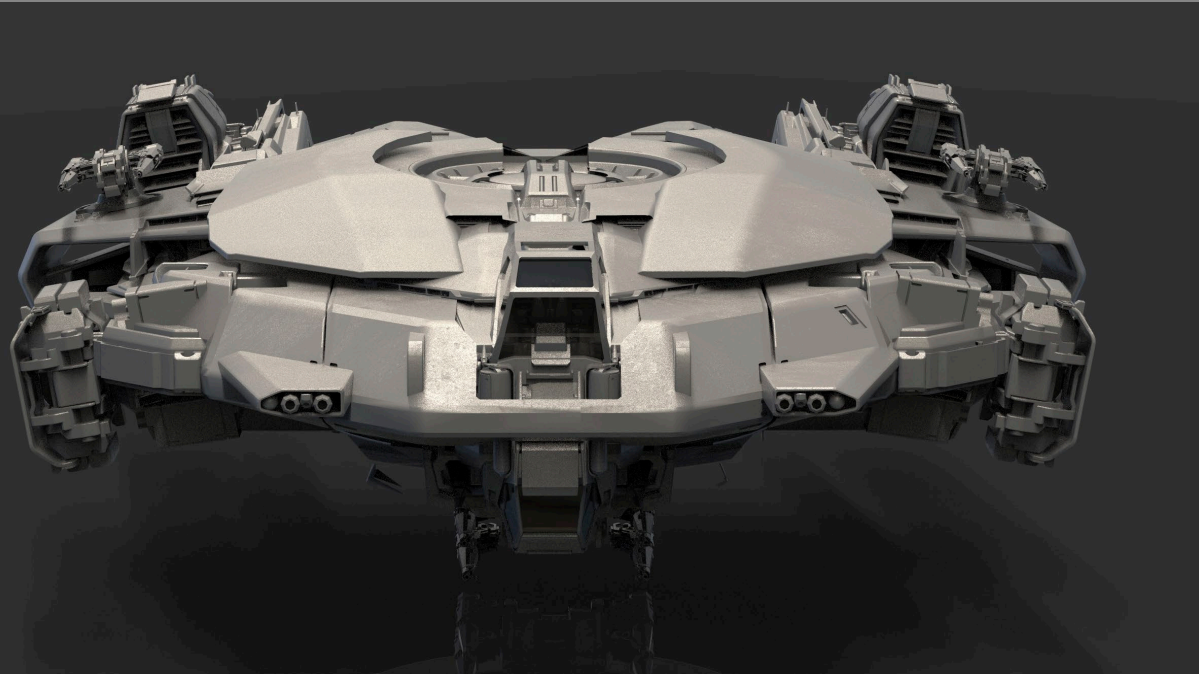
QUATRE CONCEPTS INITIAUX ONT ÉTÉ CRÉÉS À PARTIR DE CE BRIEF

07

JUMP POINT MAGAZINE //

TRADUCTION : starcitizeninfo.fr

08

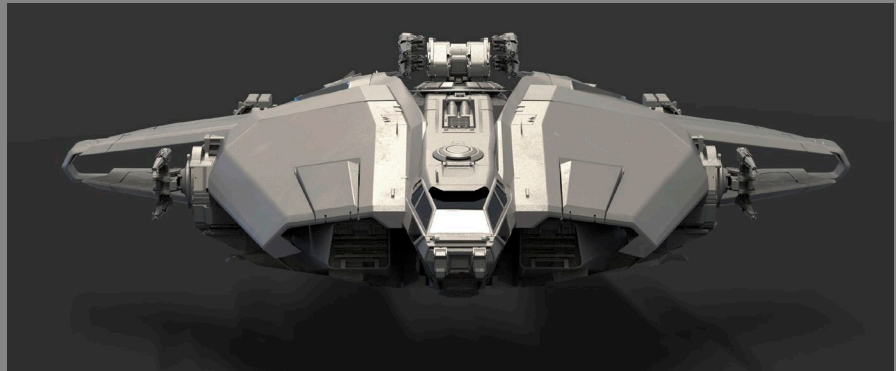


0 . 3 _BLINDAGE

Lorsque le vaisseau est sous tension, des plaques de blindage supplémentaires viennent se verrouiller en place, à la manière du Terrapin. Ce système d’emboîtement accentue l’identité visuelle du Paladin : une armure lourde, segmentée et imposante, symbole de la philosophie d’Anvil.

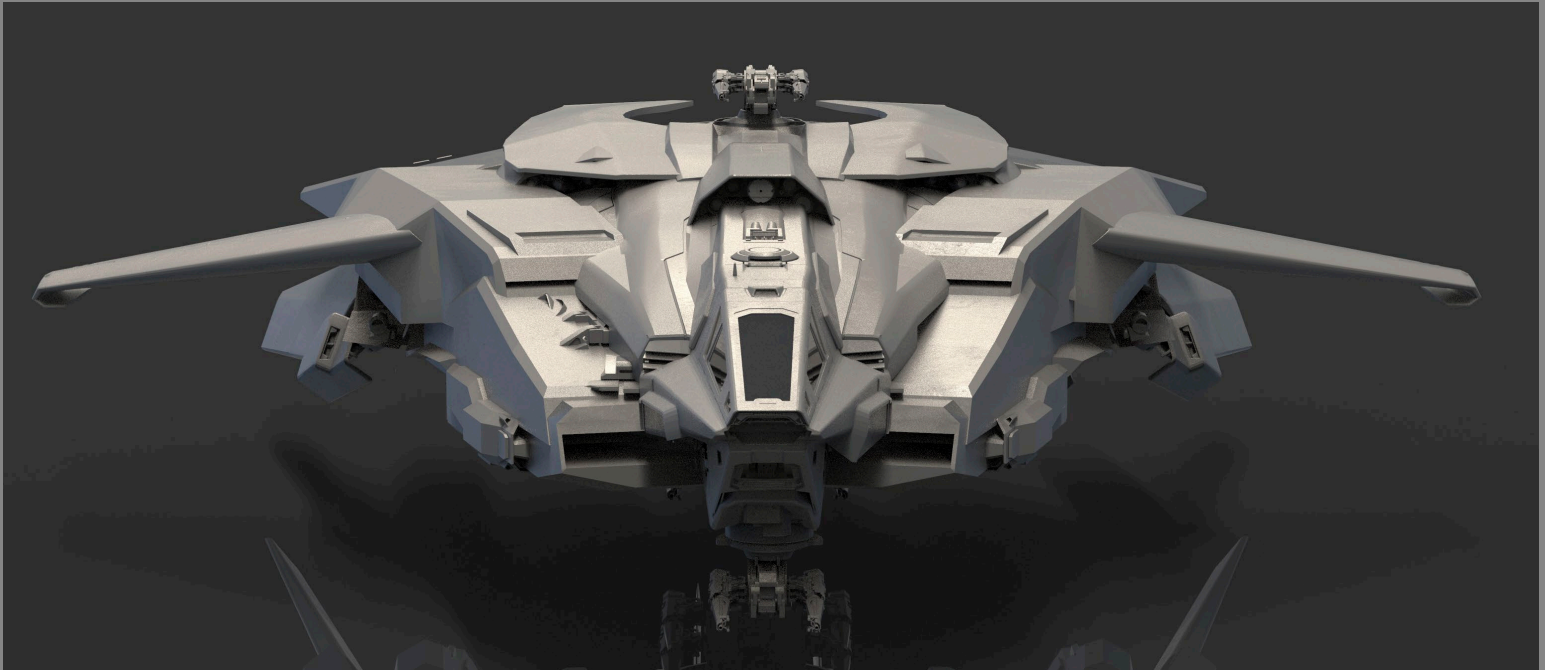
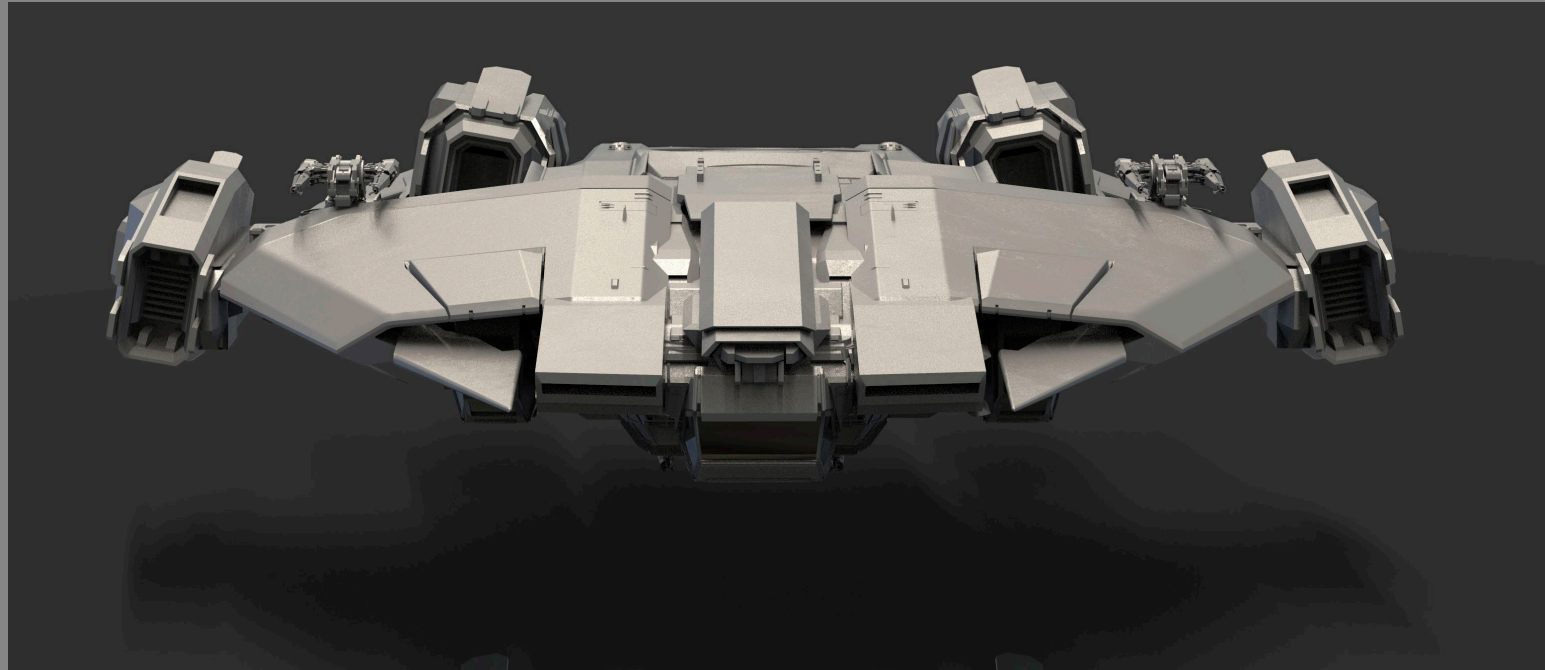
0 . 4 _TOURELLE CIRCULAIRE

La tourelle télécommandée se déploie depuis la baie circulaire typique d’Anvil lorsque l’opérateur y entre. Garder la tourelle dissimulée à l’intérieur du vaisseau lorsqu’elle n’est pas utilisée facilite les atterrissages et conserve la coque extérieure lisse et homogène.

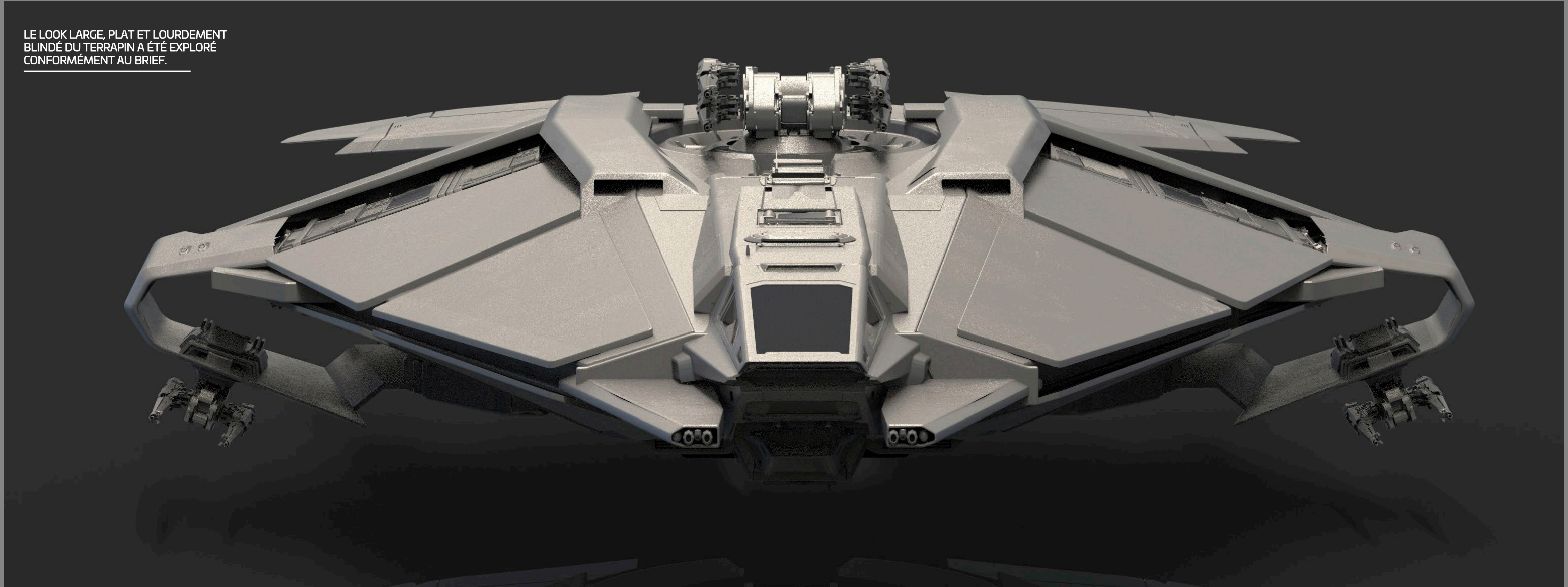


CHAQUE CONCEPTS EXPLORANT UNE FACETTE DIFFÉRENTE DU DESIGN MILITAIRE D’ANVIL.



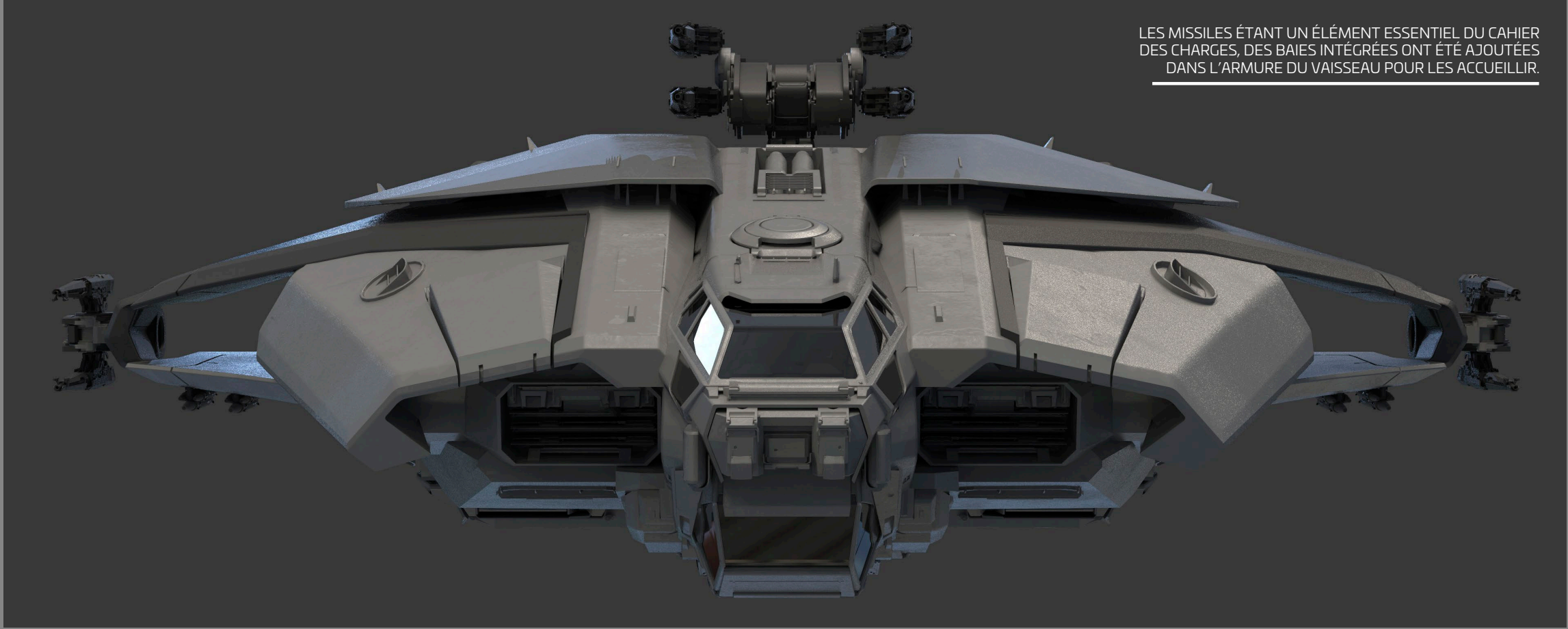
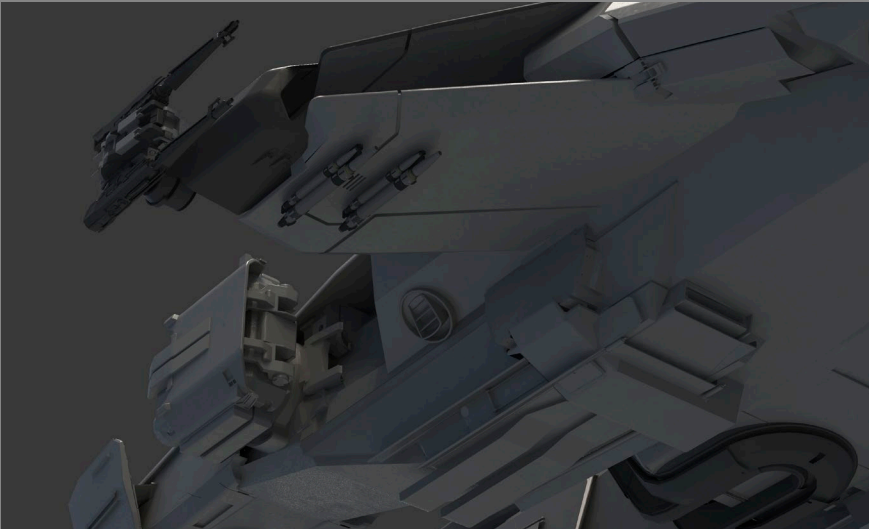
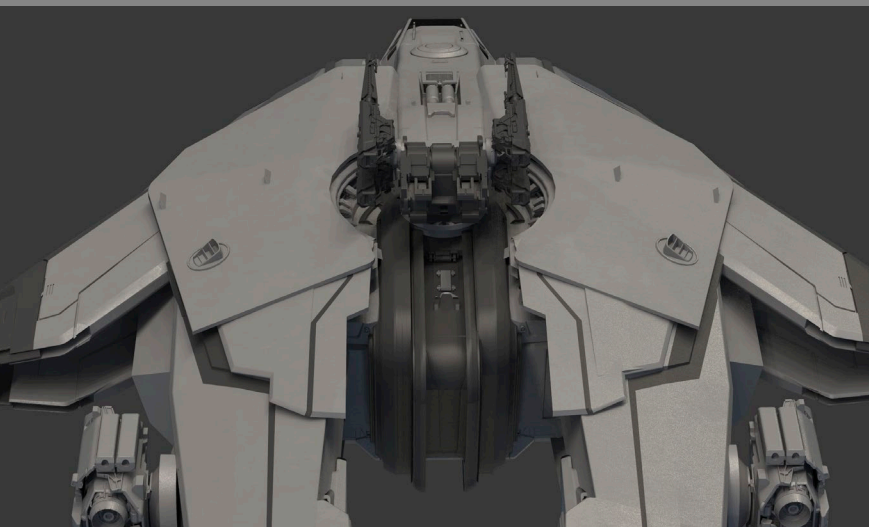


LE LOOK LARGE, PLAT ET LOURDEMENT
BLINDÉ DU TERRAPIN A ÉTÉ EXPLORÉ
CONFORMÉMENT AU BRIEF.





UNE FOIS LE CONCEPT APPROUVÉ, LES EXPLORATIONS DE LA TOURELLE ONT COMMENCÉ. À LA SUITE DES RETOURS, DES RAILS ONT ÉTÉ AJOUTÉS POUR PERMETTRE À LA TOURELLE DE SE DÉPLACER SOUS LA COQUE ET AINSI ÉLARGIR SON CHAMP DE TIR.



LES MISSILES ÉTANT UN ÉLÉMENT ESSENTIEL DU CAHIER DES CHARGES, DES BAIES INTÉGRÉES ONT ÉTÉ AJOUTÉES DANS L'ARMURE DU VAISSEAU POUR LES ACCUEILLIR.

0 . 5 _ARMEMENT
La tourelle quadruple est équipée de quatre Gatlings balistiques Behring de taille 5, qui peuvent être remplacées selon le choix de l'équipage. Le vaisseau dispose d'un total de six supports de missiles : quatre capables de tirer deux missiles de taille 3 et deux capables d'en tirer un de taille 4. À terme, ces supports pourront être remplacés par des bombes afin d'offrir une puissance de feu supplémentaire.
0 . 6 _BALISTIQUE VS LASER
L'accent mis sur les armes balistiques et les munitions vise à offrir aux joueurs une véritable option de gunship capable de percer les boucliers tout en encaissant les tirs ennemis, en privilégiant les munitions physiques plutôt que de saturer davantage le jeu d'armes laser. Il ne remportera aucune course, mais il gagnera par défaut en étant le dernier à tenir, grâce à son blindage épais et à ses canons massifs.

0.7_INTÉRIEUR

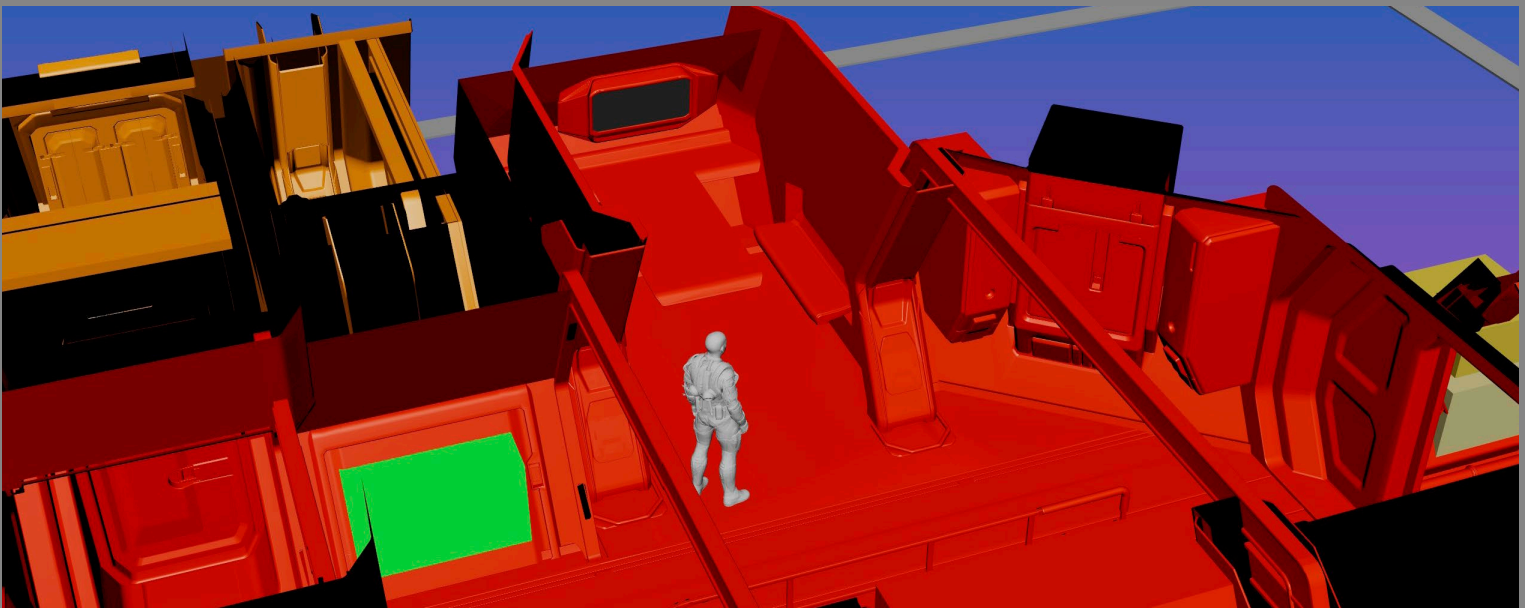
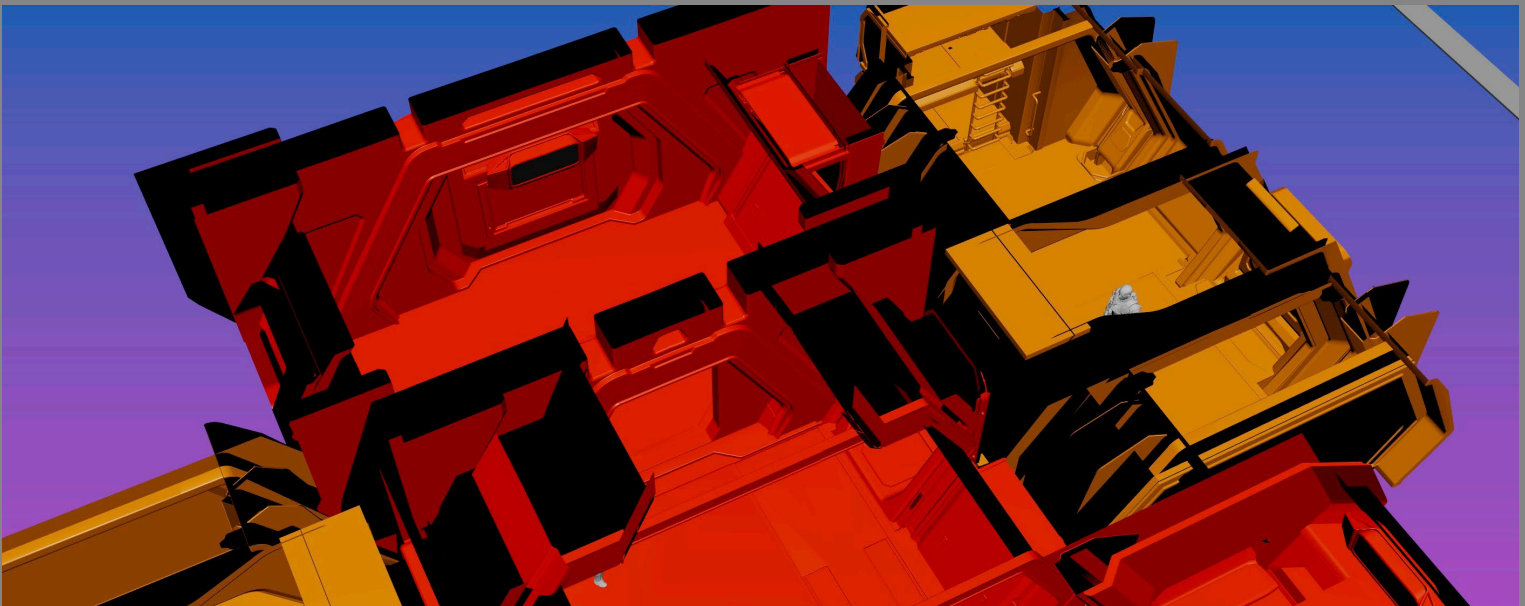
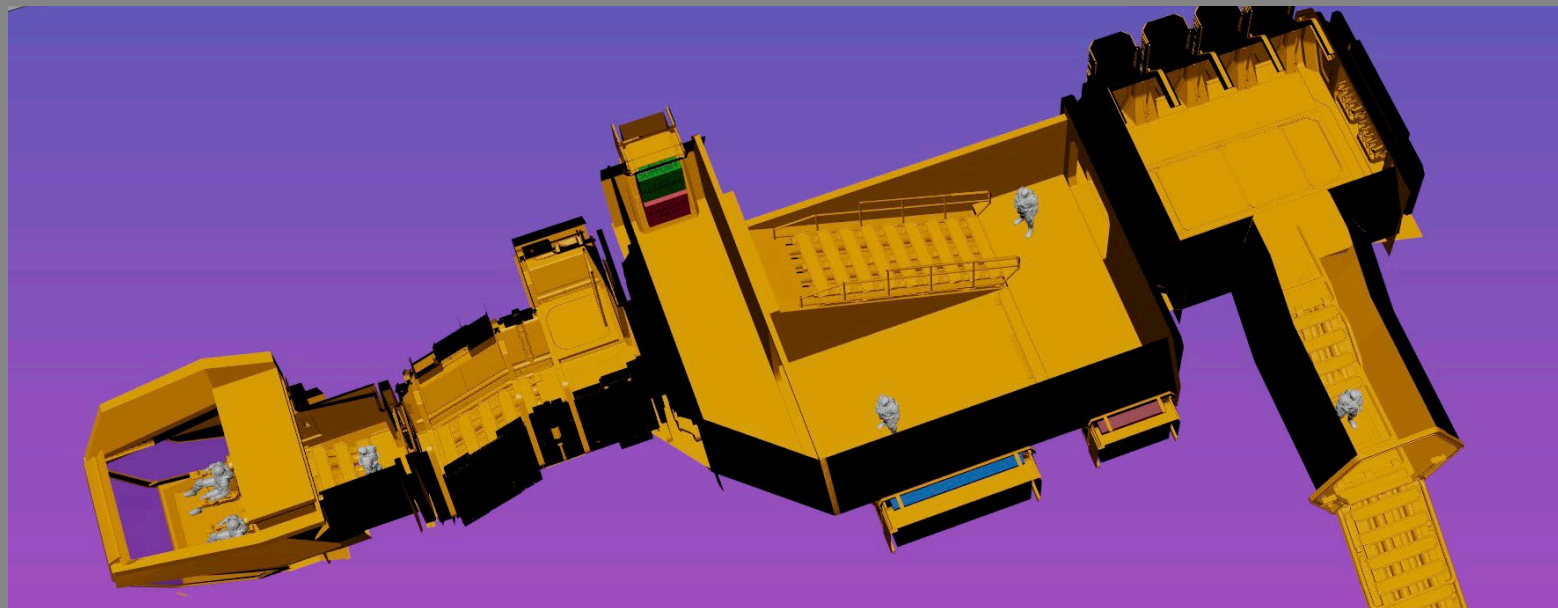
Les quartiers d'équipage comprennent deux lits superposés servant également de capsules de sauvetage, ainsi qu'une poste alimentaire. En tant que vaisseau purement militaire, il ne dispose d'aucun espace réservé au stockage SCU, mais permet un espace personnel de rangement pour l'équipage dans leurs quartiers.

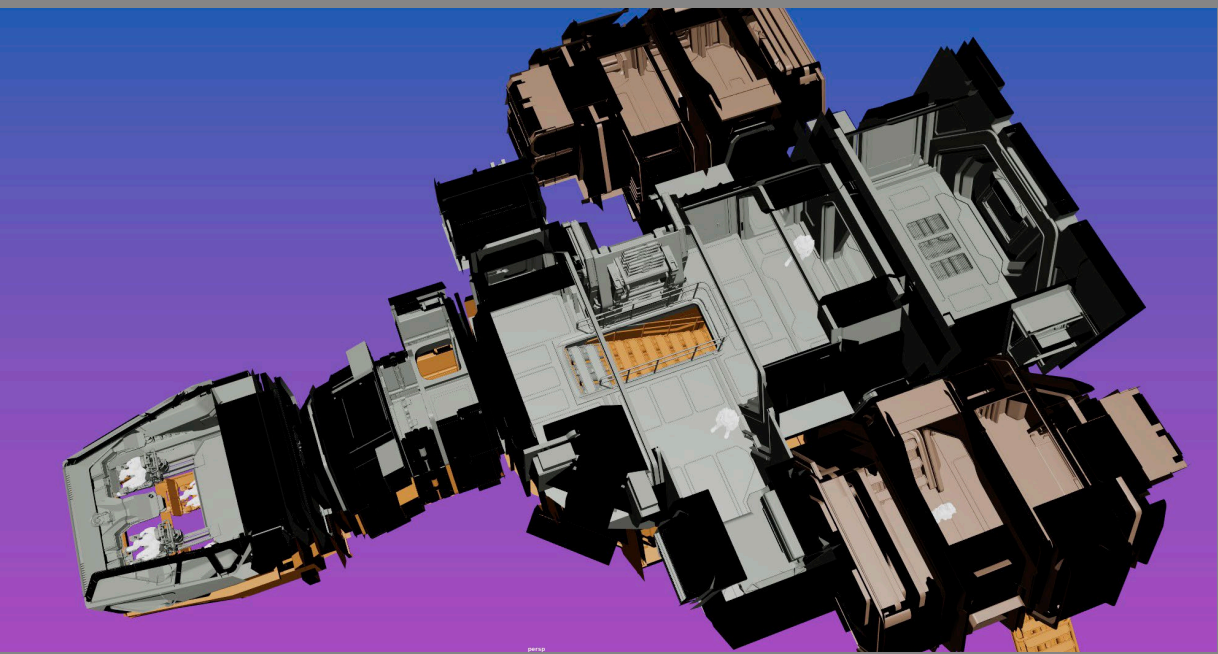
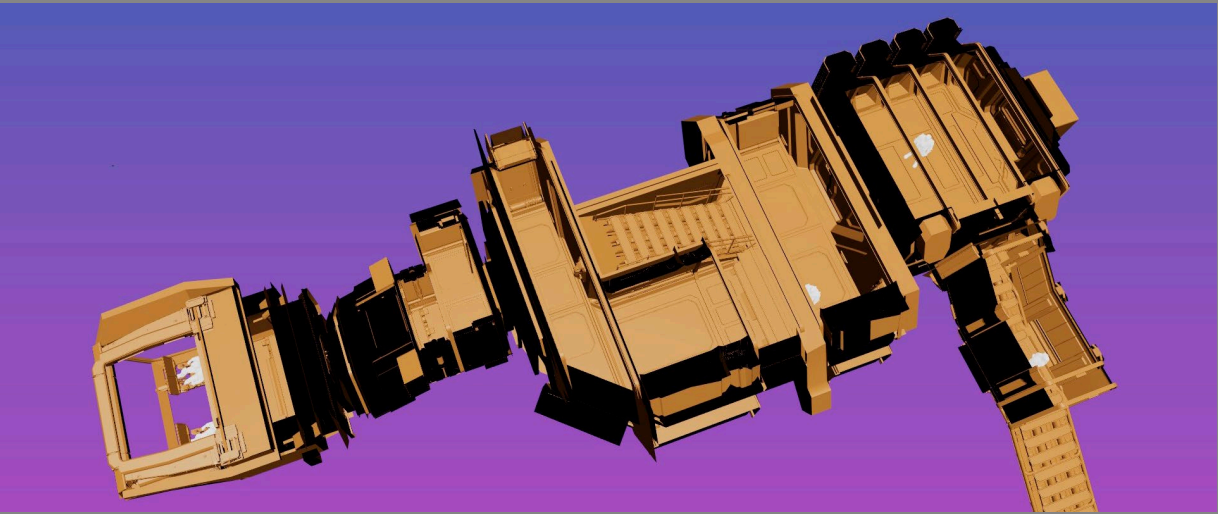
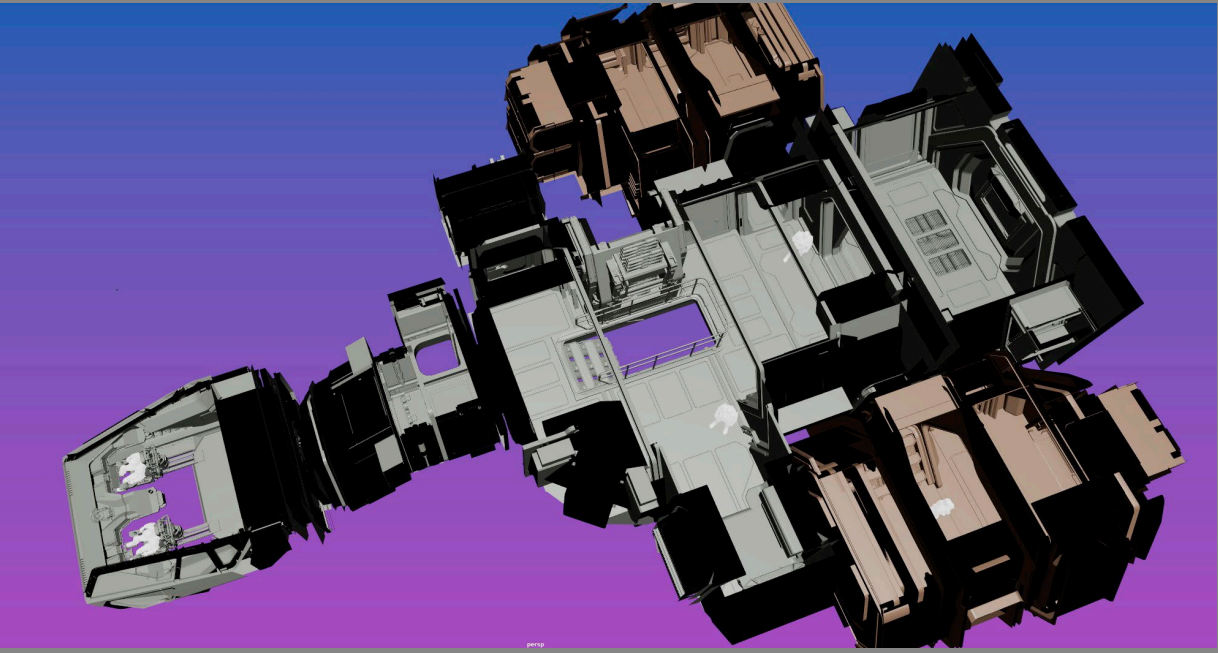
Le vaisseau est équipé de deux racks à armes, d'espaces de stockage pour armures et effets personnels, ainsi que de deux sièges télécommandés pour les tourelles doubles de taille 4. Ces sièges utilisent un modèle similaire à ceux du Reclaimer.

Les tourelles disposent d'une amplitude suffisante pour tirer sans obstruction et concentrer leur feu sur la même cible que la tourelle inférieure.

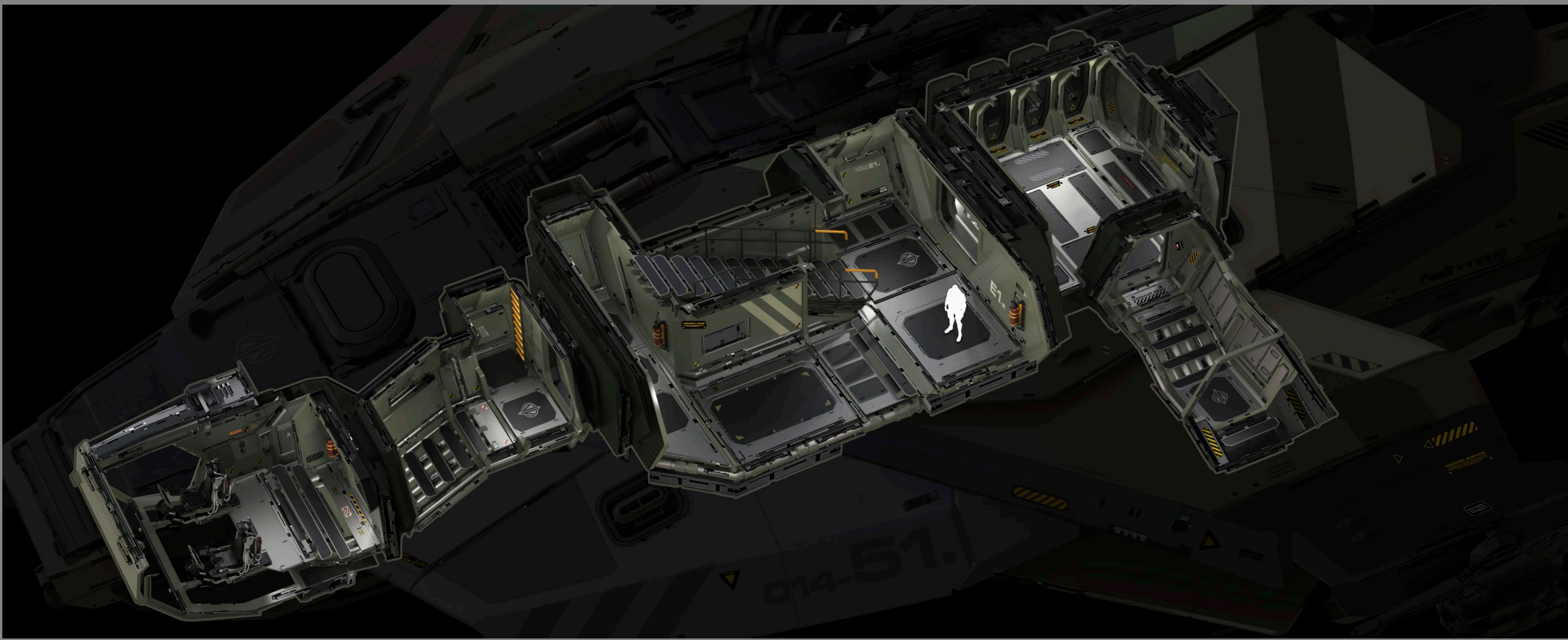
0.8_ACCÈS

Les trappes d'accès du vaisseau sont animées à la manière du Terrapin, avec deux échelles intérieures reliant le pont principal au pont inférieur : une de chaque côté pour permettre la montée et la descente simultanées pendant le combat.





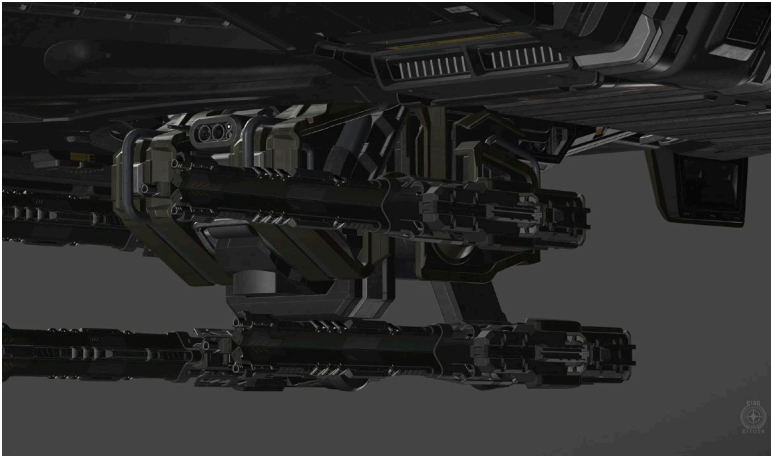
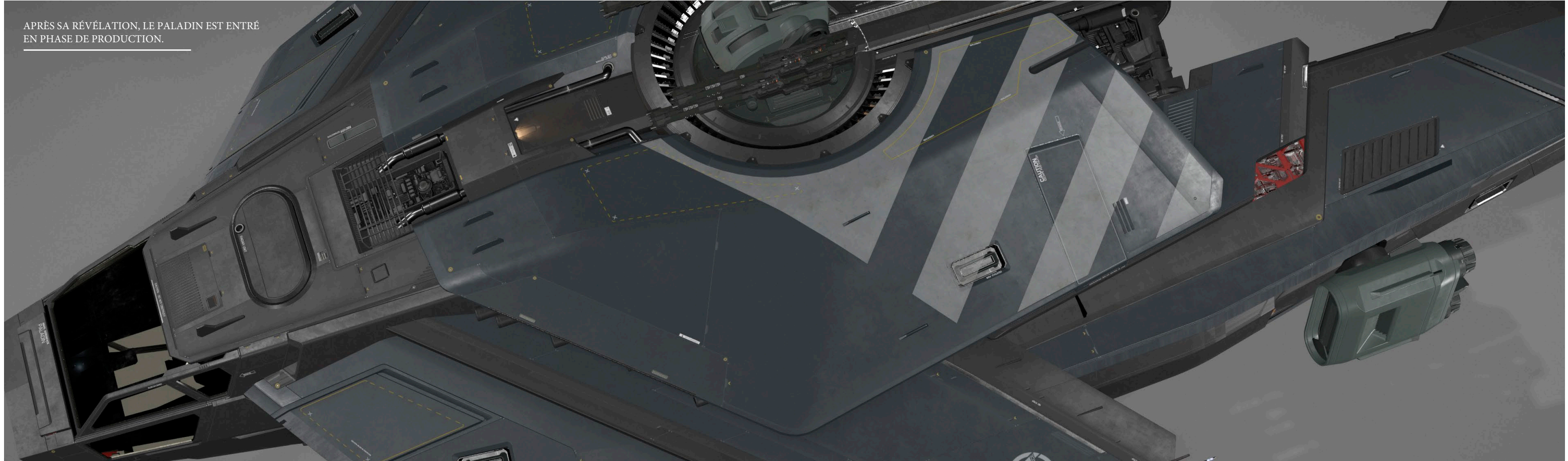
UNE FOIS LA DISPOSITION APPROUVÉE,
LES MAQUETTES INTÉRIEURES FINALES
(BLOCKOUTS) ONT ÉTÉ CRÉÉES.

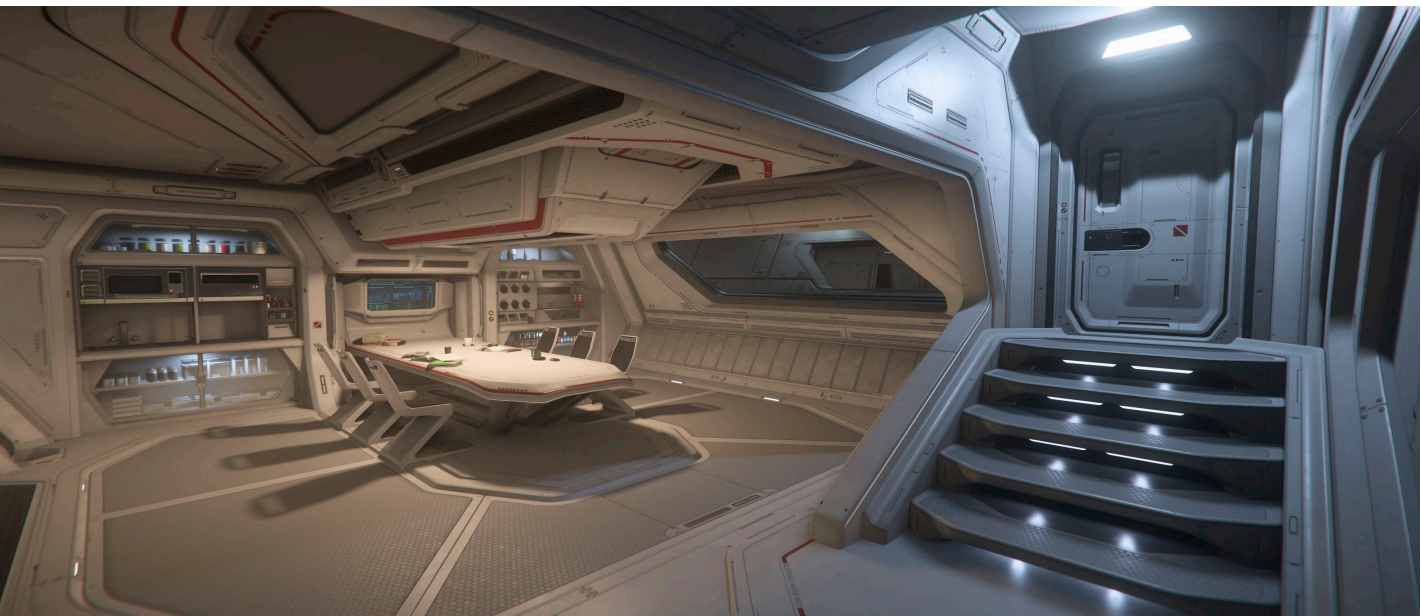
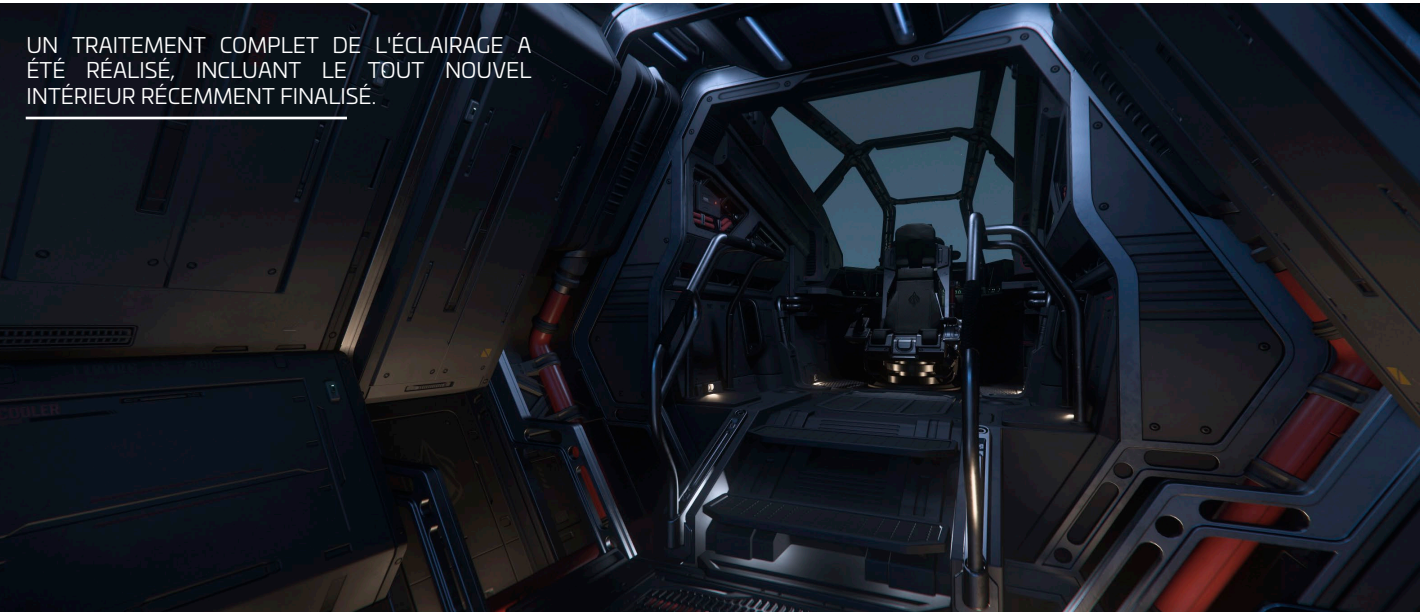


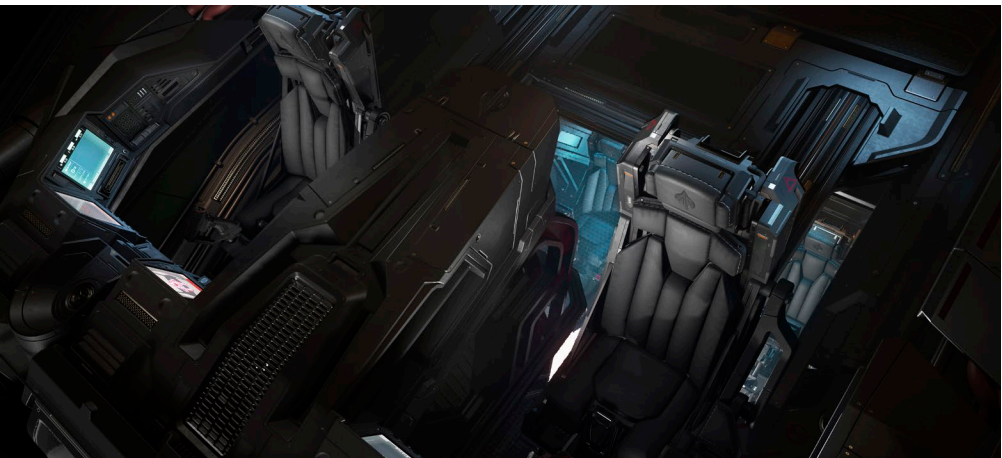




APRÈS SA RÉVÉLATION, LE PALADIN EST ENTRÉ EN PHASE DE PRODUCTION.







NOUVEAUX DÉPART: GENESIS

Pour beaucoup, l'attrait de Star Citizen ne réside pas seulement dans ses vaisseaux minutieusement conçus, ses combats spatiaux précis, le lore profond retraçant la conquête humaine des étoiles ou la possibilité de vivre comme un véritable citoyen du système solaire. C'est aussi le sentiment d'émerveillement que procure le fait de quitter une atmosphère ou une station spatiale pour explorer les environnements exigeants d'une vaste planète extraterrestre. Et, pour ceux que passionnent les vaisseaux, le combat, les histoires et les carrières, tout ce qu'ils aiment se dérouler au cœur des paysages magnifiques qui parsèment cet immense univers.

Depuis les premiers voyages en partance de Port Olisar jusqu'aux prochaines aventures à travers les marécages de Nyx, les équipes Planet ont joué un rôle central dans les expériences vécues par les citoyens du Verse.

Avec la sortie prochaine de l'Alpha 4.4, elles introduisent une nouvelle façon de créer des planètes et leurs environnements, en s'appuyant sur des propriétés issues du monde réel.

Ce système a été récemment présenté à la communauté lors de CitizenCon Direct 2955, durant le segment Breaking New Grounds. Pour en apprendre davantage, nous avons rencontré l'équipe qui a conçu et utilise Genesis.

Un immense merci à Will Hain, Senior Engine Programmer ; Sebastian Schroeder, Senior Principal Environment Tech Artist ; et Alistair Brown, Senior Director of Graphics and Procedural Tech, pour leurs réponses à nos questions, ainsi qu'à Sam Child, Lead Producer, pour la coordination de cet entretien.

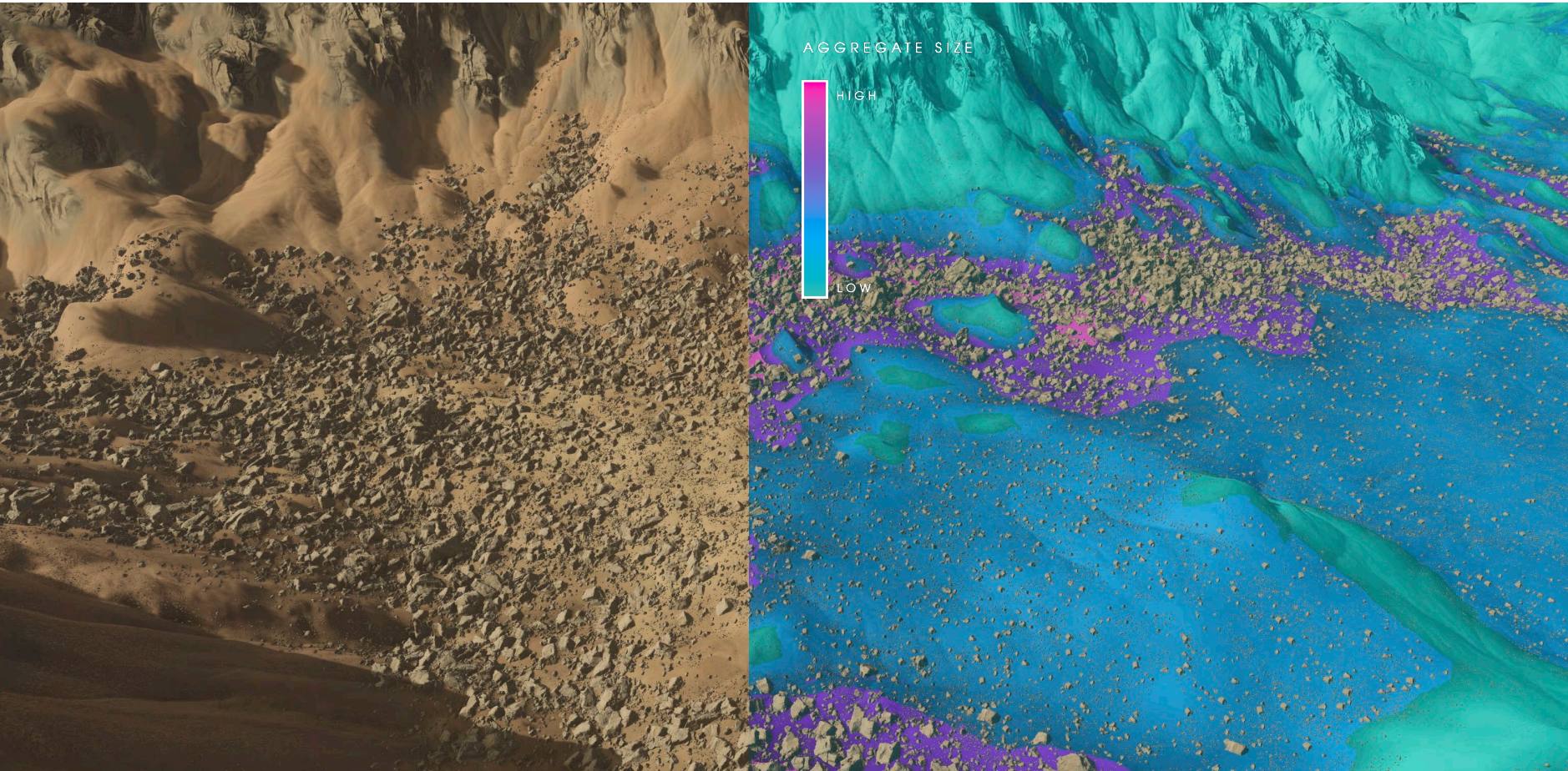
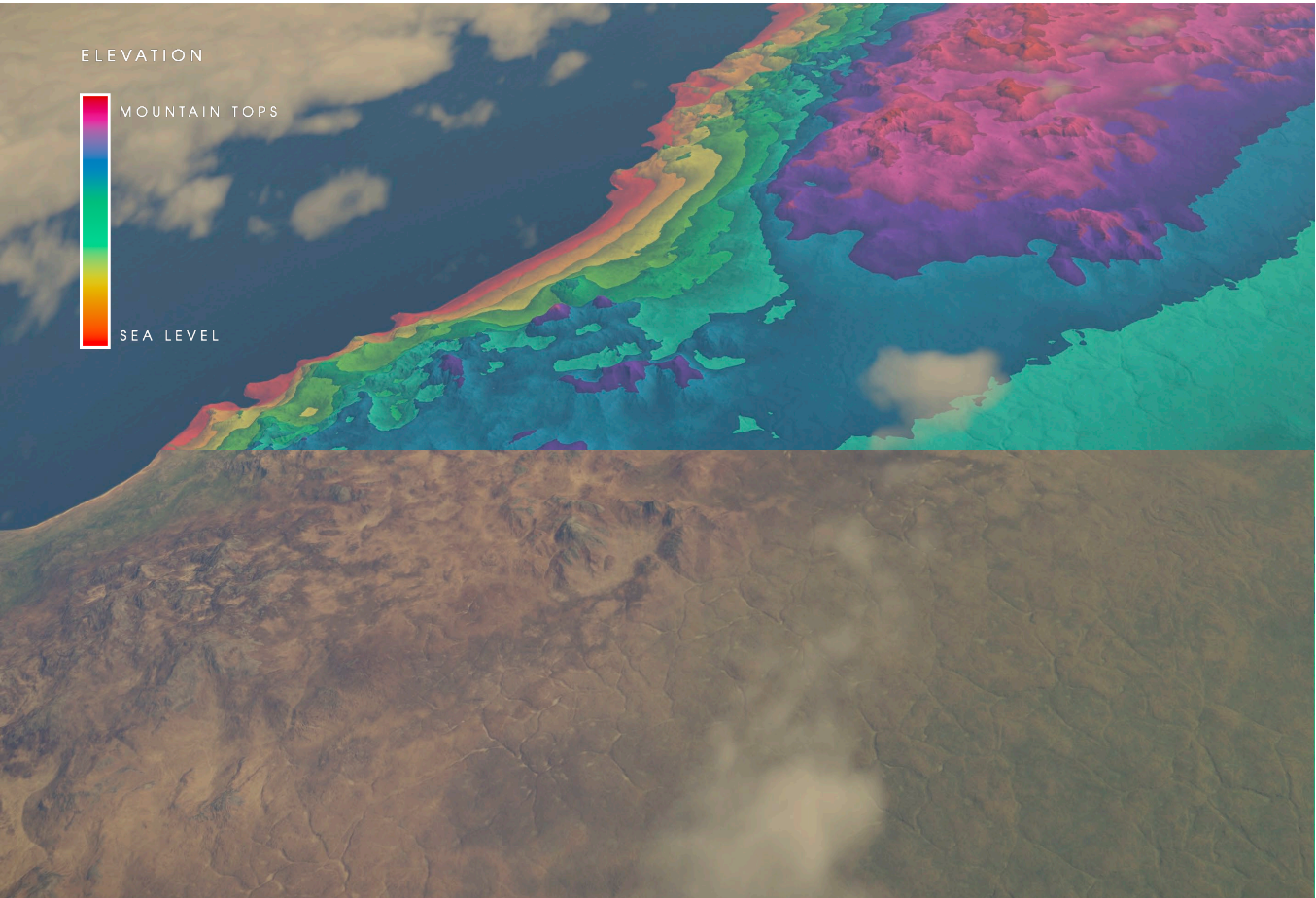
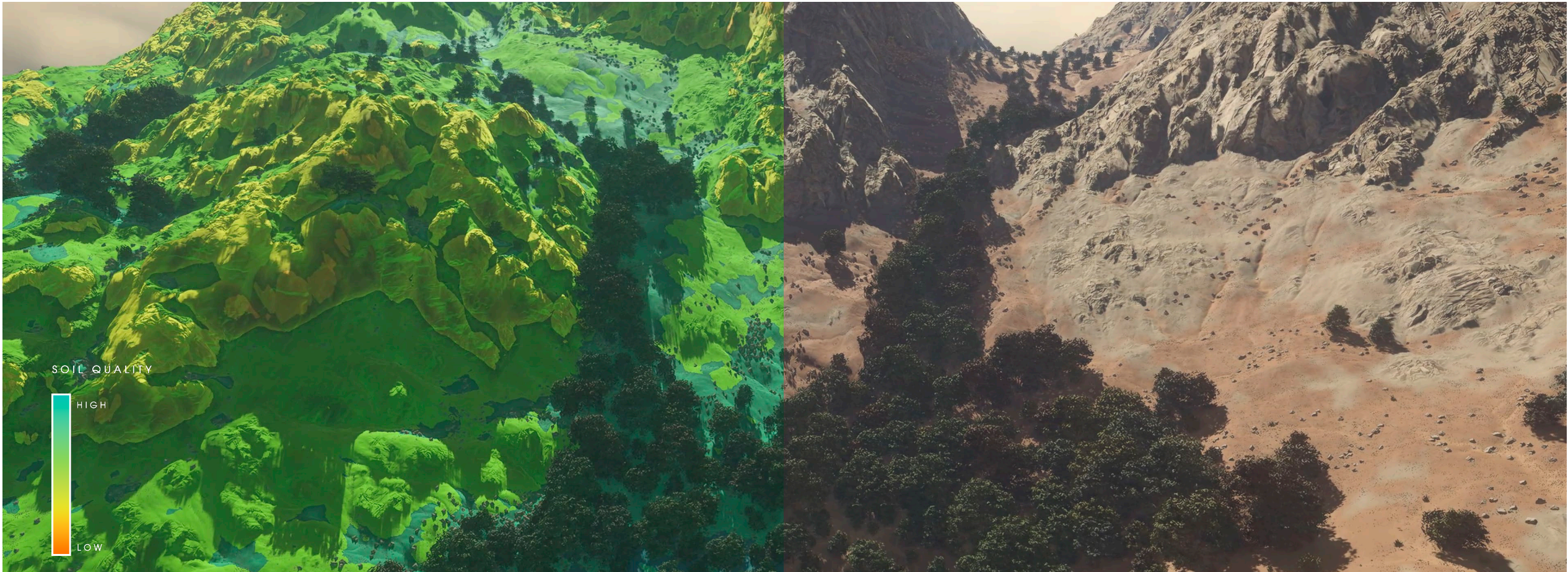
Les joueurs ont peut-être déjà rencontré le terme “Planet Tech” pour désigner la technologie utilisée afin de créer les environnements du Verse. Où se place Genesis dans tout cela ?

Genesis est un ensemble de travaux couvrant plusieurs équipes. Planet Tech v5 est le nom interne de la partie “technologie planétaire”, commencée avant que le nom public Genesis ne soit choisi.

Quelles sont les propriétés que Genesis utilise pour déterminer la surface et les biomes d’une planète ? Les propriétés planétaires sont : l’altitude, la température, l’humidité, la quantité de sol, la taille moyenne des agrégats rocheux, le type de sol, le type de géologie, et les types de nutriments A à D.

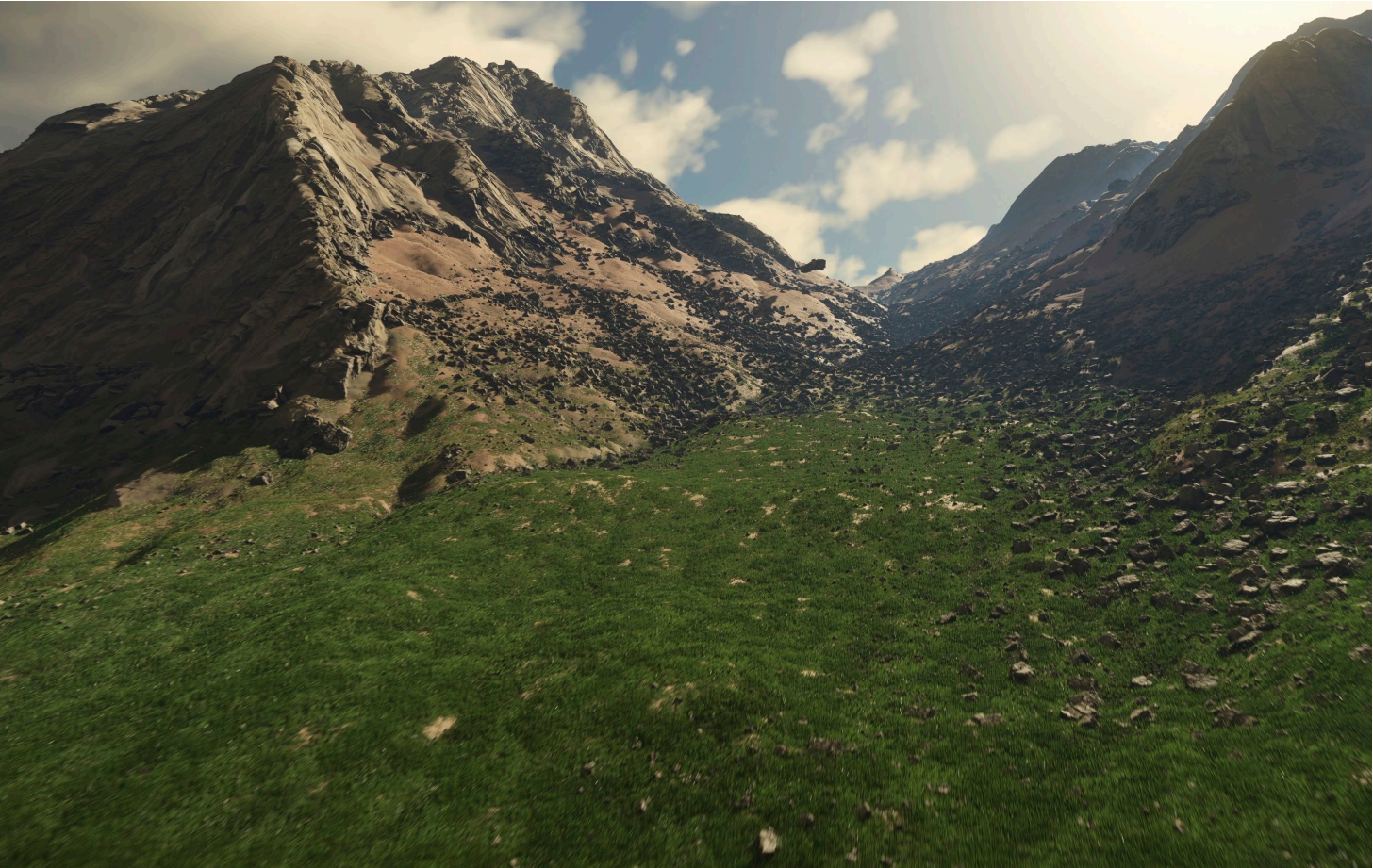
Envisagez-vous d’en ajouter d’autres dans une version ultérieure ? Quelques autres ensembles de données sont à l’étude, mais ajouter des données supplémentaires nécessite plus de mémoire et augmente la configuration minimale du jeu ; il faut donc qu’il y ait une raison impérieuse pour le faire.

Les zones humides présentées à CitizenCon étaient impressionnantes. Quels autres types de zones sont possibles (ou prévues) avec Genesis ?



Tous les biomes de Genesis sont émergents : bien que nous créons des éléments conçus pour prospérer dans des conditions spécifiques, ils génèrent une infinité de variations et de transitions entre chaque "thème" de biome. En termes de possibilités, notre objectif est que Genesis puisse modéliser n'importe quel environnement naturel. Nous ne savons pas encore quels biomes seront développés ensuite, mais une fois les marécages et zones humides perfectionnés, nous disposerons des outils nécessaires pour créer davantage de variétés de bois et de forêts.





Cependant, dans les versions précédente et actuelle du système planétaire, nous ajustons toujours les données pour atteindre certains objectifs précis dans une série d’endroits. La différence, c’est que Genesis facilite énormément ce processus pour les artistes et produit une plus grande variété de biomes avec des transitions progressives. Par exemple, pour obtenir un rendu artistique ciblé, nous pouvons remplacer un seul type d’arbre par plusieurs variétés légèrement différentes, chacune exigeant des conditions spécifiques. Cela donne des combinaisons d’arbres variées selon les zones.

La topographie des planètes évoluera-t-elle avec le temps ou reste-t-elle figée une fois dans le Verse ? Une fois qu’une planète est peuplée de zones créées par l’homme, elle reste généralement figée afin de ne pas perturber ces contenus. Starchitect est un autre module de Genesis qui vise à placer procéduralement ces emplacements afin qu’ils puissent être mis à jour plus facilement. Ainsi, à long terme, nous serons plus libres de modifier les planètes si nous le souhaitons.

Comment Genesis améliore-t-il le travail des développeurs qui créent les planètes et les environnements ? C’est plus rapide, plus simple à utiliser et les résultats sont obtenus beaucoup plus vite. Genesis est également bien plus puissant en termes de variété de rendu. Parce qu’il se base sur la reproduction d’environnements naturels, il crée des relations réalistes entre les éléments et le terrain, dès sa mise en œuvre.



Quels bénéfices les joueurs constateront-ils grâce à l’implémentation de Genesis ?

Les planètes du Verse seront plus belles que jamais ; il y aura davantage de lieux intéressants à découvrir, une répartition plus logique des ressources et des règles naturelles respectées. Cela apportera de nouveaux aspects aux mécaniques d’exploration, d’exploitation minière et de récolte : les ressources disponibles correspondront désormais aux caractéristiques du terrain et suivront des logiques compréhensibles.



Les développeurs devront-ils créer des zones naturelles spécifiques à la main avec Genesis ?

À part l’ajout d’éléments décoratifs dans certains avant-postes, nous ne créons pas vraiment de lieux faits main. Nous espérons d’ailleurs que Genesis réduira encore ce besoin de décorations manuelles.





Genesis sera utilisé pour retravailler les planètes de Stanton. Dans quelle mesure ces mondes vont-ils changer, et à quoi les joueurs peuvent-ils s’attendre ? *Dans la perspective de la version 1.0, toutes les planètes et systèmes existants — en tenant compte de leur rôle dans la progression de difficulté du jeu — sont en cours d’évaluation et seront modifiés si nécessaire afin de mieux servir cet objectif.*

Quelle est la prochaine étape pour les équipes travaillant sur Genesis ? *Genesis est un projet impliquant plusieurs équipes, chacune suivant sa propre feuille de route. Cependant, nous voulons tous nous concentrer sur la livraison de la vision complète de Genesis pour les nouvelles planètes comme pour les anciennes, avant de décider de la suite. On peut dire sans se tromper que nous voulons plus de planètes, des paysages plus diversifiés, des environnements plus dynamiques et bien plus d’expériences uniques pour vous, les joueurs.*



EN COULISSES: ESPERIA STINGER

Esperia est la voie la plus crédible pour que les Humains puissent piloter des vaisseaux aliens. La marque avait déjà ouvert les cockpits de modèles autrefois inaccessibles, comme les conceptions tevarines du Prowler et du Talon. Historiquement, le principal problème des vaisseaux aliens, outre la difficulté d'en trouver un et de communiquer avec son propriétaire, était que les Humains ne pouvaient pas facilement piloter des appareils conçus pour une espèce totalement différente. Ainsi, le cadeau d'Esperia à l'UEE a consisté en des créations également modifiées pour être utilisées par ses habitants. Autrefois considérés comme un marché de niche, comparable aux voitures d'importation ou de collection au Japon, les versions d'Esperia ont rendu les vaisseaux aliens accessibles et viables face aux modèles plus courants des fabricants humains.

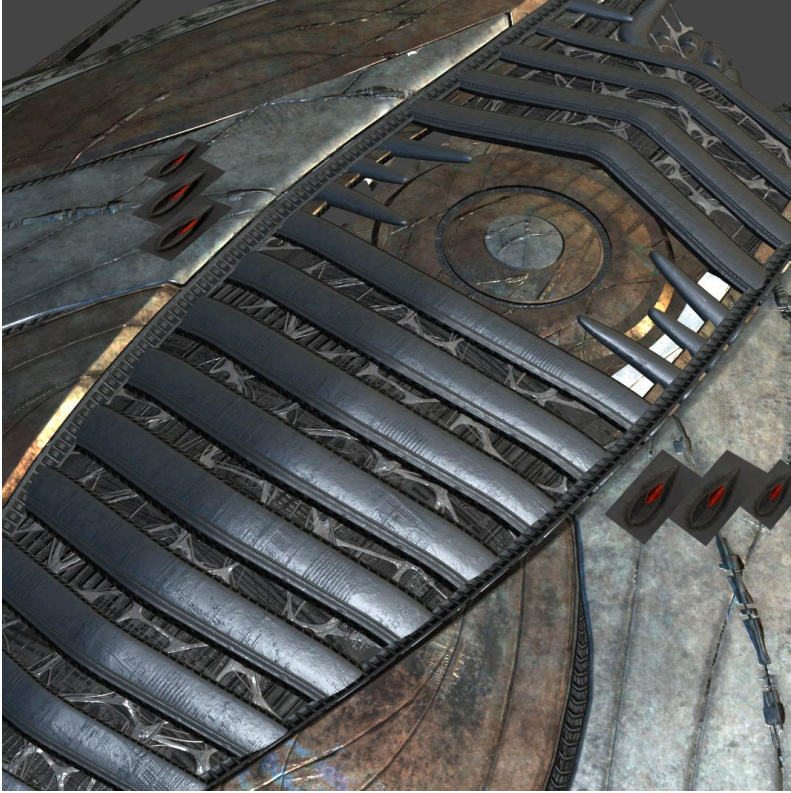
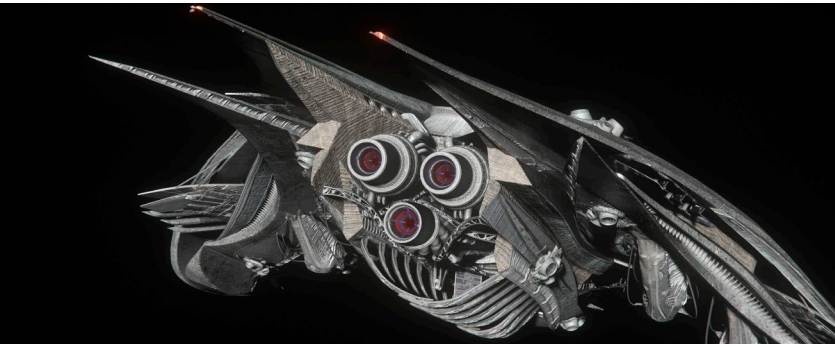
Grâce à cet intérêt croissant pour les appareils extraterrestres, les Banu eux-mêmes ont récemment commencé à produire des versions compatibles avec les Humains de leur châssis Defender,

ajoutant une autre option sur le marché des chasseurs.

Cependant, les vaisseaux des autres espèces connues de notre galaxie restent rarement visibles. Que ce soit par manque de matériel de référence intact ou par malaise du public à l'idée de piloter des reproductions d'appareils ennemis contemporains, à part quelques chasseurs capturés par des pilotes particulièrement talentueux, les vaisseaux Vanduul demeurent une rareté dans l'espace humain.

Cela ne signifie pas pour autant qu'il n'y ait aucun intérêt. En 2955, Esperia a réussi à recréer et commercialiser ce qui est sans doute la machine de guerre vanduul la plus emblématique : le Stinger. Dès 2025, l'équipe Ships de Star Citizen avait emprunté la même voie que le constructeur, en partant d'un véritable chasseur vanduul issu de Squadron 42 pour l'adapter à une utilisation dans le PU.





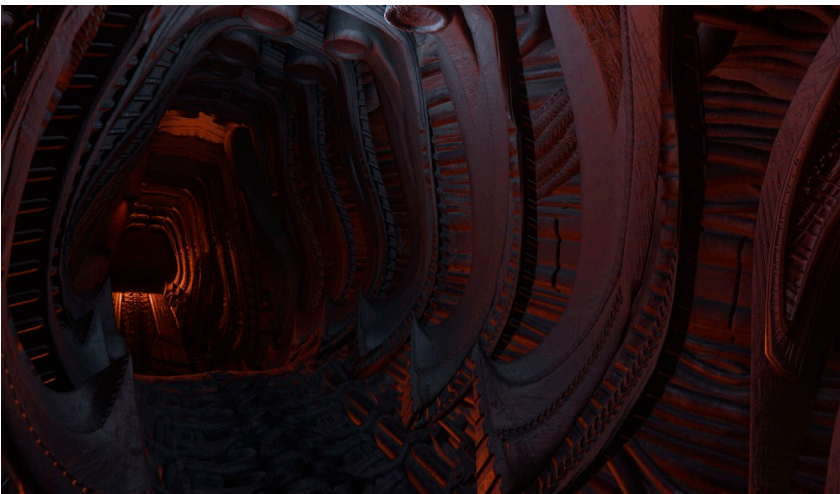
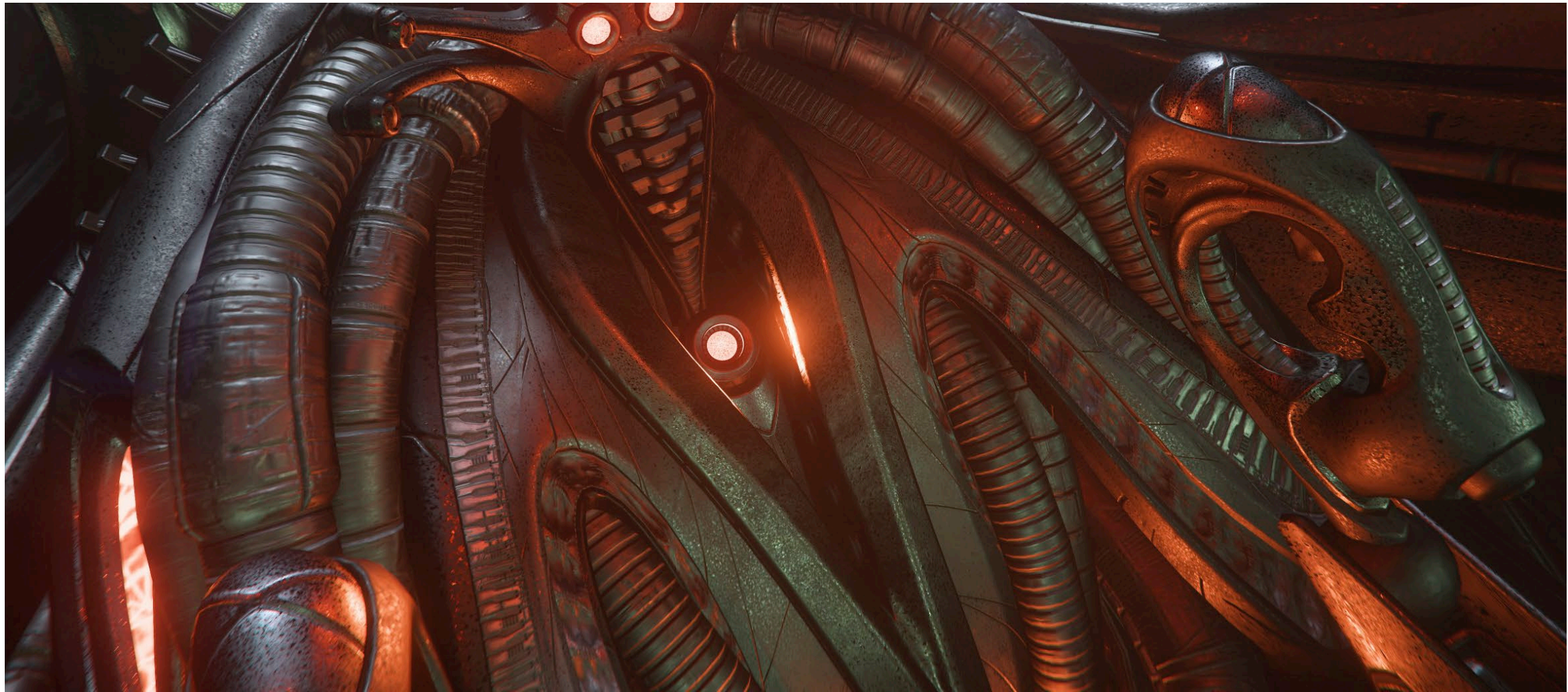
En raison de ses origines dans Squadron 42, le Stinger n'a pas suivi le pipeline de production habituel. Au lieu de commencer au stade du concept, il a débuté directement en whitebox.

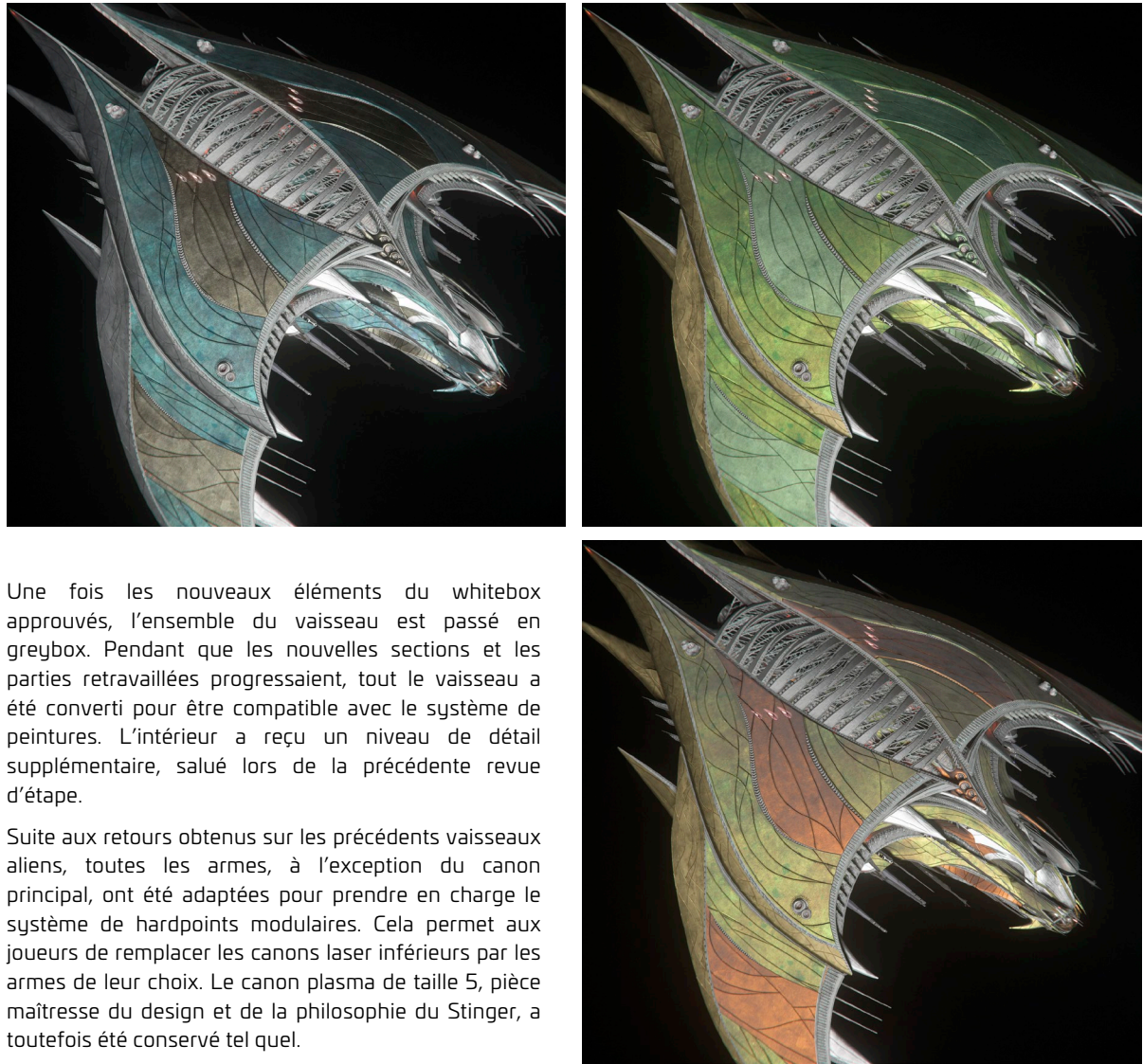
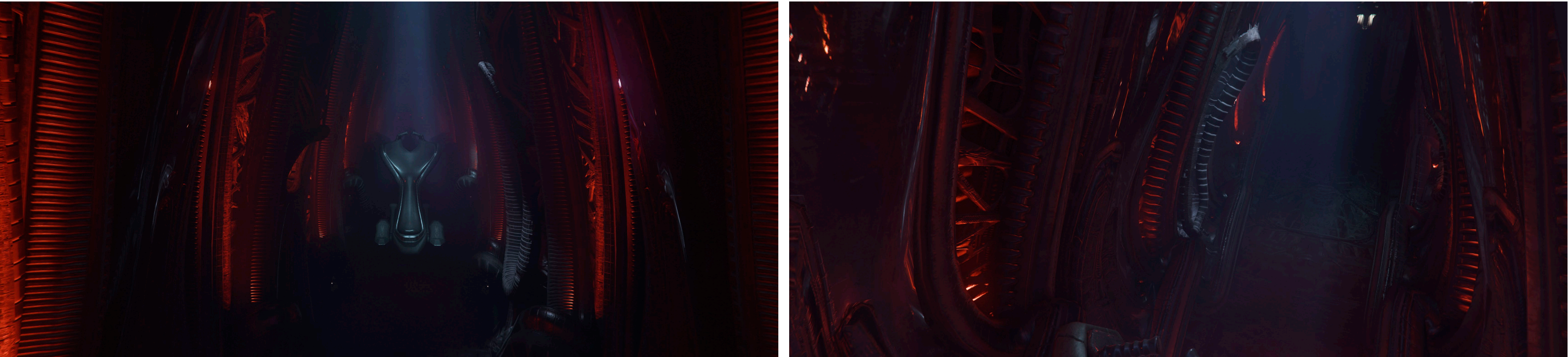
La version de Squadron 42 du Stinger est un biplace, nécessitant un artilleur dédié pour contrôler la tourelle supérieure. Dans un souci d'accessibilité et d'équilibrage, la version PU a été conçue pour un pilote unique : la première étape fut donc de revoir la section supérieure. La tourelle a été retirée et l'espace a été comblé par des plaques d'armure et des renforts à l'allure insectoïde.

Certaines textures ont également été retravaillées afin d'atteindre le niveau de détail standard utilisé dans le PU.



L'étape majeure suivante concernait l'intérieur, qui devait conserver l'aspect organique et biomécanique de l'original tout en restant adapté au gameplay du PU. Pour cela, l'équipe s'est fortement appuyée sur les éléments biomécaniques de l'extérieur, en accordant une attention particulière à la perspective allant de l'entrée jusqu'au cockpit. Les commandes ont bénéficié du même traitement, tandis que l'équipe UI travaillait sur une interface sur-mesure pour le Stinger et les futurs appareils vanduul.

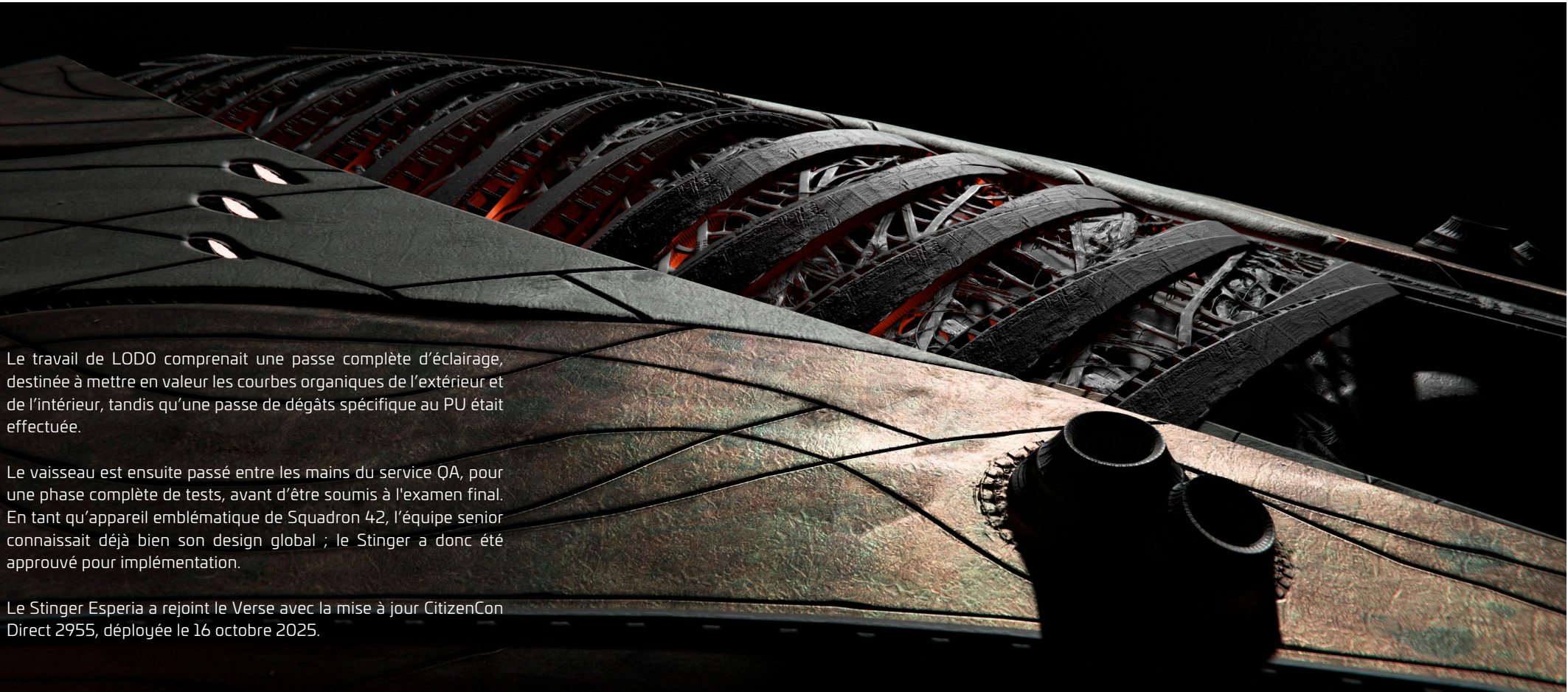




Une fois les nouveaux éléments du whitebox approuvés, l'ensemble du vaisseau est passé en greybox. Pendant que les nouvelles sections et les parties retravaillées progressaient, tout le vaisseau a été converti pour être compatible avec le système de peintures. L'intérieur a reçu un niveau de détail supplémentaire, salué lors de la précédente revue d'étape.

Suite aux retours obtenus sur les précédents vaisseaux aliens, toutes les armes, à l'exception du canon principal, ont été adaptées pour prendre en charge le système de hardpoints modulaires. Cela permet aux joueurs de remplacer les canons laser inférieurs par les armes de leur choix. Le canon plasma de taille 5, pièce maîtresse du design et de la philosophie du Stinger, a toutefois été conservé tel quel.

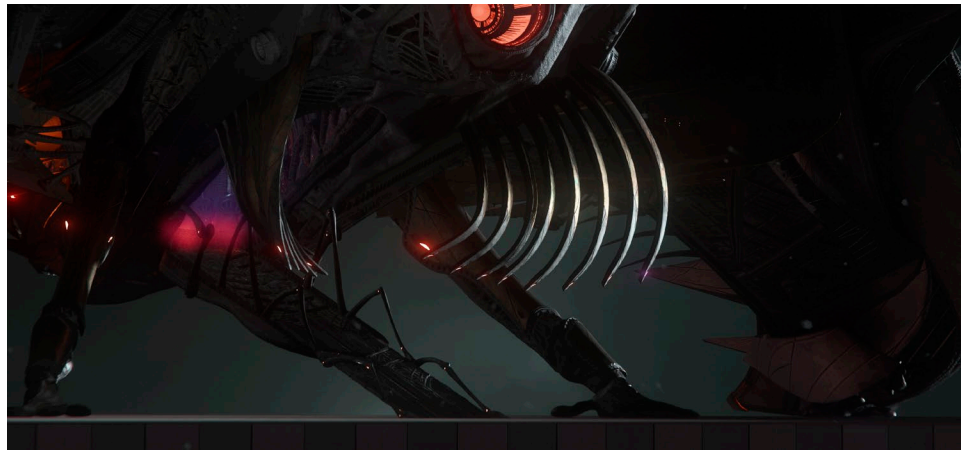
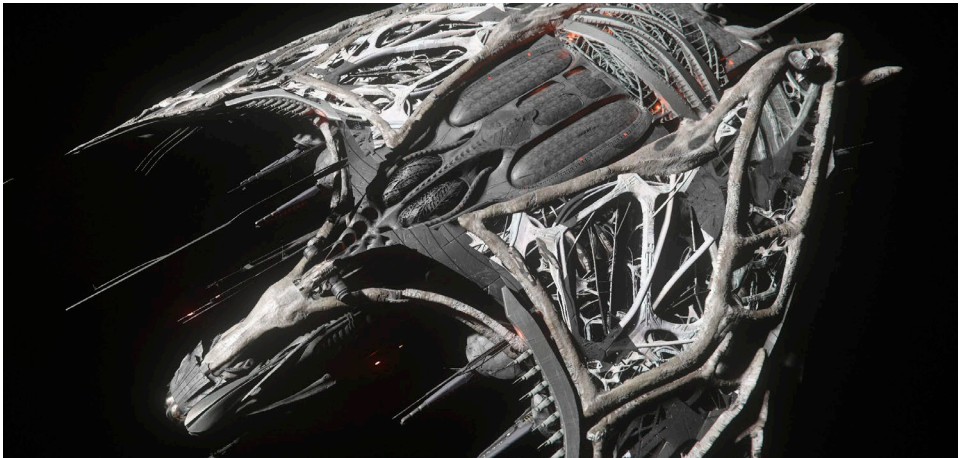




Le travail de LODO comprenait une passe complète d'éclairage, destinée à mettre en valeur les courbes organiques de l'extérieur et de l'intérieur, tandis qu'une passe de dégâts spécifique au PU était effectuée.

Le vaisseau est ensuite passé entre les mains du service QA, pour une phase complète de tests, avant d'être soumis à l'examen final. En tant qu'appareil emblématique de Squadron 42, l'équipe senior connaissait déjà bien son design global ; le Stinger a donc été approuvé pour implémentation.

Le Stinger Esperia a rejoint le Verse avec la mise à jour CitizenCon Direct 2955, déployée le 16 octobre 2025.



S6 | PLASMA
CANNON
[BESPOKE]

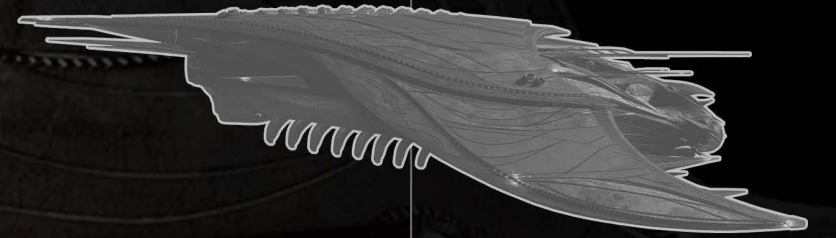
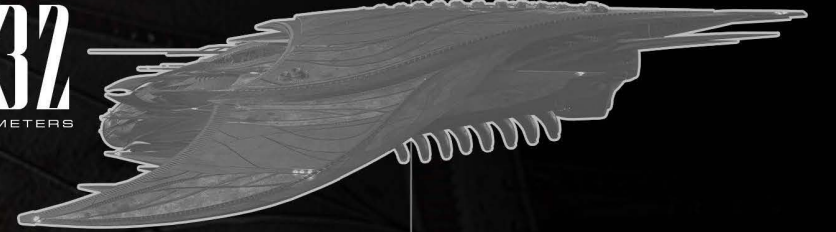
4X S4
LASER
CANNONS

2X S2
LASER
CANNONS

2X S5
MISSILE RACKS
[BESPOKE]

ESPERIA | STINGER

LENGTH
32
METERS



WIDTH
35
METERS



HEIGHT
10
METERS



S6 | MISSILE RACK
[BESPOKE]

MISSILE RACK
[BESPOKE] **S6**

S6 | PLASMA CANNON
[BESPOKE]

S4 | LASER
CANNONS

S2 | LASER
CANNONS

LASER
CANNONS **S4**



PORTFOLIO: HIGHPOINT WILDERNESS



TRADUCTION : starcitizeninfo.fr

De son enfance dans un modeste village de pêcheurs à la tête de l’une des sociétés d’expéditions naturalistes les plus reconnues de l’Empire, Terri Chauvet a connu un parcours digne d’une véritable aventure.

Élevée sur une île flottante du monde océanique de Tohil III, la vie pour Terri et les siens était souvent précaire et dangereuse. Les racines et branches entrelacées qui formaient ces îles pouvaient s’effondrer sans prévenir, obligeant chaque structure à être hautement adaptable et démontable en un instant.

En conséquence, les habitants de Tohil étaient fiers de leur résilience et autonomie. En raison de l’isolement du village et des fréquentes tempêtes, le commerce extérieur était difficile ; la communauté devait donc se contenter des ressources locales. Jusqu’au jour où une entreprise nommée Zindov Solutions fit son apparition.

PRENDRE UN NOUVEAU DÉPART

Zindov s’intéressait à la flore unique qui poussait au sommet de ces biomasses. Une expédition préliminaire avait découvert une plante rare dotée d’une propriété anesthésiante unique qui, une fois synthétisée, produisait un puissant analgésique agissant rapidement et présentant un temps de survie élevé. Ils proposèrent un accord : ils récolteraient et synthétiseraient ce médicament, donneraient une partie des bénéfices aux insulaires et fourniraient de nouvelles infrastructures de transport pour soutenir cette activité.

Les villageois acceptèrent. Avec ces nouvelles ressources, leur dépendance à la pêche et à la chasse locales diminua. Les parents de Terri furent embauchés comme administrateurs par Zindov, mais Terri demeurait réticente.

“Rester enfermée ne m’a jamais intéressée. J’ai toujours voulu être dehors,

à observer, écouter et apprendre de la nature », écrira-t-elle plus tard dans son autobiographie.

Durant son enfance, lorsqu’elle accompagnait ses parents lors de leurs sorties de pêche, Terri était chargée de repérer les bancs de poissons afin de leur indiquer où pêcher. Son espèce préférée était le " sarculum ", un poisson détritivore doté d’une bouche exceptionnellement large ressemblant à un râteau. Elle nous a décrit en détail comment il passait sa bouche sur la surface d’objets tels que des rochers, mangeant les matières en décomposition et les laissant parfaitement propres.

Avec l’intensification du commerce interplanétaire, le nombre de pêcheurs professionnels sur l’île diminua. Terri ne pouvant plus naviguer avec ses parents, elle proposa ses services aux derniers pêcheurs restants, poursuivant son projet personnel : suivre et documenter les sarculums et autres espèces.

Mais son travail méticuleux allait révéler quelque chose de bien plus grave.

MORDRE PLUS QU’ON NE PEUT MÂCHER

Au fil du temps, Terri observa une chute dramatique de la population de sarculums. Parallèlement, les habitants commencèrent à signaler des problèmes d’infrastructure hydraulique : blocages et perte de pression. Sans le savoir, les sarculums jouaient un rôle écologique crucial : ils nettoyaient les canalisations naturelles de l’île en se nourrissant des dépôts organiques.

En réduisant la pêche, une autre espèce, le falx marina, un prédateur hypercarnivore, fut chassée beaucoup moins souvent. Privés de contrôle, ces prédateurs se mirent à proliférer et dévoraient sans relâche les sarculums, les menant presque à l’extinction.



Terri fit le lien et élabora un plan. Grâce à ses données sur les taux de naissance, les migrations et les schémas de chasse du falx marina, elle proposa une série d’expéditions de régulation à ses collègues pêcheurs.

Avec des chasses précises et contrôlées, ils purent réduire la population de falx marinas, permettant aux sarculums de recoloniser progressivement la zone. Terri devint une héroïne locale.

S’appuyant sur ses relevés, enregistrements et témoignages, elle rassembla toutes ses conclusions dans un rapport détaillé, qu’elle remit au Département de la Gestion Écologique de Tohil, espérant attirer l’attention sur ce qui s’était produit dans sa communauté. Des mois passèrent. Terri ne s’attendait pas à une réponse, mais lorsque le directeur du département arriva sur l’île, elle fut la première surprise : on lui proposa un poste.

COMME UN POISSON HORS DE L’EAU

La vie de Terri changea du jour au lendemain. Elle fut embauchée comme consultante en gestion écologique, conseillant les représentants locaux sur la préservation des faunes spécifiques des régions isolées. Aux côtés d’une équipe de spécialistes environnementaux, elle apporta son expérience pratique pour promouvoir la conservation par l’intervention raisonnée.

Son approche intelligente et directe lui valut rapidement la reconnaissance de ses pairs. Son respect pour la nature, souvent absent chez d’autres experts, et son expérience de terrain faisaient d’elle une référence incontestée. Au fil de ses missions et des mondes visités, elle prit conscience de l’ampleur des problèmes environnementaux. Dans une interview pour l'Imperial Geographic, elle déclara : "Je me souviens avoir parlé d’une véritable épidémie. Les interventions irresponsables de certaines corporations détruisaient les écosystèmes. La nature vit dans un équilibre fragile avec l’Humanité, et nous la perturbons sans cesse."

Mais cette situation ne dura pas. Les financements se tarirent, et le département fut peu à peu relégué au rang de dépense superflue. Dans un communiqué officiel, l’UEE annonça sa dissolution, déclarant que "d’autres priorités nécessitaient l’attention du gouvernement". Le contrôle animalier et la gestion de la faune seraient désormais privatisés, confiés à des entités planétaires indépendantes.

Face à la perspective de retourner sur Tohil, Terri eut une autre idée : créer sa propre entreprise de gestion de la faune.

SAUVAGE DÈS SES DÉBUTS

Après des années passées au service du gouvernement, Terri comprenait la valeur du savoir local face à la théorie académique. Lorsqu’elle fonda son entreprise, elle rassembla une équipe éclectique d’experts animaliers issus de tous horizons.

Avec ses anciens collègues du département et des spécialistes de terrain, Highpoint Wilderness débuta comme société de contrôle animalier sans prétention : pas de mission trop petite. Leurs premiers contrats étaient simples : éloigner les prédateurs menaçant le bétail ou réguler les espèces aquatiques envahissantes. Mais leur efficacité et leur rigueur dépassèrent vite le cadre de ces tâches, leur permettant de se concentrer sur la conservation à grande échelle, chère au cœur de Terri.





Grâce à cette spécialisation progressive, l'équipe put concentrer ses efforts sur ce qui comptait le plus pour Terri : la préservation écologique à grande échelle.

"Notre traavail et tout ce que nous continuerons de faire, a pour but de maintenir l'équilibre. Qu'il s'agisse de réduire, capturer ou déplacer des animaux : chaque action sert la même finalité."

Terri approcha de nombreuses universités , peu d'entre eux partagèrent son urgence. Un seul répondit avec une proposition inattendue.

METTRE LA MAIN À LA PÂTE

L'Université de Jalan offrit à Highpoint Wilderness une mission de taille. Les chercheurs souhaitaient étudier les propriétés régénératrices d'un reptile particulièrement dangereux et rare, le basiliscus ardent, et voir si elles pouvaient être appliquées à l'être humain. Pour cela, ils avaient besoin d'échantillons vivants.

Terri fut d'abord réticente. Ne prenant jamais de décisions hâtives, elle réfléchit longuement et comprit que cette mission pourrait lui apporter à la fois visibilité publique et ressources financières pour relancer ses projets environnementaux. Elle accepta, à une condition.

Que Highpoint Wilderness dispose du temps nécessaire pour collecter des données écologiques sur l'espèce avant toute capture, afin de minimiser l'impact sur la population. Après plusieurs mois de recherche, Highpoint Wilderness localisa une planète où les basiliscus ardenti étaient une espèce invasive nécessitant une régulation.

Ce contrat représenta une somme de travail considérable, mais les résultats furent probants.

L'Université de Jalan s'associa ensuite à CureLife pour développer un médicament régénératif de pointe, agissant sur les cellules kératinocytaires humaines. Cette avancée majeure permit aux victimes de brûlures de régénérer de larges zones de peau sans greffe. Le succès du projet fit exploser la notoriété de Highpoint, donnant enfin à Terri la plateforme nécessaire pour porter son message écologique au grand public.

UNE PROMENADE DU CÔTÉ SAUVAGE

La réputation de Highpoint Wilderness désormais solidement établie, Terri put se détacher des opérations quotidiennes pour se consacrer à l'éducation et la sensibilisation. Elle fut invitée à intervenir dans les zoos, lors de réunions de planification de terraformation et même à des sommets environnementaux intersystèmes, afin de partager ses expériences de terrain.

Le succès de Highpoint permit également d'étendre le champ d'activité : tout en conservant ses missions principales de contrôle et de gestion de la faune, l'entreprise commença à organiser des expéditions publiques et privées dans le Verse, afin d'élargir les connaissances humaines sur la vie sauvage. La demande était telle qu'ils durent commencer à sous-traiter les missions les plus simples à des prestataires indépendants.

Lors du dixième anniversaire de l'entreprise, Terri résuma ainsi sa philosophie : "La gestion écologique n'a pas de fin. Tant que les Humains choisiront de vivre aux côtés de la nature, nos services seront toujours nécessaires."

