

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT .

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des risques lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

PROGRAMME DE L'ACADEMIE

INSTALLATION	3
DEMARRAGE	3
MENU SOLO	4
CONFIGURATION	5
COMMANDES	8
CREER UN PERSONNAGE.....	12
CREER UN SABRE-LASER	13
MENU D'INTERFACE	14
PAD DE DONNEES	14
AFFICHAGE TETE HAUTE.....	15
RETICULE DE VISEE INTELLIGENT	16
INTERAGIR AVEC L'ENVIRONNEMENT	17
SABRE-LASER	17
TECHNIQUES	17
MOUVEMENTS.....	18
MOUVEMENTS ACROBATIQUES	21
STYLES DE COMBAT AU SABRE-LASER	23
UTILISATION DE LA FORCE.....	25
POUVOIRS DE LA FORCE	25
ARMES	30
MENU MULTIJOUEUR	33
NOUVEAUX TYPES DE PARTIES MULTIJOUEUR ..	34
TYPES DE PARTIE MULTIJOUEUR CLASSIQUES...	36
CREDITS	44
SUPPORT CLIENTS	46
CONTRAT DE LICENCE LOGICIELLE	47

BIENVENUE A L'ACADEMIE JEDI

Bienvenue, jeune apprenti(e). Mon nom est Luke Skywalker, et je suis heureux de vous annoncer que vous avez été sélectionné(e) pour apprendre les voies du Jedi à l'Académie, sur Yavin 4. C'est un voyage long et périlleux qui vous attend, un voyage initiatique en quelque sorte, puisque vous y apprendrez bien plus de choses sur vous-même que vous ne pouvez l'imaginer. Nous vous enseignerons ici les voies de la Force. Vous apprendrez à combattre avec un sabre-laser. Vous étudierez également la diplomatie, l'histoire et bien d'autres choses encore.

Si vous terminez l'entraînement, vous représenterez l'ordre Jedi en tant que défenseur de la paix et de la justice dans toute la galaxie. La voie du Jedi est semée d'embûches, et certains ne pourront pas terminer l'entraînement. Sachez également que vous risquez à tout moment de basculer du côté obscur, car la tentation sera omniprésente. Consacrez-vous à votre mission et laissez la lumière guider toutes vos décisions. Ceux qui réussiront découvriront toute une partie d'eux-mêmes dont ils ne soupçonnaient pas l'existence jusqu'ici. Que la Force soit avec vous.



PETIT GUIDE A L'ATTENTION DES PADAWAN INSTALLATION

Pour installer *Star Wars™ Jedi Knight™ : Jedi Academy™*, insérez le CD du jeu dans votre lecteur de CD-ROM. Si vous avez activé la fonction d'exécution automatique, l'écran de démarrage apparaît. Cliquez sur le bouton Installer pour charger le jeu sur votre ordinateur.

Si la fonction d'exécution automatique n'est pas activée, cliquez sur l'icône Poste de travail de votre Bureau et double-cliquez sur le lecteur de CD-ROM affichant l'icône *Star Wars Jedi Knight : Jedi Academy*. Double-cliquez sur l'icône du programme Jedi Academy pour lancer l'installation. Des instructions apparaissent alors à l'écran et vous guident à travers les différentes étapes du processus d'installation. Si vous rencontrez des problèmes d'installation, cliquez sur Aide dans l'écran de démarrage, puis sur Afficher le fichier Lisez-moi.

REMARQUE : nous vous recommandons de désactiver les applications ouvertes en arrière-plan, et notamment les anti-virus avant de lancer l'installation.

DEMARRAGE

Une fois que vous avez installé le jeu, vous pouvez lancer *Star Wars Jedi Knight : Jedi Academy*. Si vous avez installé un raccourci sur votre Bureau, double-cliquez sur cette icône et l'écran de démarrage apparaîtra. Ce menu vous permet soit de lancer une partie solo ou multijoueur, soit d'accéder à l'Aide et de trouver une solution à un problème. Pour afficher le fichier Lisez-moi, cliquez sur Aide dans l'écran de démarrage, puis sur Afficher le fichier Lisez-moi.

REMARQUE : le support clientèle de LucasArts n'est proposé qu'aux Etats-Unis et au Canada.

Si vous n'avez pas créé de raccourci sur votre Bureau, ouvrez le menu Démarrer, sélectionnez Programmes, LucasArts, puis le dossier *Star Wars Jedi Knight : Jedi Academy*. Choisissez ensuite l'une des options disponibles. REMARQUE : les modes Solo et Multijoueur de *Star Wars Jedi Knight : Jedi Academy* sont deux programmes différents. Ainsi, la configuration et le paramétrage effectués dans un mode ne s'appliqueront pas à l'autre mode.

NOMBREUSES SONT LES VOIES DU JEDI

MENU SOLO

Cliquez sur **Partie solo** pour lancer le jeu et accéder aux options suivantes :

NOUVELLE PARTIE

Cette option permet de lancer une nouvelle partie et de choisir un niveau de difficulté : Padawan (facile), Jedi (normal), Chevalier Jedi (difficile), et Maître Jedi (très difficile).

CHARGER PARTIE

Cette option permet de charger une partie précédemment sauvegardée. Depuis cet écran, vous pouvez également supprimer des parties sauvegardées de la liste proposée.

CONFIGURATION

L'option Configuration permet d'afficher et/ou de personnaliser certains paramètres, tels que les paramètres vidéo et audio. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section Configuration dans les pages qui suivent.

COMMANDES

Permet d'afficher et/ou de personnaliser les commandes par défaut. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section Commandes, page 8 de ce manuel.

QUITTER

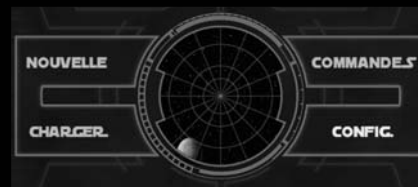
Permet de quitter *Star Wars Jedi Knight : Jedi Academy* et de retourner à votre Bureau.

REMARQUE : pour plus d'informations sur le mode Multijoueur, reportez-vous à la section Menu Multijoueur, à la page 33 de ce manuel.



CHACQUE CHOIX EST IMPORTANT CONFIGURATION

L'écran Configuration vous permet d'afficher et/ou de régler les paramètres vidéo et audio suivants :



AFFICHAGE

Ce menu permet de régler les paramètres vidéo du jeu de façon à optimiser ses performances sur votre machine. Les joueurs équipés de machines puissantes pourront activer la majorité de ces options. Si en revanche vous rencontrez des problèmes de fluidité, vous pouvez revenir à ce menu et désactiver certaines de ces options.

- » **QUALITE VIDEO** : vous avez le choix entre Normale, Rapide, La + rapide, Personnaliser ou Elevée. Les autres paramètres vidéo s'adaptent automatiquement à votre choix de façon à optimiser les performances de votre système.
- » **MODE VIDEO** : permet de régler la résolution graphique du jeu. Plus la résolution est élevée, plus le graphisme est précis, mais aussi plus le débit d'images est faible. Faites des essais pour déterminer la résolution adaptée à votre carte graphique.
- » **NOMBRE DE COULEURS** : vous avez le choix entre Par défaut, 16 bits ou 32 bits. Si vous choisissez Par défaut, le nombre de couleurs du jeu sera le même que celui de votre Bureau. Régler cette option sur 16 bits peut permettre d'améliorer les performances du jeu.
- » **PLEIN ECRAN** : si vous désactivez cette option, vous pourrez exécuter le jeu dans une fenêtre sur votre Bureau, si toutefois votre carte vidéo prend en charge cette fonction.
- » **DETAIL GEOMETRIQUE** : cette option permet de sélectionner le degré de détail polygonal représenté dans l'environnement du jeu. Sélectionner un faible détail géométrique peut permettre d'améliorer les performances du jeu.
- » **DETAIL DES TEXTURES** : vous avez le choix entre Faible, Moyen, Elevé ou Très élevé. Un niveau de détail élevé nécessite davantage de ressources système.
- » **QUALITE DES TEXTURES** : vous disposez de trois options - Par défaut, 16 bits et 32 bits. REMARQUE : les textures 32 bits sont celles qui nécessitent le plus de puissance et ne sont pas prises en charge par toutes les cartes vidéo.
- » **FILTRE DES TEXTURES** : cette option permet de choisir un filtrage graphique bilinéaire ou trilineaire. Le filtrage trilineaire nécessite davantage de ressources système et n'est pas pris en charge par toutes les cartes graphiques.
- » **DETAIL DES OMBRES** : désactivez cette option si vous rencontrez des problèmes de ralentissement.
- » **SYNCHRO. VIDEO** : cette option permet de synchroniser le débit d'images du jeu avec le taux de rafraîchissement de votre moniteur.



AFFICHAGE (2)

- » **LUMINOSITE** : permet de régler la luminosité du jeu en déplaçant la règle vers la gauche ou vers la droite. Pour une luminosité optimale, le chiffre 6 ne doit presque pas être visible.
- » **DETAIL DES OMBRES** : permet de régler la qualité des ombres dans le jeu. Trois options s'offrent à vous : Aucun, Simple ou Volumétrique. L'option volumétrique nécessite davantage de ressources système.
- » **OMBRES DYNAMIQUES** : il s'agit ici de lumières clignotantes ou changeantes. Cette option nécessite une grande quantité de ressources système. Si vous souhaitez améliorer les performances du jeu, il est recommandé de la désactiver.
- » **LUMIERES DYNAMIQUES** : cette option permet d'activer ou de désactiver le scintillement des sabres-lasers ou de tout autre objet incandescent. Elle nécessite une grande quantité de ressources système. Si vous souhaitez améliorer les performances du jeu, il est recommandé de la désactiver.
- » **HALOS LUMINEUX** : cette option vous permet de voir les halos entourant les sources de lumière.
- » **IMPACTS SUR LES MURS** : cette option permet d'afficher les dégâts sur les murs causés par les armes à feu ou les sabres-lasers. Vous pouvez la désactiver pour améliorer les performances du jeu.
- » **FILTRE ANISTROPIQUE** : lorsque cette option est activée, les éléments de l'environnement apparaissent plus lisses vus de près. Avant d'activer cette option, assurez-vous que votre carte vidéo la prend en charge.
- » **INFOS PILOTE** : cette option permet d'afficher les infos sur le pilote de la carte graphique actuellement sélectionnée. Vous pourrez ainsi vérifier s'il est à jour.
REMARQUE : si vous rencontrez des dysfonctionnements, consultez cet écran et votre fabricant de carte vidéo pour vous assurer que vous disposez des pilotes vidéo les plus récents.

SON

- » **VOLUME EFFETS** : modifie le volume des armes, des explosions et de tous les autres effets sonores du jeu ainsi que de la musique des cinématiques.
- » **VOLUME MUSIQUE** : modifie le volume de la musique jouée pendant la partie.
- » **VOLUME VOIX** : modifie le volume des voix des personnages.
- » **QUALITE SONORE** : vous avez le choix entre une faible qualité et une qualité élevée. Si vous rencontrez des problèmes de ralentissement, choisissez une faible qualité sonore.
- » **EAX** : active/désactive les sons de l'environnement. Toutes les cartes son ne prennent pas en charge cette option. Pour vous en assurer, consultez le manuel de votre carte son ou le site de son fabricant.
REMARQUE : ce jeu prend en charge la technologie audio EAX 4.0 ADVANCED HD de Creative afin de simuler de manière détaillée les effets sonores tels que le Multi-Environment™ Environmental Panning™, les occlusions, les obstructions, et les réverbérations avancées en temps réel.

OPTIONS

- » **AFFICHER LE RÉTICULE** : active/désactive le réticule de visée.
- » **IDENTIFIER CIBLE** : active/désactive l'identification de la cible à l'aide du réticule.
- » **RALENTI MORT** : détermine la fréquence des morts au ralenti dans le jeu.
- » **ARMES A FEU 1ERE PERSONNE** : active/désactive la vue subjective lorsque vous lâchez votre sabre-laser.
- » **PAS** : définit les options utilisées pour les pas.

- » **DEMEMBREMENT** : active/désactive les démembrements lors des attaques au sabre-laser.
- » **VUE MOUVEMENTS** : active/désactive les mouvements de caméra en fonction des mouvements du joueur.
- » **TEXTE** : sélectionne la langue de tous les textes du jeu.
- » **AUDIO** : sélectionne la langue des dialogues dans le jeu.
- » **SOUS-TITRES** : choisissez entre Dans vidéos, qui affichera les sous-titres dans les cinématiques seulement et Aucun, qui n'affichera aucun sous-titre.

MODS

Si vous avez créé ou téléchargé une modification ou un nouveau niveau développé par un utilisateur (également appelés « MOD »), cette option vous permettra de le charger.

IMPORTANT : la création et/ou la distribution d'un MOD est soumise au contrat de licence du logiciel que vous acceptez en utilisant le logiciel, y compris, et de manière non limitative, les conditions générales relatives à la création et à la distribution de MOD comme indiqué dans le contrat de licence du logiciel. Vous êtes autorisé à créer des MOD soumis aux restrictions du contrat de licence à des fins de divertissement personnel ou de distribution gratuite. Il est interdit de vendre ou de distribuer un MOD à titre lucratif. AUCUNE ENTITE (LUCASARTS, RAVEN SOFTWARE, INC ET/OU ACTIVISION PUBLISHING, INC) NE SAURAIT ETRE TENUE POUR RESPONSABLE DES MODS CREEES PAR LES UTILISATEURS. Vous trouverez une copie du contrat de licence du logiciel à la fin de ce manuel ou en cliquant sur le bouton Options dans l'écran de démarrage.

PAR DEFAUT

Restaure les paramètres par défaut, y compris les commandes.



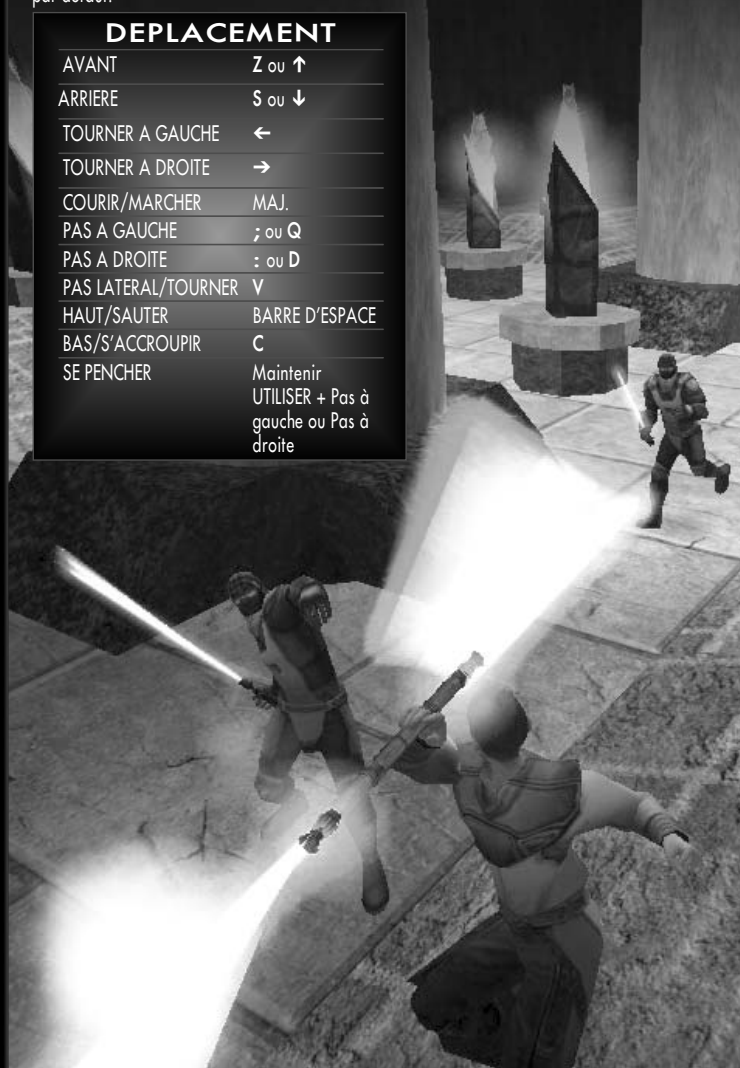
COMMANDES

L'écran Commandes vous permet d'afficher et/ou de régler les options suivantes.

REMARQUE : les commandes ci-après et dans tout le reste du manuel sont les commandes par défaut.

DEPLACEMENT

AVANT	Z ou ↑
ARRIERE	S ou ↓
TOURNER A GAUCHE	←
TOURNER A DROITE	→
COURIR/MARCHER	MAJ.
PAS A GAUCHE	← ou Q
PAS A DROITE	→ ou D
PAS LATERAL/TOURNER	V
HAUT/SAUTER	BARRE D'ESPACE
BAS/S'ACCROUPIR	C
SE PENCHER	Maintenir UTILISER + Pas à gauche ou Pas à droite



ACTIONS

ATTAQUER	CTRL ou bouton gauche de la souris [SOURIS 1]
TIR SECONDAIRE	ALT ou bouton droit de la souris [SOURIS 2]
STYLE DE SABRE-LASER :	L [sélectionnez la touche à utiliser pour changer de style de combat lorsque plusieurs styles sont disponibles]
UTILISER	ENTREE ou R
REGARDER EN HAUT	PAGE HAUT [ou poussez votre souris vers l'avant si vous avez activé la vue souris.]
REGARDER EN BAS	PAGE BAS [ou reculez votre souris si vous avez activé la vue souris]
VUE SOURIS	/ [peut également être activée dans le menu Souris/Joystick]
CENTRER LA VUE	FIN

ARMES

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy propose un vaste arsenal d'armes que les joueurs acquièrent au cours de la partie. Lorsque vous quittez l'Académie pour votre première mission, vous recevez deux armes, puis vous acquérez des armes au fur et à mesure que vous progressez. Vous pouvez récupérer des armes sur le sol en courant ou en marchant dessus. Si vous ne réussissez pas à vous approcher suffisamment d'un objet, appuyez sur la touche Utiliser pour l'attraper. Vous pouvez ramasser les packs de munitions de la même manière. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section Armes, à la page 30 de ce manuel.

MELEE/SABRE-LASER	1
BLASTER	2
FUSIL BLASTER	3
DISRUPTEUR	4
ARBALETE LASER	5
BLASTER A REPETITION	6
DEMP 2	7
ARME A FLECHETTES	8
FUSIL A CONCUSSION	9
MERR-SONN	0
ARMES EXPLOSIVES (détonateurs thermiques/mines laser/pack de bombes)	-
ARME SUIV.	\$ [ou faites défiler les options à l'aide de la molette]
ARME PREC.	^ [ou faites défiler les options à l'aide de la molette]

VOS YEUX PEUVENT VOUS MENTIR.
NE LEUR FAITES PAS CONFIANCE ET
SUIVEZ VOS INTUITIONS.
MAIS MEFIEZ-VOUS DU COTE OBSCUR DE LA FORCE.

POUVOIRS DE LA FORCE

Au début de la partie, seul un nombre limité de pouvoirs de la Force est disponible. Au fur et à mesure que vous gagnez des pouvoirs de la Force, vous pourrez naviguer parmi la liste de pouvoirs disponibles à l'aide des touches **E** et **A**. Pour utiliser le pouvoir choisi, appuyez sur la touche **F**. Vous pouvez également attribuer les pouvoirs de la Force à une touche de fonction pour une utilisation immédiate.

SAUT	BARRE D'ESPACE [maintenez enfoncée]	PERSUASION	Non attribué
POUSSEE (AVANT)	F1	PROTECTION	Non attribué
TRACTION (ARRIERE)	F2	EPUISEMENT	Non attribué
ACCELERATION	F3	POIGNE	Non attribué
SENSATION	F4	ECLAIR	Non attribué
ABSORPTION	Non attribué	RAGE OBSCURE	Non attribué
SANTE	Non attribué	UTILISER POUVOIR	F
PERSUASION	Non attribué	POUVOIR SUIV.	E
		POUVOIR PREC.	A

TOUCHES DE RACCOURCI

Ces touches vous permettent d'appeler rapidement des fonctions importantes du jeu, telles que le pad de données et les options de chargement et de sauvegarde.

PAD DE DONNEES	TAB ou ,
MENU DE SAUVEGARDE	F11
MENU DE CHARGEMENT	F10
SAUVEGARDE RAPIDE	F12
CHARGEMENT RAPIDE	F9

REMARQUE : si vous mourez au cours d'une partie, les options suivantes sont disponibles : Charger checkpoint, Charger sauvegarde, Chargement rapide ou Nouvelle mission.

SOURIS/JOYSTICK

Configurez, réglez et activez différentes options de la souris et du joystick.

CAMERA LIBRE	Lorsque cette option est activée, c'est la souris qui contrôle la vue du joueur (Multijoueur seulement)
INVERSER SOURIS	Permet de modifier l'axe Y de la souris.
ADOUCIR SOURIS	Il est généralement recommandé d'activer cette option, sauf si vous rencontrez des problèmes de souris.
SENSIBILITE	Déplacez la règle pour paramétrer la sensibilité de la souris. Plus ce paramètre est faible, plus les mouvements de la souris sont lents.
ACTIVER JOYSTICK	Activer/désactiver le support joystick.
AXE X COMME BOUTONS	Permet d'activer ou de désactiver l'axe X de la souris ou du joystick.
AXE Y COMME BOUTONS	Permet d'activer ou de désactiver l'axe Y de la souris ou du joystick.
AMPLITUDE	Cette règle permet de modifier la sensibilité du joystick.
RETOUR DE FORCE	Active/désactive le pouvoir de la Force pour les périphériques d'entrée.

AUTRES

TOUJOURS COURIR	Permet d'activer ou de désactiver la course du joueur.
CHANGEMENT AUTO.	Déterminez si vous souhaitez changer d'arme lorsque vous en ramassez une nouvelle. Les trois paramètres disponibles sont les suivants : » Arme la plus sûre : ne changer que pour les armes nouvellement ramassées. » Tjs meilleure arme : toujours changer pour une meilleure arme. » Ne pas changer : aucun changement automatique d'arme.
3E PERSONNE	[P par défaut] Permet de choisir la vue objective ou la vue subjective lorsque vous maniez des armes autres qu'un sabre-laser dans votre champ de vision.

CRÉER UN PERSONNAGE

Avant de commencer l'entraînement, tous les étudiants doivent choisir leur apparence à l'aide des options suivantes :

ESPECE/SEXE Vous avez le choix entre un Humain, une Humaine, une femme Twi'lek, un homme Rodien, une femme Zabrak ou un homme Kel Dor.



COULEUR Sélectionnez une tenue ou une couleur de peau parmi les neuf options disponibles.

TÊTE/BUSTE/JAMBES Sélectionnez une apparence parmi un choix de styles et de couleurs.



Lorsque vous avez choisi l'apparence de votre personnage, cliquez sur Suivant pour accéder à l'écran de création de sabre-laser.



LES JEDI RESENTENT LA FORCE QUI
COULE DANS LEURS VEINES

CRÉER UN SABRE-LASER

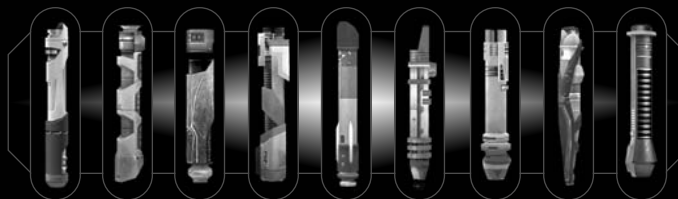
Le sabre-laser est l'arme de prédilection du Jedi. Avant d'entrer à l'Académie, tous les étudiants doivent personnaliser leur sabre-laser à l'aide de la liste d'options disponibles. Pour plus d'informations sur les différents types de sabre-laser, reportez-vous à la section Techniques, à la page 17 de ce manuel.

TYPE Sélectionnez un type de sabre parmi les différentes options : Sabre standard, Deux sabres et Double sabre.



REMARQUE : lorsque vous commencez une partie, seul le sabre standard est disponible.

MANCHES Vous disposez, au début de la partie, d'un choix de neuf manches. Chaque étudiant peut choisir celui qui correspond le plus à sa personnalité.



COULEUR Il existe cinq couleurs de sabre différentes : bleu, vert, orange, rouge ou jaune.



STYLE DE COMBAT Vous avez le choix entre Rapide, Moyen ou Puissant lorsque ces options sont disponibles.

REMARQUE : lorsque vous commencez une nouvelle partie, seule l'option style de combat moyen est disponible.

Lorsque vous avez choisi une apparence et créé un sabre-laser, vous pouvez entrer à l'Académie. Pour commencer, sélectionnez Commencer partie.

DESACTIVEZ VOTRE SABRE-LASER LORSQUE
VOUS NE L'UTILISEZ PAS.

MENU D'INTERFACE

Au cours de l'entraînement, appuyez sur la touche ECHAP pour accéder au menu de jeu. Depuis cet écran, vous pouvez sauvegarder votre partie actuelle, charger une partie précédemment sauvegardée et régler vos options de jeu. Pour quitter la partie, sélectionnez Quitter. Pour reprendre la partie, choisissez Reprendre. Ce menu fonctionne de la même manière que le menu principal du jeu.

REMARQUE : vous pouvez également utiliser la fonction de sauvegarde rapide dans le jeu pour sauvegarder votre progression rapidement.

PAD DE DONNEES

Tous les étudiants ont accès à un pad de données (TAB), qui leur sert d'assistant personnel et leur permet de revoir leurs objectifs de mission ainsi que leurs pouvoirs de la Force, leurs armes et leurs mouvements actuels.

REMARQUE : une fois qu'un objectif est atteint, le cercle situé à côté de cet objectif est coché.



Une fois le pad de données ouvert, les objectifs de la mission sont affichés dans la fenêtre de texte. Les étudiants peuvent également accéder aux options suivantes situées dans la partie inférieure du pad de données. Pour cela, il suffit de cliquer sur chacune d'entre elle :

MISSION

Lorsque vous avez cliqué sur un autre bouton, cliquez sur Mission pour retourner aux informations sur l'objectif de mission.

ARMES

Affiche une description de toutes les armes actuellement disponibles.

FORCE

Les pouvoirs de la Force actuels sont affichés ici, ainsi que des informations sur leurs différents niveaux. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section Pouvoirs de la Force, à la page 25 de ce manuel.

MOUVEMENTS

Affiche la description des différentes acrobaties, sauts périlleux, courses sur mur et autres manœuvres.

REMARQUE : vous pouvez cliquer sur ← ou → dans Armes et Force pour naviguer parmi les différents objets. Pour reprendre la partie, cliquez sur Reprendre.

AFFICHAGE TÊTE HAUTE

L'affichage tête haute est l'un des outils les plus utiles de ce jeu. Certains étudiants auront probablement déjà rencontré cette interface lors de précédents voyages initiatiques. Il est recommandé pour ceux qui ne le connaissent pas de lire attentivement cette section.



INDICATEUR D'ETAT GAUCHE

Cet indicateur affiche l'état de votre bouclier et de votre santé. Le chiffre et la barre rouges correspondent à votre santé. Le niveau de santé maximal est de 100 unités. Le chiffre et la barre verts correspondent à l'état de votre bouclier personnel. Les boucliers absorbent tous les dégâts causés par des attaques d'énergie, mais sont inopérants contre les dégâts causés par les chutes ou les collisions.

INDICATEUR D'ÉTAT DROITE

Cet indicateur affiche l'état actuel de vos munitions à l'aide du chiffre et de la barre d'état orange. Cet affichage est vide si vous utilisez un sabre-laser ou une autre arme ne nécessitant pas de munitions. La barre d'état et le chiffre bleus indiquent votre Force actuelle. Ces barres diminuent à mesure que vous utilisez les pouvoirs de la Force. Lorsqu'elles sont totalement épuisées, vous n'êtes plus en mesure d'utiliser les pouvoirs de la Force pendant une courte durée. Les barres se rechargent lentement tant que vous cessez d'utiliser vos pouvoirs. Pour plus d'informations, consultez la section Pouvoirs de la Force, à la page 25 de ce manuel.

INDICATEUR DES STYLES DE COMBAT AU SABRE-LASER

Lorsque vous utilisez le sabre-laser, l'écran d'état à droite indique le style de combat au sabre-laser que vous utilisez à la place de l'indicateur de munitions. Les couleurs employées sont le jaune (moyen), le bleu (rapide) et le rouge (puissant).

REMARQUE : lorsque vous vous trouvez sur un véhicule ou une créature, sa santé, l'état de son bouclier (le cas échéant), son niveau de munitions (le cas échéant) ainsi qu'un indicateur de turbolaser apparaissent en bas au centre de l'écran. L'indicateur de turbolaser est une petite barre verticale située à gauche de l'affichage tête haute. Lorsque cet indicateur est vert, appuyez sur la touche de tir secondaire (par défaut : bouton de la souris 2) afin d'activer le turbo. Une fois que cette barre est vide, vous devez attendre qu'elle se remplisse à nouveau pour pouvoir utiliser le turbo.

RÉTICULE DE VUE INTELLIGENT

Le réticule de visée permet de savoir rapidement comment interagir avec les objets de votre environnement. Il change de couleur lorsque vous le placez sur certains objets de l'environnement. Le code couleur est le suivant :

ROUGE	Indique un ennemi ou un objet destructible.
VERT	Indique une entité alliée.
TOURBILLON BLEU	L'objet peut être affecté par les pouvoirs de la Force.



VOUS AUREZ À FAIRE FACE À DES CHOIX DIFFICILES, MAIS SOUVENEZ-VOUS QUE VOUS N'AVEZ PAS LE DROIT À L'ERREUR.

INTERAGIR AVEC L'ENVIRONNEMENT

Au cours d'une mission, des personnages non joueurs vous parleront et vous demanderont d'interagir avec des objets de l'environnement tels que des portes, des consoles, des clés, des ascenseurs et des boutons. Pour cela, approchez-vous de ces personnages non joueurs et appuyez sur la touche **Utiliser** (ENTRÉE ou R).

REMARQUE : dans certaines missions, vous devrez protéger vos alliés. Par exemple, lorsque vous faites équipe avec Chewbacca, sa survie est déterminante pour la réussite de la plupart des missions. Certains alliés peuvent vous offrir leur aide pendant une courte période lorsqu'ils sont protégés.

IMPORTANT : certains ennemis, généralement des officiers et d'autres personnages importants transportent des clés qui vous sont nécessaires pour progresser dans certaines missions. Pour prendre ces clés, vous devez terrasser ces ennemis et enjamber leur corps.

SABRE-LASER

Entre les mains d'un novice, le sabre-laser est un outil difficile à manier, et presque aussi dangereux pour lui-même que pour ses ennemis. Entre les mains d'un Maître Jedi, le sabre-laser est comme le pinceau du peintre : puissant et élégant. Pour en savoir plus sur l'utilisation du sabre-laser, reportez-vous aux leçons suivantes.

TECHNIQUES

À l'Académie, les nouveaux arrivants ne peuvent utiliser qu'un sabre standard. Au fur et à mesure qu'ils acquièrent les techniques de base, d'autres types de sabre-laser deviennent disponibles. Ces sabres sont les suivants :

SABRE-LASER STANDARD

Le sabre-laser simple est le style de combat de prédilection pour la plupart des Jedi.

DEUX SABRES-LASERS

La plupart des Jedi n'ont ni la faculté, ni l'envie de maîtriser des techniques de combat aussi complexes, car ils n'utilisent généralement la Force qu'en dernier recours. Ainsi, si grand nombre de Jedi connaissent les deux sabres-lasers, peu d'entre eux choisissent de les pratiquer. Utilisée correctement, il s'agit d'une technique redoutable, car l'adversaire doit se protéger de deux côtés à la fois.

DOUBLE SABRE-LASER

Si la technique des deux sabres est assez peu utilisée, celle du sabre-laser double est encore plus rare. En effet, elle nécessite non seulement une très grande maîtrise de cette arme redoutable, mais aussi la création d'une telle arme. Beaucoup ont déjà échoué dans la tentative de créer un double sabre-laser digne de ce nom.

MOUVEMENTS

Vous avez le choix entre différents mouvements disponibles. Certains requièrent l'apprentissage d'une technique spéciale.

ATTAQUES DE BASE

COUP VERTICAL DE HAUT EN BAS	Z + Souris 1 ou S + Souris 1 (Par défaut) Avant + Tir principal ou Arrière + Tir principal
COUP HORIZONTAL	Q + Souris 1 ou D + Souris 1 (Par défaut) Pas à gauche + Tir principal ou Pas à droite + Tir principal
COUP EN DIAGONALE VERS LE BAS	Z + Q + Souris 1 ou Z + D + Souris 1 (Par défaut) Avant + Pas à gauche + Tir principal ou Avant + Pas à droite + Tir principal
COUP EN DIAGONALE VERS LE HAUT	S + Q + Souris 1 ou S + D + Souris 1 (Par défaut) Arrière + Pas à gauche + Tir principal ou Arrière + Pas à droite + Tir principal

SABRE-LASER STANDARD, DEUX SABRES-LASERS ET DOUBLE SABRE-LASER

Les mouvements suivants peuvent être réalisés avec tous les types de sabre.

ATTAQUE KATA	Souris 1 + Souris 2 simultanément (par défaut) Tir principal + Tir secondaire simultanément Condition : aucune
ATTAQUE SUR ENNEMI A TERRE	Z + Souris 1 (par défaut) Avant + Tir principal Condition : aucune
ROULADE AU SABRE	A la fin d'une roulade, Souris 1 (par défaut) A la fin d'une roulade avant, Attaque principale Condition : aucune

ATTAQUES AU SABRE-LASER STANDARD

Les attaques suivantes ne peuvent être réalisées qu'à l'aide du sabre-laser standard. Les différents styles de combat sont indiqués.

ATTAQUE SURPRISE (Rapide)	C + Z + Souris 1 (par défaut) S'accroupir + Avant + Tir principal Condition : aucune
TRACTION ARRIERE (Moyen, Fort)	Arrière + Souris 1 (par défaut) Arrière + Attaque principale lorsque l'ennemi est relativement éloigné. Condition : Arrière 3
Empalement arrière (Rapide)	Arrière + Souris 1 (par défaut) Arrière + Attaque principale lorsque l'ennemi est proche Condition : Arrière 3
Roue	BARRE D'ESPACE + Souris 1 + Q ou D simultanément (par défaut) Saut + Attaque principale + Pas à gauche ou Pas à droite simultanément. Condition : Saut 1

ATTAQUES A DEUX SABRES-LASERS

Les attaques suivantes s'effectuent avec deux sabres-lasers.

TOURBILLON DE SABRES	C + Z + Souris 1 (par défaut) S'accroupir + Avant + Tir principal Condition : aucune
BARRIERE DE SABRES	Souris 1 + Souris 2 (par défaut) Attaque principale + Attaque secondaire simultanément Condition : aucune
DEUX SABRES AVANT ET ARRIERE	Souris 1 + Z ou S (par défaut) Attaque principale + Avant ou Arrière Condition : aucune
DEUX SABRES GAUCHE ET DROITE	Souris 1 + Q ou D (par défaut) Attaque principale + Pas à gauche ou Pas à droite Condition : aucune

LA FORCE SERA TOUJOURS AVEC VOUS.
NE SOUS-ESTIMEZ PAS SON POUVOIR !

ATTAQUES AU DOUBLE SABRE-LASER

Les attaques suivantes s'effectuent avec un double sabre-laser.

SAUT PERILLEUX ARRIERE OFFENSIF	Souris 1 + BARRE D'ESPACE + S (par défaut) Attaque principale + Saut + Arrière Condition : aucune
TOURBILLON DOUBLE SABRE	C + Z + Souris 1 (par défaut) S'accroupir + Avant + Attaque Condition : aucune
COUP DE PIED	Souris 2 + Z ou S ou Q ou D (par défaut) Attaque secondaire + toute direction Condition : aucune
COUP DE MANCHE	Souris 2 + Z (par défaut) Attaque secondaire + Avant, lorsque vous faites face à l'ennemi Condition : aucune
DOUBLE COUP DE PIED	Souris 2 (par défaut) Attaque secondaire, lorsque les ennemis se trouvent à gauche et à droite Condition : aucune
COUP DE PIED TOURNANT	Souris 2 (par défaut) Attaque secondaire, lorsque vous êtes encerclé Condition : aucune
SAUT PERILLEUX COUP DE PIED	Souris 2 (par défaut) Attaque secondaire, lorsque les ennemis se trouvent devant et derrière Condition : aucune
ATTAQUE PAPILLON	Z ou Q ou D + Souris 1 (par défaut) Avant ou Pas à gauche ou Pas à droite + Tir principal Condition : Saut 1



MOUVEMENTS ACROBATIQUES

Outre les techniques de combat au sabre-laser, vous pouvez également utiliser les différents mouvements acrobatiques. REMARQUE : certains d'entre eux ne peuvent être réalisés qu'à certaines conditions.

RETABLISSEMENT PAR SAUT	Maintenez la BARRE D'ESPACE enfoncée (par défaut) Lorsque vous êtes à terre, maintenez Saut enfoncée Condition : Saut 1
RETABLISSEMENT COUP DE PIED	Maintenez la BARRE D'ESPACE enfoncée + Z ou S (par défaut) Lorsque vous êtes à terre, maintenez Saut enfoncée + Avant ou Arrière). Condition : Saut 1
ROULADE	C + Z ou S ou Q ou D (par défaut) Tout en vous déplaçant, appuyez sur S'accroupir + Avant ou Arrière ou Pas à gauche ou Pas à droite Condition : aucune
RETABLISSEMENT PAR ROULADE	Maintenez Q ou S (par défaut) Lorsque vous êtes à terre, maintenez Gauche ou Droite enfoncée Condition : aucune
SAUT	Maintenez la BARRE D'ESPACE enfoncée + Z ou S ou Q ou D (par défaut) Maintenez Saut enfoncée + Avant ou Arrière ou Pas à gauche ou Pas à droite Condition : Saut 1



SAUT PERILLEUX	Maintenez la BARRE D'ESPACE enfoncée + appuyez rapidement sur Z ou S ou Q ou D (par défaut) Maintenez Saut enfoncée + appuyez rapidement sur Avant ou Arrière ou Pas à gauche ou Pas à droite Condition : Saut 1
SAUT PERILLEUX ARRIERE SUR MUR	Courez vers un mur et appuyez sur la BARRE D'ESPACE (par défaut) Courez vers un mur et appuyez sur Saut lorsque vous vous trouvez près du mur Condition : Saut 1
SAUT PERILLEUX DE COTE SUR MUR	Lorsque vous êtes debout près d'un mur, appuyez sur la BARRE D'ESPACE + Q ou S (par défaut) Lorsque vous êtes debout près d'un mur, appuyez sur Saut + Pas à gauche ou Pas à droite, en fonction de la direction dans laquelle vous regardez Condition : Saut 1
COURSE SUR MUR	Marchez le long d'un mur et appuyez sur la BARRE D'ESPACE ; appuyez de nouveau sur la BARRE D'ESPACE pour faire un saut périlleux et descendre du mur (par défaut) Marchez le long d'un mur et appuyez sur Saut, appuyez de nouveau sur Saut pour faire un saut périlleux et descendre du mur. Appuyez sur Avant ou Arrière pendant la course pour moduler votre vitesse. Condition : Saut 2
REBOND CONTRE MUR	BARRE D'ESPACE , puis BARRE D'ESPACE + Z ou S ou Q ou D (par défaut) Appuyez sur Saut, puis appuyez de nouveau sur Saut + la direction du mur Condition : Saut 3
COURSE VERTICALE – SAUT PERILLEUX ARRIERE	Appuyez rapidement sur la BARRE D'ESPACE + maintenez Z enfoncé, puis relâchez Z ou appuyez sur la BARRE D'ESPACE (par défaut) Courez vers le mur, appuyez sur Saut et maintenez Avant enfoncée. Relâchez Avant ou appuyez sur Saut à tout moment pour descendre du mur. Condition : Saut 3
SAUT LONG	Accélération + BARRE D'ESPACE (par défaut) Utilisez l'Accélération, puis appuyez sur Saut immédiatement Condition : Saut 3, Accélération 1

STYLES DE COMBAT AU SABRE-LASER

Tous les étudiants commencent avec un sabre-laser standard et le style de combat moyen. Au fur et à mesure de leur progression, ils peuvent choisir d'apprendre les styles Rapide et Puissant. Lorsque vous maîtrisez le nouveau style, appuyez sur L pour passer d'un style à l'autre. REMARQUE : les styles de combat suivants ne sont disponibles qu'avec un sabre-laser standard.

STYLE DE COMBAT AU SABRE-LASER - MOYEN

Style de combat au sabre-laser classique. Les attaques sont de vitesse et de portée moyennes et produisent donc des dégâts moyens. Certains mouvements comprennent même des rotations, qui permettent d'enchaîner jusqu'à 5 attaques. Ce style est particulièrement adapté contre plusieurs ennemis à la fois.

STYLE DE COMBAT AU SABRE-LASER - RAPIDE

Ce style, efficace et rapide, manque toutefois de portée. La vivacité de vos mouvements vous permet d'enchaîner les attaques et les combinaisons, mais les dommages sont relativement faibles en raison de la trajectoire oblique des coups portés. Ce style est particulièrement efficace pour écarter les ennemis tout en continuant de vous déplacer.

STYLE DE COMBAT AU SABRE-LASER - PUISSANT

Ce style produit des coups puissants destinés à percer des défenses. Les attaques sont de grande portée et de longue durée (ce qui vous rend vulnérable aux contre-attaques). Lorsque vos coups atteignent leur cible, l'ennemi est rarement capable de bloquer l'attaque et peut être assommé. S'il utilise un sabre-laser, l'ennemi peut se trouver désarmé, son sabre-laser projeté au loin. Ce style est préférable face à un seul ennemi armé d'un sabre-laser.



BLOCAGES, ESQUIVES ET PARADES AU SABRE-LASER

Les attaques au sabre-laser ne sont pas toujours couronnées de succès. Suivant la force de l'attaque et l'habileté de l'adversaire, les attaques peuvent être bloquées, esquivées ou même parées. Pour vous défendre contre une attaque, votre sabre-laser doit être en position d'attente ou de défense. Si un adversaire bloque ou esquivé votre attaque, vous avez la possibilité d'enchaîner rapidement une autre attaque. Si votre attaque est faible et que la capacité de défense de votre adversaire est élevée, vous vous exposez à une parade. Dans ce cas, le défenseur peut vous désarmer en projetant votre sabre-laser au loin. L'attaquant devra ensuite récupérer pendant quelques secondes avant de pouvoir à nouveau utiliser son sabre-laser dans un mouvement d'attaque ou de défense.

VERROUILLAGE DE SABRES-LASERS

Lorsque deux sabres-lasers se « verrouillent », les combattants sont coincés dans une position où ils poussent l'un contre l'autre. Ils doivent alors se repousser mutuellement en appuyant plusieurs fois rapidement sur Attaque principale (SOURIS 1) pour remporter cette épreuve de force. Plus la capacité offensive au sabre-laser du combattant est élevée, plus sa force de poussée est importante. Si un combattant perd le verrouillage de sabres-lasers et est assommé, il doit maintenir Saut (BARRE D'ESPACE) enfoncée pour se relever rapidement.



REMARQUE : si vous avez acquis le pouvoir Avant de niveau 3, vous pouvez l'utiliser pour essayer de vous sortir de ce type de situation. Toutefois, vous n'avez aucune garantie de remporter ce bras de fer, et vous pouvez toujours subir une attaque. Pour plus d'informations sur le pouvoir Avant, reportez-vous à la page 26 de ce manuel.

UTILISATION DE LA FORCE

La plupart des pouvoirs de la Force ne sont pas disponibles lorsque l'entraînement commence. Au fur et à mesure que vous vous familiariserez avec la Force, vous aurez accès à de nouveaux pouvoirs et vous pourrez renforcer les pouvoirs déjà acquis.

Lorsque vous avez acquis des pouvoirs, vous pouvez naviguer parmi les différents pouvoirs disponibles à l'aide des touches **E** et **A**. Pour utiliser le pouvoir sélectionné, appuyez sur la touche **F**. Pour chaque pouvoir de la Force acquis, votre indicateur de Force diminue. Celui-ci s'affiche dans l'indicateur d'état à droite. Vous recouvrez de la Force tant que vous n'utilisez aucun pouvoir de la Force. Vous pouvez à n'importe quel niveau du jeu assigner un pouvoir de la Force à une touche de raccourci pour une utilisation plus rapide.

REMARQUE : l'utilisation des pouvoirs de la Force peut être requise pour résoudre les énigmes.

NIVEAUX DES POUVOIRS DE LA FORCE

Chaque pouvoir de la Force est doté de trois niveaux, de 1 à 3, qui s'acquièrent au fur et à mesure que vous progressez. Les pouvoirs de la Force de niveau supérieur fonctionnent généralement comme les pouvoirs de la Force de faible niveau, mais leurs effets sont prolongés et leur utilisation est moins consommatrice d'énergie. Vous pouvez accéder à votre pad de données (touches **TAB** ou **;**) à tout moment de la partie pour obtenir des informations sur les pouvoirs de la Force disponibles ainsi que sur leur niveau actuel.

QUELQUE SOIT VOTRE NIVEAU, UTILISEZ LA FORCE.

POUVOIRS DE LA FORCE



SAUT (MAINTENEZ ENFONCEE LA BARRE D'ESPACE)

Ce pouvoir vous permet d'effectuer un énorme bond à la verticale. Appuyez rapidement sur Saut (BARRE D'ESPACE) pour effectuer un saut de hauteur normale, ou maintenez la touche enfoncée pour sauter plus haut.

Niveau 1 : le Jedi peut sauter deux fois plus haut qu'un saut normal.

Niveau 2 : le Jedi peut sauter quatre fois plus haut qu'un saut normal.

Niveau 3 : le Jedi peut sauter huit fois plus haut. Il s'agit du saut le plus haut.

REMARQUE : pour effectuer un saut périlleux, maintenez une touche de direction (**Q**, **D**, **Z** ou **S**) enfoncée.



AVANT (TOUCHE F1 PAR DEFAUT)

Permet à un Jedi de repousser les personnages non joueurs et les objets de l'environnement. Lorsque les PNJ sont projetés contre des surfaces solides ou poussés dans le vide, ils subissent des dégâts. Ce pouvoir sert également à déplacer certains objets.

Niveau 1 : assomme les ennemis.

Niveau 2 : repousse la cible.

Niveau 3 : repousse plusieurs cibles. A ce niveau, vous pouvez également essayer d'utiliser le pouvoir Avant pour vous extraire d'un verrouillage de sabres-lasers (pour plus d'informations, consultez la section Verrouillage de sabres-lasers, page 24).



ARRIERE (F2 PAR DEFAUT)

Ce pouvoir vous permet d'attirer à vous les armes et autres objets spécifiques de votre environnement.

Niveau 1 : le Jedi peut tirer vers lui certains objets ou leviers dans le viseur. Il peut aussi tirer vers lui un ennemi.

Niveau 2 : outre les caractéristiques du niveau 1, le Jedi peut tirer vers lui l'arme d'un ennemi, à condition que celui-ci soit en face de lui.

Niveau 3 : il s'agit de la traction la plus puissante, qui vous permet de tirer vers vous plusieurs ennemis (et leurs armes).



ACCELERATION (F3 PAR DEFAUT)

Lorsqu'il est activé, ce pouvoir de la Force ralentit l'environnement autour de vous, ce qui vous permet de bénéficier d'un avantage de vitesse par rapport à vos ennemis.

Niveau 1 : l'environnement fonctionne à 75 pour cent de sa vitesse normale pendant 10 secondes.

Niveau 2 : l'environnement fonctionne à 50 pour cent de sa vitesse normale pendant 10 secondes.

Niveau 3 : l'environnement fonctionne à 25 pour cent de sa vitesse normale pendant 10 secondes.

REMARQUE : dans les parties multijoueurs, le pouvoir Accélération se contente d'accélérer les actions du Jedi. Il ne ralentit pas les mouvements des autres joueurs de la partie.



SENSATION (F4 PAR DEFAUT)

La Sensation permet au Jedi de voir les ennemis (y compris ceux qui sont camouflés), les alliés, les objets à ramasser et certains objets de l'environnement de façon plus claire, et cela même à travers les murs, et cela avec le code de couleur suivant :

Ennemis : apparaissent en rouge

Alliés : apparaissent en vert

Objets et armes à ramasser : apparaissent en jaune

Objets de mission et ennemis transportant des clés : apparaissent en bleu

Le pouvoir Sensation permet également de voir des indices cachés, ainsi que des secrets nécessaires pour résoudre les énigmes.

Niveau 1 : le Jedi peut voir les ennemis. Ce pouvoir reste actif pendant 10 secondes, et est de courte portée.

Niveau 2 : le Jedi peut voir les ennemis et les objets. Ce pouvoir reste actif pendant 30 secondes, et est de moyenne portée.

Niveau 3 : le Jedi peut voir les ennemis, les objets et la santé des ennemis qui se trouvent à proximité.

Ce pouvoir reste actif pendant 60 secondes, et est de longue portée.

REMARQUE : le Jedi ne récupère aucune énergie tant que ce pouvoir est actif.



ABSORPTION (PAS DE TOUCHE PAR DEFAUT)

Ce pouvoir de la Force claire permet d'absorber les dégâts causés par les pouvoirs Avant, Arrière, Poigne, Epuisement et Eclair et transforme cette énergie en Force.

Niveau 1 : absorbe un tiers du pouvoir de la Force utilisé par l'attaquant.

Niveau 2 : absorbe deux tiers du pouvoir de la Force utilisé par l'attaquant.

Niveau 3 : absorbe toute la Force utilisée par l'attaquant.

REMARQUE : les attaques physiques et les explosions ne sont pas converties en énergie de la Force.



GUERISON (PAS DE TOUCHE PAR DEFAUT)

Ce pouvoir vous permet de restaurer votre santé en convertissant l'essence de la Force en un maximum de 25 points de santé.

Niveau 1 : le Jedi doit être à l'arrêt et méditer pour guérir. Le pouvoir perd immédiatement son effet lorsqu'il bouge ou utilise une arme.

Niveau 2 : le Jedi peut bouger, mais pas attaquer. Le pouvoir perd immédiatement son effet lorsque le Jedi est touché ou utilise une arme.

Niveau 3 : le Jedi peut se déplacer et attaquer pendant le processus de guérison, qui est donc plus rapide.



PERSUASION (PAS DE TOUCHE PAR DEFAUT)

Pour utiliser ce pouvoir, visez le personnage que vous voulez influencer, puis appuyez sur la touche correspondante. Un signal sonore et visuel vous confirme que l'ennemi est sous l'emprise du pouvoir de Persuasion. Une fois affecté, le personnage en question se trouvera désorienté et ignorera le joueur qui pourra alors lui passer sous le nez sans qu'il s'en aperçoive. Sachez toutefois que l'ennemi sortira de sa torpeur au premier geste brusque ou au moindre bruit. Notez aussi que le pouvoir de Persuasion ne fonctionne pas sur tous les ennemis.

Niveau 1 : un seul ennemi ciblé sous influence pendant 5 secondes.

Niveau 2 : l'effet dure 10 secondes sur tous les ennemis présents dans la zone.

Niveau 3 : vous créez une diversion OU vous convainquez la cible de devenir votre alliée. Dirigez le réticule vers la zone où vous voulez créer la diversion ou sur l'ennemi voulu.



PROTECTION (PAS DE TOUCHE PAR DEFAUT)

Le Jedi peut limiter les dégâts provenant de sources énergétiques, physiques, ou explosives et des projectiles.

Niveau 1 : le Jedi est protégé contre 25 % des dégâts provenant d'attaques énergétiques ou physiques, de projectiles mais pas d'attaques utilisant la Force.

Niveau 2 : le Jedi est protégé contre 50 % des dégâts provenant d'attaques énergétiques ou physiques, de projectiles mais pas d'attaques utilisant la Force.

Niveau 3 : le Jedi est protégé contre 90 % des dégâts provenant d'attaques énergétiques ou physiques, de projectiles mais pas d'attaques utilisant la Force.



EPUISEMENT (PAS DE TOUCHE PAR DEFAUT)

Les Jedi peuvent voler l'essence vitale d'une personne. Ils doivent maintenir la touche correspondante enfoncée pour continuer à drainer l'énergie de leur cible.

- Niveau 1 : le Jedi peut récupérer l'essence vitale d'une personne par simple contact physique.
- Niveau 2 : le Jedi peut récupérer l'essence vitale d'une personne par simple contact physique ou à distance.
- Niveau 3 : le Jedi peut récupérer l'essence vitale d'une personne par simple contact physique. Plusieurs personnes peuvent en être victimes à distance.



ECLAIR (PAS DE TOUCHE PAR DEFAUT)

Ce pouvoir de la Force obscure permet au Jedi de lancer une attaque électrique dévastatrice contre des ennemis. Une fois l'ennemi ciblé, maintenez Utiliser pouvoir enfoncée (touche F par défaut) pour lancer l'attaque Eclair.

- Niveau 1 : brève décharge d'éclair qui émane de votre main et se projette droit devant.
- Niveau 2 : maintenez Utiliser pouvoir enfoncée pour projeter des éclairs en continu (jusqu'à épuisement de la force).
- Niveau 3 : l'éclair frappe tout ce qui se trouve dans un certain périmètre et permet de toucher plusieurs ennemis à la fois.

REMARQUE : si vous utilisez ce pouvoir de la Force après avoir rétracté votre sabre-laser, vous pourrez tirer deux éclairs continus (un de chaque main), ce qui permettra d'accroître les dégâts infligés.



POIGNE (PAS DE TOUCHE PAR DEFAUT)

Ce pouvoir vous permet d'étouffer un être vivant.

- Niveau 1 : permet de sélectionner un ennemi à l'aide du réticule de visée, puis de l'étouffer jusqu'à ce que le pouvoir de la Force soit épuisé ou jusqu'à ce que vous relâchiez la touche correspondante. L'ennemi est immobilisé mais pas blessé. Vous pouvez vous éloigner pendant que l'ennemi étouffe.
- Niveau 2 : une fois l'ennemi visé, le pouvoir de niveau 2 étouffe l'ennemi en le soulevant. Maintenez la touche Utiliser pouvoir enfoncée pour maintenir l'ennemi en l'air et lui infliger des dégâts. Si vous regardez dans une autre direction, l'ennemi retombe au sol.
- Niveau 3 : l'ennemi est affecté de la même manière qu'en niveau 2, mais le Jedi peut se déplacer et regarder dans une autre direction sans le relâcher.



RAGE (PAS DE TOUCHE PAR DEFAUT)

Le Jedi est protégé contre les dégâts, est plus rapide et cause plus de dégâts au détriment de sa santé. Il lui faut ensuite un certain temps pour récupérer.

- Niveau 1 : le Jedi est protégé contre 50 % de tous les dégâts, ses attaques sont plus puissantes et il est immortel. Mais il perd rapidement ses points de santé et doit attendre 10 secondes avant de pouvoir de nouveau utiliser la Rage. Le Jedi doit avoir au moins 25 points de santé pour utiliser ce pouvoir.
- Niveau 2 : le Jedi est protégé contre 75 % de tous les dégâts, il est 25 % plus rapide, ses attaques sont plus puissantes et il est immortel. Mais il perd ses points de santé et doit attendre 10 secondes avant de pouvoir de nouveau utiliser la Rage. Le Jedi doit avoir au moins 25 points de santé pour utiliser ce pouvoir.
- Niveau 3 : le Jedi est protégé contre 90 % de tous les dégâts, il est 50 % plus rapide, ses attaques sont plus puissantes et il est immortel. Il perd peu de points de santé mais doit attendre 10 secondes avant de pouvoir de nouveau utiliser la Rage. Le Jedi doit avoir au moins 25 points de santé pour utiliser ce pouvoir.



LANCER DE SABRE-LASER

(appuyez sur la Souris 2 lorsque vous maniez le sabre-laser)

L'attaque secondaire du sabre-laser vous permet de lancer votre sabre-laser vers vos ennemis. Le sabre-laser vous revient ensuite, comme un boomerang.

- Niveau 1 : le sabre-laser est projeté tout droit, sur une courte distance.
 - Niveau 2 : le sabre-laser tourne sur lui-même et parcourt une plus longue distance. Le Jedi peut moduler la direction du lancer.
 - Niveau 3 : le sabre-laser tourne encore plus rapidement sur lui-même et va chercher vos cibles.
- REMARQUE : le sabre-laser peut échapper à votre contrôle en cours de vol et retomber au sol. Pour le récupérer, appuyez sur Tir principal (SOURIS 1). Si vous ne trouvez pas votre sabre-laser après un certain délai, il vous est automatiquement retourné.

LE JEDI FAIT USAGE DE LA FORCE POUR ACCEDER A LA CONNAISSANCE ET SE DEFENDRE - JAMAIS POUR ATTAQUER.

ARMES

Un bon Jedi essaie de résoudre les conflits sans avoir recours à la force et préfère le sabre-laser au blaster. Cependant, il arrive que l'usage de moyens plus violents soit nécessaire. Vous pouvez sélectionner les armes acquises en cours de partie en appuyant sur la touche correspondante ou en les faisant défiler à l'aide de la souris ou du clavier.



BLASTER LOURD DL-44 (TOUCHE E PAR DEFAULT)

Sa vitesse de tir est lente mais il est incroyablement précis.

Tir principal : tir unique et lent.

Tir secondaire : aucun en mode Solo. Maintenez Tir secondaire (Souris 2) enfoncée pour charger le blaster en mode Multijoueur. Relâchez la touche pour que le tir soit plus puissant (attention, il sera aussi moins précis).

Munitions : aucune



FUSIL BLASTER E-11 (TOUCHE « PAR DEFAULT)

Arme principale des forces impériales, l'E-11 est un fusil robuste et puissant, qui manque toutefois de précision.

Tir principal : tir lent mais très puissant

Tir secondaire : tirs rapides

Munitions : pack blaster



DISRUPTEUR TENLOSS DXR-6 (TOUCHE ' PAR DEFAULT)

Agissant au niveau moléculaire de la matière, ce fusil, illégal dans toute la galaxie, détruit les tissus avec une facilité désarmante.

Tir principal : tir unique, faible cadence de tir.

Tir secondaire : appuyez sur Tir secondaire pour activer la lunette de l'arme. Plus vous maintenez cette touche enfoncée, plus la lunette zoome sur la cible.

Maintenez la touche Tir principal enfoncée pour vous préparer à tirer. L'indicateur de charge au bas de la lunette vous indique à quel moment l'arme est chargée au point de désintégration, qui est souvent mortel pour la cible. Relâchez la touche Tir principal pour faire feu. Appuyez à nouveau sur la touche Tir secondaire pour désactiver la lunette.

Munitions : cellule énergétique



ARBALETE LASER WOOKIE (TOUCHE (PAR DEFAULT)

Sous ses airs archaïques, cette arme tire de puissants projectiles en métal enveloppés d'une couche d'énergie. Une fonction d'armement automatique permet aux créatures plus faibles que les Wookies de les utiliser.

Tir principal : tir unique et précis. Maintenez le bouton enfoncé pour charger l'arme et tirer jusqu'à cinq carreaux à la fois.

Tir secondaire : tir réfléchif qui rebondit sur les surfaces.

Munitions : cellule énergétique



BLASTER A REPETITION IMPERIAL (TOUCHE - PAR DEFAULT)

Cette arme à projectiles est extrêmement dangereuse. Ce fusil tire de rapides rafales de balles de métal et est capable de couvrir de vastes zones. Il possède également un mode d'attaque secondaire unique.

Tir principal : tire en rafale tant que la touche de tir est maintenue.

Tir secondaire : projette une charge explosive par un canon inférieur.

Munitions : projectiles métalliques



FUSIL DEMP 2 (A IMPULSIONS ELECTROMAGNETIQUES) (TOUCHE E PAR DEFAULT)

Ce fusil tire des rafales d'ions lourds qui font fondre les circuits électriques.

Il est très efficace contre les droïdes et les appareils électriques. La dernière version inflige également des dommages aux tissus vivants.

Tir principal : assomme les humains et endommage les droïdes.

Tir secondaire : trois niveaux de charge, chacun d'entre eux libérant une onde électromagnétique qui endommage les humanoïdes, les droïdes et les tourelles.

Munitions : cellule énergétique



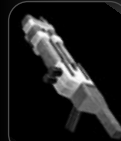
ARME A FLECHETTES FC1 GOLAN (TOUCHE _ PAR DEFAULT)

Arme préférée des policiers de l'Autorité du Secteur Corporatif, le FC1 tire des aiguillons métalliques dans un grand rayon. Attention, ces aiguillons métalliques rebondissent sur les surfaces, et peuvent également vous blesser.

Tir principal : tir de projectiles en arrosoir.

Tir secondaire : lance deux mines qui rebondissent sur les surfaces. Les mines explosent après 1,5 seconde, ou lorsqu'elles touchent l'ennemi.

Munitions : projectiles métalliques



FUSIL A CONCUSSION STOUKER (TOUCHE Ç PAR DEFAULT)

Le Stouker tire des balles très puissantes sur un rayon maximum de 30 mètres, provoquant ainsi une explosion qui s'étend sur 4 mètres de diamètre.

Tir principal : tir unique, violente explosion particulièrement dévastatrice. Inflige également des dégâts à l'utilisateur. Faible cadence de tir.

Tir secondaire : tir encore plus lent, destiné à projeter la plupart des cibles dans les airs ou contre d'autres ennemis.

Munitions : cellule énergétique



SYSTEME DE MISSILES PORTABLES MERR-SONN PLX-2M (TOUCHE A PAR DEFAUT)

Arme dangereuse, ce lance-roquettes tire des missiles Arakyd 3T3.

Tir principal : tire un missile à trajectoire rectiligne qui explose lorsqu'il touche sa cible.

Tir secondaire : tire un missile à tête chercheuse. Maintenez la touche Tir secondaire enfoncée lorsqu'un ennemi apparaît dans votre réticule de visée. Après une courte durée, un cercle rouge indique que le système de missile a verrouillé la cible. Relâchez la touche pour tirer le missile.

Munitions : roquettes



DETONATEUR THERMIQUE (PAS DE TOUCHE PAR DEFAUT)

Réputé dans toute la galaxie, le détonateur thermique produit un barrage d'énergie et de chaleur capable de désintégrer toute matière alentour.

Tir principal : lance une grenade à retardement sur une courte distance. Elle rebondit puis explose après quelques secondes.

Tir secondaire : lance une grenade qui explose à l'impact. Maintenez la touche Tir secondaire enfoncée pour envoyer le détonateur plus loin.



MINES LASER (PAS DE TOUCHE PAR DEFAUT)

A placer de préférence sur les murs, ces mines laser se présentent sous la forme de boîtiers explosifs triangulaires. Un rayon laser est émis entre le boîtier et la surface perpendiculaire la plus proche. Lorsqu'un joueur passe dans le faisceau ou tire sur la charge, la mine explose et cause de graves dégâts aux alentours.

Tir principal : place la mine et active le rayon laser.

Tir secondaire : une fois posée, se déclenche lorsqu'un ennemi est en vue et détruit tous les ennemis de la zone.



BOMBES (PAS DE TOUCHE PAR DEFAUT)

Petit appareil explosif doté d'un détonateur télécommandé. Vous pouvez placer plusieurs bombes, et les faire exploser à distance. Les bombes sont fréquemment utilisées pour tendre une embuscade ou ouvrir des portes verrouillées.

Tir principal : examinez la surface où vous voulez poser la bombe. Si l'endroit ne s'y prête pas, la bombe retombe sur le sol.

Tir secondaire : fait exploser toutes les charges à l'aide de la télécommande.



SABRE-LASER (TOUCHE & PAR DEFAUT)

Lorsque vous sélectionnez le sabre-laser, le jeu passe en vue objective.

Tir principal : les différents coups et enchaînements varient en fonction des mouvements du joueur. Pour plus d'informations sur les attaques de base, consultez la page 18. Remarque : l'attaque au sabre-laser est également déterminée par le style d'attaque sélectionné.

Tir secondaire : si vous disposez d'énergie de la Force, vous pouvez effectuer un lancer de sabre-laser. Le sabre-laser finira sa course dans les mains du joueur.

Souvenez-vous que cette manœuvre diminue votre pouvoir de la Force.

MENU MULTIJOUEUR

Cliquez sur **Multijoueur** pour lancer une partie multijoueur et accéder aux options suivantes :

JOUER

Cliquez sur cette option pour commencer une nouvelle partie.

PROFIL

Cliquez sur cette option pour créer et accéder à toute une série d'options qui vous permettront de personnaliser votre personnage multijoueur. Vous pourrez y modifier : le modèle de votre personnage, le manche de votre sabre-laser, la couleur de sa lame et votre style de combat. Il est également possible de choisir un nom pour jouer en ligne ainsi qu'une couleur pour les parties par équipes. REMARQUE : vous devez personnaliser votre personnage et appliquer ces paramètres avant de rejoindre une partie en ligne.

CONFIGURATION

Permet de paramétrer les options vidéo, audio et bien d'autres encore. Pour plus d'informations, consultez la page 5 de ce manuel.

REMARQUE : les menus Solo et Multijoueur proposent les mêmes options de configuration, mais il s'agit de deux programmes séparés. Ainsi, lorsque vous paramétrez le mode Solo, ces paramètres ne seront pas appliqués au mode Multijoueur et vice-versa.

COMMANDES

Outre les commandes par défaut (voir la section Commandes, à la page 8 de ce manuel), le mode Multijoueur comprend également les commandes suivantes :

Afficher les scores	TAB	Inventaire suivant	Pas de touche par défaut
Monter dans la liste des scores	INSER	Inventaire précédent	Pas de touche par défaut
Descendre dans la liste des scores	SUPPR	Energie équipe	Pas de touche par défaut
Chat (tous)	Touche Y	Guérison des autres	Pas de touche par défaut
Chat équipe	Touche T	Provoquer	Pas de touche par défaut
Chat vocal	Touche V	S'incliner	Pas de touche par défaut
Duel sabre	Touche K	Méditer	Pas de touche par défaut
Utiliser l'objet en main	Pas de touche par défaut	Frimer	Pas de touche par défaut
		Jubiler	Pas de touche par défaut
		Radar	Touche ,

JOUER

Lorsque vous aurez personnalisé vos commandes, paramétré vos options vidéo et audio, et créé un personnage, sélectionnez **JOUER** pour commencer un match multijoueur. Consultez la page ci-après pour voir la liste des options disponibles lorsque vous commencez une nouvelle partie.

PARTIE SOLO	Entraînez-vous contre des bots pour vous préparer à la véritable confrontation en ligne. Pour cela, choisissez un type de partie, une carte et quelques règles de base.
REJOINDRE UNE PARTIE	Permet de rechercher et rejoindre des serveurs multijoueurs sur un réseau local ou sur Internet.
CREER UNE PARTIE	Permet de créer et d'héberger une partie multijoueur sur un réseau local ou sur Internet.
LIRE LA DEMO	Permet d'accéder aux cinématiques créées par les joueurs. Les utilisateurs peuvent en effet créer des cinématiques pour partager leurs plus grands moments de jeu.
REGLES	Permet de consulter la description des armes, des pouvoirs de la Force et des objets, ainsi que les règles de toutes les parties multijoueurs.

NOUVEAUX TYPES DE PARTIES MULTIJOUEUR

SIÈGE

En mode Siège l'équipe offensive doit remplir plusieurs objectifs dans un temps limite, et l'équipe défensive doit s'efforcer de l'en empêcher. À la fin du match, les équipes changent et la nouvelle équipe offensive doit remplir ses objectifs en moins de temps que la précédente équipe offensive. Les parties Siège sont composées de deux matchs.

Sur les cartes du mode Siège, l'équipe défensive est dotée d'une base ou d'un lieu qu'elle doit défendre face à l'équipe offensive. Chaque carte comporte plusieurs objectifs, et la difficulté de capture augmente au fur et à mesure de votre progression.

Les parties Siège se caractérisent par un système d'équipes et de classes de joueurs très spécifiques. Les équipes par défaut sont fixées en fonction de la carte. Ainsi, si vous vous trouvez sur Hoth, les deux équipes en lice seront les Rebelles et les Impériaux.

REGLES

Lorsque vous rejoignez une partie Siège vous devez choisir une classe. Les classes disponibles dépendent de l'équipe que vous choisissez de rejoindre. Cependant, toutes les équipes disposent des catégories de classes suivantes :

- » **ATTAQUE** : contrairement à ce que leur nom suggère, les classes appartenant à cette catégorie ne servent pas seulement à l'attaque mais aussi à la défense. En effet, elles lourdement équipées d'armes ou de pouvoirs de la Force, ce qui en fait des adversaires particulièrement redoutables au combat.
- » **ARMES LOURDES** : cette catégorie inflige des dégâts dévastateurs, et c'est même sa spécialité. Les classes appartenant à la catégorie Armes lourdes sont dotées des pouvoirs de la Force et des armes les plus destructeurs, tels que le Merr Sonn et le Stouker.
- » **DEMOLISSEURS** : cette catégorie est particulièrement efficace lorsqu'il s'agit de pulvériser des objectifs destructibles. Elle utilise pour cela des armes explosives telles que les mines lasers, les détonateurs thermiques et les bombes.

- » **ECLAIREUR** : la catégorie des éclaireurs est spécialisée dans les tirs isolés et l'espionnage. Par exemple, dans la catégorie Eclaireur, le Jedi utilise la Persuasion et l'Accélération pour détourner l'attention de l'ennemi et atteindre ses objectifs.
- » **TECHNICIEN** : les techniciens ont différents types de compétences. La plupart d'entre eux peuvent vous fournir des munitions, d'autres peuvent guérir d'autres joueurs, et d'autres encore peuvent même ouvrir les verrous de façon à pénétrer plus facilement dans un lieu.
- » **JEDI** : les Jedi sont des guerriers qui n'utilisent pas les armes de combat conventionnelles, mais les pouvoirs de la Force et un sabre-laser.

REMARQUE : pour utiliser les objets d'une classe qui ne possède pas de pouvoir de la Force, appuyez sur les touches Pouvoir suivant, Pouvoir précédent et Utiliser pouvoir.

SCORE

Éliminer un membre de l'équipe adverse	+1 point
S'éliminer soi-même ou un membre de son équipe	-1 point
Remplir un objectif	+20 points
Lorsqu'une équipe remporte une partie, chacun de ses membres reçoit	+10 points

VICTOIRE

En capturant tous les objectifs ennemis dans la limite de temps (équipe offensive)
En conservant au moins un objectif dans la limite de temps imparti (équipe défensive)

DUEL INTENSE

Le Duel intense recrée les combats épiques au sabre-laser en opposant deux adversaires à un ennemi plus fort dans un match à mort. Tous les adversaires commencent une manche avec le maximum de santé, leur sabre et leur blaster (option du serveur) mais celui qui combat seul a l'avantage en santé et en Force. Ainsi, les deux ennemis doivent s'associer pour battre l'adversaire qui est supérieur.

Le nombre de joueurs participant au Duel intense est indifférent mais seuls trois joueurs peuvent se trouver dans l'arène au même moment. Les joueurs restants observent la partie jusqu'à ce que le match soit terminé. Un match est terminé lorsque l'un des adversaires est éliminé. Le perdant est relégué à la fin de la queue des spectateurs et la personne ou les personnes suivantes doivent affronter le vainqueur. Si un membre d'un duo est tué mais que le duo remporte la partie, ce joueur est quand même placé à la fin de la queue. Et le survivant du duo est le seul qui reste dans la partie.

Tous les participants recouvrent toute leur santé et tout leur équipement. Le ou les gagnants continuent d'affronter les autres adversaires et marquent des points jusqu'à ce qu'ils soient éliminés ou que la limite de temps soit atteinte.

TYPES DE PARTIE MULTIJOUEUR CLASSIQUES

CHACUN POUR SOI

Le mode Chacun pour soi porte bien son nom : les joueurs marquent des points en éliminant les autres joueurs et aucun n'est vraiment un allié. Les armes et les équipements doivent être ramassés sur le terrain à moins que les règles du serveur stipulent le contraire. Certaines options permettent d'autoriser les pouvoirs de la Force ou de définir le niveau maximal de pouvoir de la Force disponible.

DUEL

Le Duel oppose deux combattants dans une petite arène fermée. Ceux-ci combattent au sabre-laser. Les deux opposants commencent la manche avec un maximum de santé, leur sabre-laser et leur blaster (option du serveur). Le nombre de joueurs participant au Duel est illimité mais seuls deux joueurs peuvent se trouver dans l'arène au même moment. Les joueurs restants observent la partie. Lorsque l'un des adversaires est éliminé, le perdant est relégué à la fin de la queue des observateurs et la personne suivante doit affronter le vainqueur.

Là encore, les deux adversaires reçoivent le maximum de santé. Le gagnant continue alors d'affronter les nouveaux adversaires, et marque des points jusqu'à ce qu'il soit éliminé ou que le temps du match soit écoulé.

CHACUN POUR SOI EN EQUIPE

Les parties Chacun pour soi en équipe opposent deux équipes de Jedi dans un combat pour le pouvoir. Chaque joueur marque des points en éliminant des adversaires mais les joueurs d'une même équipe peuvent s'associer pour éliminer les ennemis les plus coriaces. Les scores de tous les joueurs sont combinés en un seul score sur le serveur. Les armes et les équipements doivent être ramassés sur le terrain sauf mention contraire sur le serveur. Certaines options autorisent les pouvoirs de la Force ou définissent le niveau maximal de pouvoir de la Force disponible.

CAPTURE DU DRAPEAU

En mode Capture du drapeau, deux équipes s'affrontent pour capturer le drapeau de l'équipe adverse et le ramener à leur base de départ. N'importe quel membre d'une équipe peut prendre le drapeau de l'équipe adverse. Lorsque le drapeau est pris, tous les joueurs de la carte en sont informés. Le porteur du drapeau doit alors s'enfuir du territoire ennemi et ramener le drapeau dans sa propre base pour marquer des points.

Si le porteur du drapeau est éliminé, le drapeau tombe à l'endroit où il a été éliminé. Si un membre de l'équipe du drapeau le touche, il revient immédiatement à leur base. Si un membre de l'équipe du porteur éliminé ramasse le drapeau, il peut alors tenter de le ramener à sa base. Le drapeau du porteur du drapeau doit se trouver dans sa propre base afin qu'il puisse marquer en y ramenant le drapeau de l'équipe adverse.

BOTS IA

Les bots de *Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy* sont des personnages contrôlés par l'ordinateur destinés à simuler des adversaires humains en mode Multijoueur. Vous avez le choix entre un certain nombre de personnages, tous dotés de personnalités différentes. Certains bots ont le sabre-laser et l'attaque faciles, tandis que d'autres attendent et rassemblent toutes les armes possibles avant de lancer l'attaque. L'administrateur du serveur peut ajouter des bots à tout moment pendant la partie, mais il est préférable de le faire en début de partie. Dans le menu de configuration du serveur, l'hôte peut ouvrir des emplacements pour des bots et paramétrer leur niveau de difficulté général avant de commencer la partie. Un nombre de bots excessif pour un même serveur (tout comme un nombre de joueurs humains) risque de ralentir le jeu. Il est donc recommandé de ne pas surcharger le serveur.

Pour ajouter des bots en cours de partie, appuyez sur la touche ECHAP. Dans le menu du jeu, cliquez ensuite sur Ajout bot pour ajouter des bots un par un et régler leur niveau.

REMARQUE : vous ne pouvez pas ajouter de bots en mode Siège.

POUVOIRS DE LA FORCE MULTIJOUEURS

Les pouvoirs de la Force suivants ne sont disponibles qu'en mode Multijoueur.

GUERISON EQUIPE (PAS DE TOUCHE DEFAULT)

Ce pouvoir d'équipe permet au Jedi de restaurer une partie de la santé de ses alliés situés dans un périmètre donné. Le Jedi peut rendre 50 points de santé à un allié, 33 à deux alliés et 25 points à 3 alliés ou plus.

Niveau 1 : périmètre normal

Niveau 2 : périmètre 1,5 fois plus grand

Niveau 3 : périmètre 2 fois plus grand

ENERGIE EQUIPE (PAS DE TOUCHE DEFAULT)

Ce pouvoir d'équipe permet au Jedi de restaurer une partie de l'énergie de la Force de ses alliés situés dans un périmètre donné. Le Jedi peut rendre jusqu'à 50 points de Force à un allié, 33 points à deux alliés et 25 points à trois alliés ou plus.

Niveau 1 : périmètre normal

Niveau 2 : périmètre 1,5 fois plus grand

Niveau 3 : périmètre 2 fois plus grand

REMARQUE : certains pouvoirs de la Force multijoueurs sont légèrement différents de leur équivalent en Solo. Pour plus d'informations sur le fonctionnement des pouvoirs de la Force multijoueurs, lisez attentivement les règles du jeu que vous trouverez dans le jeu.

CHAT

Cette option vous permet de personnaliser les commandes de chat du jeu. Les joueurs n'ont généralement pas le temps d'écrire des messages en cours de partie. Cependant, il est parfois nécessaire de communiquer avec certains joueurs ou tous les joueurs du serveur. Pour cela, les touches par défaut sont les suivantes :

- » CHAT (Touche Y par défaut) : appuyez sur cette touche pour activer le mode de chat standard. Tous les joueurs pourront lire le texte que vous tapez.
- » CHAT EQUIPE (Touche T par défaut) : appuyez sur cette touche pour activer le mode de chat équipe. Au cours d'une partie par équipes (par exemple une partie Capture du drapeau), vous pouvez avoir besoin de discuter en privé avec votre équipe.
- » CHAT VOCAL (Touche V par défaut) : appuyez sur cette touche pour activer le menu Chat vocal en mode Siège. Ce menu vous permet au Jedi de sélectionner un message pré-enregistrée pour dire à vos coéquipiers où ils doivent concentrer leurs défenses et leurs attaques, demander des munitions ou appeler des renforts.

PROVOCATION

- » PROVOCATION (non attribuée par défaut) : si vous configurez cette touche, elle vous permettra d'envoyer une provocation à d'autres joueurs. Les provocations sont différentes en fonction du modèle de personnage. Essayez différents personnages pour trouver les provocations qui vous conviennent le plus. Dans le type de partie Duel, le joueur peut également s'incliner, méditer, frimer et jubiler.

PARAMETRES DE SERVEUR

Pour accéder aux options du serveur en mode Multijoueur, cliquez sur Créer une partie dans le menu Jouer du mode Multijoueur.

CONFIGURATION DE BASE

- » NOM DU SERVEUR : indique le nom du serveur. Par défaut, le serveur s'appelle Jedi. Cliquez sur le texte pour modifier ce nom.
- » MAXIMUM JOUEURS : cette option permet de déterminer le nombre maximum de joueurs pour une partie. Plus ce chiffre est faible, plus la performance est élevée. REMARQUE : nous vous recommandons de ne pas choisir un chiffre supérieur à 16.
- » MINIMUM JOUEURS : si le serveur compte moins de joueurs humains actifs que le chiffre indiqué ici, il ajoute des bots à la partie pour obtenir le nombre minimum de joueurs.
- » TYPES DE PARTIE : tous
- » TYPE : sélectionnez le type de match multijoueur souhaité, y compris le match à mort, Capture du drapeau, Duel, Duel intense et Siège.
- » EMBLEMES : vous pouvez ajouter à la partie jusqu'à 16 joueurs humains et/ou bots contrôlés par l'IA.

- » NIVEAU : permet de choisir le niveau de difficulté de tous les bots ajoutée au jeu. Vous avez le choix entre Padawan (facile), Jedi (normal), Chevalier Jedi (difficile), et Maître Jedi (le plus difficile). Types de partie : tous, sauf Siège.
- » BARRE DE DEFILEMENT DES CARTES : faites défiler les cartes disponibles pour le type de partie sélectionné. Un aperçu de la carte apparaît dans la fenêtre en bas à droite.
- » LIMITE DE TEMPS : durée d'un match en minutes. Lorsque la limite de temps est atteinte, le match s'arrête et le joueur qui a le meilleur score (ou l'équipe qui a le plus de points) gagne. REMARQUE : en mode Siège, la limite de temps ne peut pas être modifiée.
- » QUOTA DE FRAGS : détermine le nombre de tirs réussis nécessaires pour gagner la partie. Le joueur qui atteint ce chiffre le premier remporte le match. Types de partie : CPS et CPS Equipe.
- » LIMITE DE DUELS : nombre de manches (duels) réussies nécessaires pour qu'un joueur remporte le match. Types de partie : Duel, Duel intense.
- » LIMITE DE CAPTURES : nombre de captures du drapeau nécessaires pour qu'une équipe remporte le match. Types de partie : Capture du Drapeau
- » CHANGEMENT D'EQUIPE : vous avez le choix entre Oui et Non. Détermine si les joueurs peuvent changer d'équipe pendant une partie Siège. Types de partie : Siège.
- » EQUILIBRE EQUIPES : si les équipes se déséquilibrent, cette option permet d'empêcher que de nouveaux joueurs rejoignent l'équipe comportant le plus de joueurs. Ainsi, lorsque cette option est activée, les nouveaux ne peuvent rejoindre que l'équipe comportant le moins de joueurs (jusqu'à ce que les équipes soient de nouveau équilibrées). Types de partie : CPS Equipe, Capture du drapeau, Siège.

OPTIONS SERVEUR AVANCEES

Si vous cliquez sur Avancées en bas de l'écran de configuration du serveur, une fenêtre s'ouvre. Celle-ci vous permet de modifier les paramètres de serveur avancés.

REGLES DE COMBAT

- » TIRS ALLIES : lorsque cette option est désactivée, des coéquipiers ne peuvent pas se blesser. Ainsi, leurs tirs, leurs pouvoirs de la Force et leurs coups de sabre-laser ne peuvent atteindre que les membres de l'équipe ennemie. Si cette option est activée, les membres de l'équipe seront vulnérables face aux attaques de leurs coéquipiers. Types de partie : CPS Equipe, Capture du drapeau
- » SABRE UNIQUEMENT : permet à l'administrateur du serveur de limiter les armes autorisées au sabre-laser. Lorsque cette option est activée, tous les autres types d'arme (fusils, explosifs, etc.) sont indisponibles. Types de partie : tous
- » MAITRISE FORCE : choisissez le niveau de pouvoir de la Force que vous souhaitez, de Apprenti (niveau le plus bas) à Maître Jedi (niveau le plus haut).
- » DESACTIVER FORCE : si cette option est activée, aucun joueur ne pourra utiliser les pouvoirs de la Force pendant le jeu. Types de partie : tous
- » SABRES ALLIES : détermine si un sabre inactif peut blesser des alliés.

- » **AUTORISER LE VERROUILLAGE SABRE** : permet d'activer ou de désactiver le verrouillage des sabres entre deux combattants.
- » **AUTORISER DUELS AU SABRE** : permet de déterminer si un joueur sera autorisé à défier un autre joueur en duel au sabre. Types de partie : CPS

REGLES DE CONNEXION

- » **SERVEUR VERROUILLE** : le client (un joueur qui tente de se connecter au serveur) doit avoir exactement le même code et les mêmes données de jeu que le serveur. Dans le cas contraire et si cette option est activée, le client ne sera pas autorisé à rejoindre la partie.
REMARQUE : cette option permet de protéger le serveur contre les mods de triche.
- » **TELECHARGEMENT AUTO** : si elle est activée, cette option permet aux clients/joueurs de télécharger de nouvelles données et de nouveaux codes depuis le serveur. Il est recommandé d'utiliser cette option si vous exécutez un mod (carte, skin, etc.).
- » **PING MINIMUM** : empêche tout joueur avec un ping (une vitesse de connexion) inférieure à la valeur fixée de se connecter au serveur. Ainsi, le ping du joueur doit être supérieur ou égal au ping choisi.
- » **PING MAXIMUM** : empêche tout joueur avec un ping (une vitesse de connexion) supérieur à la valeur fixée de se connecter au serveur. Ainsi, le ping du joueur doit être inférieur ou égal au ping choisi.
- » **TAUX MAX** : permet de définir le taux de transfert de données maximum.
- » **LIMITE DE RECONNEXION** : permet de déterminer le temps minimum entre chaque tentative de connexion. Plus cet intervalle est important, plus vous devrez attendre pour vous reconnecter au serveur.

REMARQUES MULTIJOUEUR : MESSAGE DE DECONNEXION DU SERVEUR

Il peut arriver qu'un message de déconnexion du serveur apparaisse dans le menu principal, et cela pour les raisons suivantes :

- » vous avez peut-être modifié les paramètres du menu de configuration vidéo entre deux matchs, après vous être préparé au changement de carte. Dans ce cas, vous devriez pouvoir rejoindre de nouveau la partie en passant par l'écran Rejoindre une partie.
- » Il se peut que vous ayez été exclu de la partie.
- » Il se peut que vous ayez été déconnecté de votre fournisseur d'accès internet. Dans ce cas, vous devrez quitter la partie pour vérifier que votre connexion internet est toujours valide.
- » Il se peut que le serveur ait été désactivé ou déconnecté à la source.

REGLES DE JEU AVANCEES

- » **REJOINDRE AUTO.** : les joueurs rejoignent automatiquement la partie au lieu de rester spectateurs.
- » **CLAIRES/OBSCURES** : si vous activez cette option, l'équipe rouge ne pourra utiliser que le côté obscur de la Force, et l'équipe bleue le côté clair (l'option Désactiver Force doit être désactivée). Types de partie : CPS Equipe, Capture du drapeau.

REGLES SERVEUR

- » **CHGT CARTE AUTO** : lorsque l'option Changement de carte automatique est activée, le serveur passe à la carte suivante à la fin de chaque match. Lorsque cette option est désactivée, le serveur remet les scores à zéro, ressuscite les joueurs dans la même carte et relance le match. Pour changer de carte dans ce cas, vous devez procéder à un vote. Types de partie : tous
- » **ACTIVER LE VOTE** : lorsque cette option est activée, les joueurs peuvent demander un vote pour exclure un joueur du serveur, changer de carte, de type de partie etc. Lorsque cette option est désactivée, aucun vote n'est possible. Types de partie : tous
- » **SERVEUR DEDIE** : un serveur dédié est un ordinateur qui n'exécute la partie que pour les autres joueurs. Lorsque cette option est réglée sur Réseau local ou Internet (en fonction du type de partie que vous configurez), l'administrateur du serveur ne pourra pas jouer depuis cet ordinateur, mais le serveur fonctionnera mieux pour les autres joueurs. Lorsque cette option est désactivée, le serveur permettra à tout le monde de jouer en même temps. Types de partie : tous
- » **MOT DE PASSE** : permet aux administrateurs de protéger le serveur avec un mot de passe. Seuls les joueurs qui entront le mot de passe pourront jouer. Les autres joueurs ne pourront accéder au serveur. Types de partie : tous
REMARQUE : n'oubliez pas de respecter la casse du mot de passe.

DEMANDE DE VOTE POUR LA CARTE SUIVANTE

La fonction Carte suivante permet aux joueurs de choisir la prochaine carte en votant, et d'empêcher le serveur de changer automatiquement de carte. Pour cela, cliquez sur l'option Dem. vote et votez pour la prochaine carte sur laquelle vous jouerez. Une fois le vote terminé, le serveur affichera immédiatement la carte choisie.

ASTUCES DE JEU EN MODE SOLO

EN MODE SOLO, PRUDENT VOUS SEREZ

IL N'EST PAS RECOMMANDÉ DE TIRER SUR SES ALLIÉS OU SUR DES PERSONNAGES NON HOSTILES.
Les alliés sont essentiels pour la réussite de la mission. Alors ne tirez pas n'importe où !

NE NEGLIGEZ PAS LES ATTAQUES SECONDAIRES.

Toutes les armes sont dotées d'une attaque secondaire accessible à l'aide du bouton 2 de la souris (par défaut). Il est important de se familiariser avec toutes les fonctions de ces armes, car celles-ci pourront vous sauver la vie et vous éviter une mauvaise rencontre avec une sphère de torture.

LORSQUE VOUS MAÎTRISEZ LA FORCE, UTILISEZ-LA À VOTRE AVANTAGE.

Parfois, elle seule peut vous permettre de vaincre les forces ennemies.

RAPPEL : VOUS DEVREZ FAIRE USAGE DES POUVOIRS DE LA FORCE POUR PROGRESSER DANS LE JEU.
Certains pouvoirs peuvent permettre d'actionner des curseurs, des boutons et des objets de l'environnement.

LORSQUE VOUS ÊTES COINCE, SANS SAVOIR OÙ ALLER,

appuyez sur la touche Utiliser pour activer les consoles, les portes et tout ce qui ressemble à des boutons ou des leviers.

Recherchez également les conduites d'air et les passages qui peuvent vous permettre de poursuivre l'exploration de la zone.

LA COULEUR DE VOTRE RETICULE A UNE SIGNIFICATION.

Elle vous signale les éléments de l'environnement avec lesquels vous pouvez interagir (les alliés s'affichent en vert dans le réticule).

LA VUE OBJECTIVE PERMET DE RÉALISER DES MOUVEMENTS D'ESQUIVE ET DES ACRÓBATIES qui ne sont pas disponibles en vue subjective. Cependant, il est légèrement plus difficile de viser en vue objective. Sélectionnez donc le mode qui convient le plus à vos besoins — la vue objective pour un plus grand choix de mouvements, et la vue subjective pour une plus grande précision.

SI VOUS AFFRONTÉZ UNE SECTION DE SOLDATS IMPÉRIAUX, ESSAYEZ D'ÉLIMINER LES OFFICIERS et les stormtroopers gradés en premier. Si vous y parvenez, il est probable que le reste de la section panique ou batte en retraite.

UTILISEZ LE POUVOIR DE PERSUASION POUR VOUS INFILTRER DANS UNE ZONE.

Ce pouvoir vous permet d'éviter momentanément de vous faire détecter par vos ennemis.

N'OUBLIEZ PAS DE REGARDER EN HAUT ET EN BAS.

Les étudiants ne vivent pas dans un environnement à deux dimensions, pas plus que leurs ennemis.

DESACTIVEZ LE SABRE-LASER (TOUCHE & PAR DÉFAUT)

pour être plus discret lorsque vous rodez.

VOUS POUVEZ UTILISER LE POUVOIR SENSATION

pour trouver des passages secrets et des indices pour résoudre les énigmes.

N'OUBLIEZ PAS DE FOUILLER

les officiers et les ennemis abattus pour éventuellement leur prendre les clés qu'ils détiennent. Pour cela, vous devez enjamber leur corps.

SI VOUS RENCONTREZ UN GRAND NOMBRE DE DIFFICULTÉS LORS D'UNE MISSION, vous pouvez sélectionner une nouvelle mission dans l'écran d'échec de la mission.

Vous pourrez toujours reprendre la partie abandonnée ultérieurement, lorsque vous aurez acquis de nouveaux pouvoirs de la Force.

SAGESSE MULTIJOUEUR

SOYEZ TOUJOURS EN MOUVEMENT.

Rester immobile revient à se suicider. Et puis vous ne serez pas d'une grande utilité à vos coéquipiers si vous prenez racine.

CONNAISSEZ LES CARTES.

Celui qui connaît les cartes en détail part avec un gros avantage sur les autres joueurs.

LES BOTS, C'EST BIEN, LES HUMAINS, C'EST MIEUX.

Il peut être amusant de jouer une partie multijoueur avec des bots, mais même les meilleurs ne valent pas des humains, qui sont infiniment plus adaptables et intelligents.

PARAMÉTRÉZ VOTRE STYLE DE JEU ET VOS POUVOIRS DE LA FORCE

en fonction du type de jeu et des cartes sur lesquelles vous évoluez. Car on ne joue pas une partie Chacun pour soi de la même manière que l'on joue une partie Capture du drapeau en équipe.

ET SOUVENEZ-VOUS QUE VOUS JOUEZ AVEC D'AUTRES PERSONNES.

Soyez courtois et restez correct. Les insultes sont désagréables et peuvent gâcher le plaisir de jouer.

SUR LES CARTES SIÈGE, VOUS DEVEZ CONNAÎTRE VOS OBJECTIFS.

Connaître les objectifs d'une carte Siège doit être le premier objectif d'un nouveau joueur.

Assurez-vous de savoir où se trouve chaque objectif, et de connaître votre mission pour chacun d'entre eux.

De cette façon, vous pourrez les défendre ou les attaquer de façon optimale.



CREDITS

RAVEN SOFTWARE

Project Leads
Steve Raffel
Jon Zuk

Lead Designer
Chris Foster

Designers
Robert Bettenberg
Ford Dye
Mike Majernik
Scott McNutt
Justin Negrete
Stu Wiegert

Lead Artist
Les Dorscheid

Artists
Nick Choles
Joe Kabenstein
Isaac Owens
Todd Rueping
Derek Smith
Jason Smith
Andrew Trabbold

Additional Art
Gina Garren

Lead Animator
Jarrod Showers

Animators
Richard Lico
Nick Maggione

Lead Programmer
James Monroe

Programmers
Keith Fuller
Michael Chang Gummelt
Bob Love
Christopher Reed
Aurelio Reis

Additional Programming
Jeff Dischler

Raven Studio Head
Dan Vondrak

Technology Programming
Ste Cork
Gil Gribb

Multiplayer Programming
Rich Whitehouse

Additional Multiplayer Programming
Bryan Dube
Rick Johnson
Nathan McKenzie

Sound Design
Kevin Schilder

Raven Studio Head
Brian Raffel

Director of Product Development
Mike Crowns

Project Administrator
Kenn Hoakstra

Administrative Assistant
Kate Steinmetz

LUCASARTS

Producer
Brett Tosti

Sound Design
Julian Kwasneski

Music Editing
Clint Bajokian

Associate Producer
Dan Pettit

Assistant Producer
Heather Logas

Script Editors
Michael Stemmler
Justin Lambros

Technical Director
Mike Lampell

Lead Tester
Chane Hollander

Compatibility Supervisor
Lynn Taylor

Compatibility Technicians
Dan Martinez
GW Childs
Kristie Garber
Brad Grantham
Kim Jardin

Quality Services Technician
John Carsey

Lead Network Compatibility Technician
Darryl Cobb

Launcher and Installer Programming
Charlie W. Smith

Director of Marketing
Liz Allen

Senior Marketing Manager
Marcella Churchill

Product Marketing Manager
Logan Parr

Marketing Coordinator
Greg Rosenfeld

Public Relations Director
Tom Sarris

Public Relations Manager
Heather Phillips

Public Relations Specialist
Alexis Mervin

Internet Community Relations Specialist
Ronda Scott

International Assistant Producer
Huan-Hua Chye

Manual Editor
Brett Rector

Manual Design
Patty Hill

Internet Manager
Jim Passalacqua

Director of Sales
Meredith Cahill

Channel Marketing Manager
Tim Moore

Associate Channel Marketing Manager
Katy Walden

Sales Coordinator
Mike Maguire

Sales Assistant
Alyx Huynh

Sales Analyst
Greg Robles

Director of Sales Operations
Jason Horstman

Product Support Supervisor
Joy Geraci

Hint Line Supervisor
Tabitha Tosti

QA Supervisor
Chip Hinnenberg

Manager of Quality Services
Paul Purdy

LucasArts Logo Animation
Patrick Przybyla

MUSIC CREDITS

Original *Star Wars* music composed by John Williams. & © Lucasfilm Ltd. & All rights reserved. Used under authorization. Published by Bantha Music (BMI). Administered by and/or co-published with Warner-Tamerlane Music Publishing Corp.

Very Special Thanks
George Lucas

Duel, FFA and CTF Maps by Threewave Software
Michael 'Casey' Goodhead
Dan Gold
Dan Pitts

Pre-rendered Cinematics by Creat Studios
Natalia Kholiavko
Daniel Proulx
Avenir Sniatkov

ACTIVISION, INC.

PRODUCTION

Senior Producer
Graham Fuchs

Associate Producers
Brelan Duff
Sam Nouriani

Production Coordinators
Aaron Gray
Steve Holmes
Keloo Lee-Creel

Production Taster
Danny Taylor

Senior Executive Producer
Laird Malamed

V.P. North American Studios
Mark Lamia

Executive V.P. Worldwide Studios
Larry Goldberg

Marketing General Manager, LucasArts Europe
Sarah Ewing

Senior Brand Manager
Keely Brenner

Head of European Communications
Tim Ponting

PR Manager
Suzanne Panter

QA/CUSTOMER SUPPORT
Project Lead
Thom Denick

Senior Project Lead
Matt McClure

QUALITY ASSURANCE
QA Manager
Marielena Rixford

Test Team
Matt Nelson, Floor Lead
Jason Newitt, Single-Player Sprinter
Shane Sasaki, Single-Player Sprinter

George Ngo, Multiplayer Co-Coordinator
John Lagerholm, Multiplayer Co-Coordinator
Avery Bennet, Mike Castillo-Walsh, Nathaniel Chapman
Mike Cook, Jim Corbin
Henry Garcia, Jeremiah Jones
Justin Kaehler, Chris Morey
Kirk McNesby, Max Porter
Chris Puente, Jason Oertell
Jason Ralya, Walter Williams

Supporting Leads
Jeff Sedivy, Code Release Group
Chris Keim, Network
Neil Borizzo, Compatibility

Customer Support Leads
Gary Bolduc, Phone Support
Michael Hill, Email Support
Rob Lim, Information and Escalation Support

Manager, Night Testing Group
Adam Hartfield

Manager, Code Release Group
Tim Vanlaw

Manager, Customer Support
Bob McPherson

Manager, Resource Administration
Nadine Theuvsillot

Special Thanks to
Jim Drews, Timo, Randy 'ydnar' Reddig, Greg Deutsch, Michael Hand, Jim Summers, Jason Wong, Joe Favazza, Ed Clune, Jason Potter, Glenn

VOICE CAST

Jaden Kor, Male
Phil Tanzini

Jaden Kor, Female
Jennifer Hale

Rosh Penin
Jason Marsden

Kyle Katarn, Saboteur 1
Jeff Bennett

Luke Skywalker
Bob Bergen

Tavion
Kath Soucie

Alara, Jedi Female
Grey Delisle

Boba Fett, Cultist 3, Stormtrooper 1, Rodian
Tom Kane

Wedge Antilles
Chris Cox

Chewbacca
Himself

Imperial Worker
Roger L. Jackson

Dasariah and Vil Kathos, Marka Ragnos
Peter Lurie

Racto, Rebel 1, Stormtrooper Officer
Nick Jameson

Protocol Droid, Cultist 1, Hazardtrooper 1
Larry Cedar

Gran, Trandoshian
Jess Harnell

Rax Joris, Rockettrooper Officer, Stormtrooper 2, Merchant 1
Gregg Berger

Jedi 2, Reborn 2, Rockettrooper Officer, Nagrhi
Dee Baker

Jedi 1, Rockettrooper 1, Imperial Officer 2, Prisoner 2
Cam Clarke

Reborn 1, Cultist 2, Imperial Officer 1
Alastair Duncan

Voice Director
Kris Zimmerman

ACTIVISION UK
Senior VP European Publishing
Scott Dodkins

General Manager - UK
Roger Walkden

Marketing Director
Alison Turner

Head of Publishing Services
Nathalie Ranson

Localisation Manager - PC Group
Tamsin Lucas

Localisation Project Managers
Simon Dawes, Mark Nutt, Charlotte Harris

Creative Services Manager
Jackie Sutton

Creative Services Coordinator
Philip Bagnall

European Operations Manager
Heather Clarke

Production Planners
Victoria Fisher
Lynn Moss

ACTIVISION FRANCE
Marketing Director
Bernard Sizely

Marketing Group Manager
Guillaume Lairan

Brand Managers
Carole Chachuat

PR Manager
Diane de Domecy

Sales Manager
Antoine Seux

French Localisation
ExeQuo, Paris

SUPPORT CLIENTS

SERVICE CONSOMMATEURS ACTIVISION

Pour tout savoir sur les produits ACTIVISION, pour connaître les astuces et les solutions qui vous permettront de progresser dans nos jeux, pour télécharger des démos** ou pour participer à nos concours et gagner nos dernières nouveautés...

Contactez le service consommateurs ACTIVISION 24 h / 24 et 7 jours sur 7.

Par minitel : 3615 ACTIVISION*

Par téléphone : 08 92 68 17 71*

Sur notre site web : "<http://www.activision.com/support>", si vous avez un accès à Internet.

Un testeur-joueur pourra aussi répondre à toutes vos questions et vous guider dans vos quêtes et aventures (réponse personnalisée sous 24 h, jours ouvrés).

* Tarif en vigueur au 01/04/00, pour la France métropolitaine : 0,34 euros/min © 2002 CPP.

** Uniquement sur notre site Web.

Hotline Technique

0825 15 00 24* ou par e-mail : activision@loisir.net

* Quelque soit l'origine de l'appel : 0,15 euros/min TTC © 2002 CPP RCS B 395 093 172

Horaires : du lundi au vendredi de 16 heures à 19 heures.

Pour le service clientèle dans les pays francophones, veuillez contacter votre revendeur local ou Activision par les services en ligne.

CONTRAT DE LICENCE

PRODUIT

IMPORTANT - A LIRE ATTENTIVEMENT : L'UTILISATION DE CE PROGRAMME EST SUJETTE AUX TERMES DE LA LICENCE DU LOGICIEL CI-DESSOUS. LE TERME "PRODUIT" INCLUT LE LOGICIEL RELATIF A CE CONTRAT, LES MOYENS DE DIFFUSION COMPRIS, TOUT MATERIEL IMPRIME, TOUTE DOCUMENTATION ELECTRONIQUE OU EN LIGNE AINSI QUE TOUTE COPIE ET FOURNITURE DERIVEES DU LOGICIEL ET DU MATERIEL. EN OUVRANT L'EMBALLAGE ET EN UTILISANT LE PRODUIT, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CETTE LICENCE AVEC ACTIVISION, INC. ("ACTIVISION").

LIMITATION D'UTILISATION. Activision vous accorde un droit limité, non exclusif et non transférables et une licence pour utiliser une copie de ce Produit exclusivement à un usage personnel. Tous les droits non spécifiés dans ce contrat sont réservés par Activision et/ou ses concédants de licence. Notez que la licence du Kit de Construction vous accorde un droit d'utilisation, mais que vous n'êtes pas propriétaire. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété dans le Produit et ne doit pas être considéré comme une vente de droits dans ce Produit.

DROIT DE PROPRIETE. Le titre, les droits de propriété et les droits de propriété intellectuelle relatifs à ce Produit et toutes les copies dérivées (y compris tous les titres, codes informatiques, thèmes, objets, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, expressions originales, lieux, concepts, illustrations, animations, sons, compositions musicales, effets audio-visuels, méthodes d'opération, droits moraux et toute documentation intégrés au produit) sont la propriété d'Activision ou ses concédants. Ce programme est protégé par les lois de copyright des Etats-Unis, les traités, conventions et autres lois internationales de copyright. Ce programme contient du matériel licencié et les concédants d'Activision feraient valoir leurs droits dans l'éventualité d'une violation de ce contrat.

VOUS NE DEVEZ PAS :

- Utiliser à des fins commerciales ce programme ou n'importe quel de ses composants, y compris le diffuser dans un cyber café, centre de jeux vidéo ou tout autre lieu public. Activision peut vous proposer un contrat de licence pour un lieu public vous permettant d'utiliser ce programme à des fins commerciales. Reportez-vous aux informations ci-dessous pour des informations supplémentaires.
- Utiliser ce programme ou permettre l'autorisation de ce programme sur plus d'un seul ordinateur/terminal informatique ou sur plus d'une seule station de travail en même temps.
- Effectuer des copies de ce programme ou d'un de ses composants, ou effectuer des copies du matériel fourni avec le programme.
- Copier ce programme sur un disque dur ou autre périphérique de stockage. Vous devez exécuter ce programme depuis le CD-ROM inclus (même si le programme copie automatiquement une partie du programme sur le disque dur pendant l'installation pour optimiser le fonctionnement).
- Utiliser le programme ou permettre l'utilisation du programme sur un réseau, une configuration multi-utilisateurs ou modifier son accès, y compris toute utilisation en ligne, à l'exception de ce qui est fourni de manière explicite par le programme.
- Vendre, louer, prêter, délivrer une licence, distribuer ou transférer ce programme, ou en faire des copies, sans l'autorisation écrite d'Activision.
- Désosser, extraire le code source, modifier, décompiler, démonter le programme ou créer des travaux dérivés de ce programme en totalité ou en partie.
- Supprimer, désactiver ou circonvenir toute marque ou label déposé(e) contenu(e) dans le programme.
- Exporter ou réexporter ce programme ou toute copie/adaptation en violation des lois ou arrêtés. En utilisant ce programme, vous devez garantir que vous n'êtes pas une "personne étrangère", telle que définie selon les lois du gouvernement américain, ou que vous n'êtes pas sous tutelle d'une personne étrangère.

GARANTIE ACTIVISION LIMITEE

Activision garantit à l'acquéreur initial de ce produit que le support sur lequel le produit est enregistré est exempt de tout défaut matériel et fonctionnel pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Si, dans ce délai de 90 jours, le support d'enregistrement s'avérait défectueux, Activision s'engage à le remplacer, sans frais de la part de l'acquéreur, à réception dudit produit, frais de port payés et avec preuve de la date à laquelle le produit a été acquis, sous réserve que le produit est encore fabriqué par Activision. Au cas où le logiciel ne serait plus fabriqué par Activision, la société se réserve le droit de remplacer le produit défectueux par un produit similaire de valeur égale ou supérieure.

Cette garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le logiciel fourni à l'origine par Activision, et ne s'applique pas en cas d'usure normale du produit.

Cette garantie est nulle et inapplicable si le défaut du produit provient d'une mauvaise utilisation, d'un manque d'entretien ou de la négligence de l'utilisateur. Toute garantie implicite prescrite statutairement est expressément limitée à la période de 90 jours mentionnée précédemment.

LA PRESENTE GARANTIE NE MODIFIE PAS LES DROITS STATUTAIRES DONT DISPOSE L'ACQUEREUR INITIAL DU PRODUIT LOGICIEL.

2. ABSENCE DE GARANTIE

HORMIS LES DISPOSITIONS CI-DESSUS ET DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION OU OBLIGATION, ORALE OU ECRITE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE QUALITE, ET AUCUNE GARANTIE, REPRESENTATION, VIOLATION, TERME ET CONDITION, OBLIGATION OU RECLAMATION, DE QUELQUE NATURE QU'ELLE SOIT, NE SAURAIT LIER OU ENGAGER LA RESPONSABILITE DE ACTIVISION ET/OU SES CONCEDEANTS DE LICENCE.

SPECIFICATIONS POUR LE RETOUR DU SUPPORT D'ENREGISTREMENT

Lorsque vous retournez le programme pour remplacement de garantie, veuillez envoyer les disques originaux du produit uniquement dans un emballage de protection, et inclure les éléments suivants (1) une photocopie de votre reçu daté ; (2) le nom et l'adresse à laquelle le produit doit être renvoyé, indiqués clairement ; (3) une brève description du défaut, du ou des problèmes rencontrés et du système sur lequel le produit fonctionne ; et (4) si le produit est renvoyé après la période de garantie de 90 jours, mais moins d'un an après la date d'achat, veuillez également inclure un chèque ou un mandat de £20,00 par CD ou disquette à remplacer.

REMARQUE : il est conseillé d'expédier le produit en recommandé.

Pour l'Europe, veuillez envoyer le produit à :

WARRANTY REPLACEMENTS

ACTIVISION (UK) Ltd., Parliament House, St Laurence Way, Slough, Berkshire, SL1 2BW, Royaume-Uni.

Remplacement de disque : +44 (0)70 241 2148

LIMITATION DE RESPONSABILITE.

ACTIVISION OU SES CONCEDEANTS DE LICENCE NE SONT EN AUCUN CAS RESPONSABLES DES EVENTUELS PREJUDICES, GRAVES, OU SANS CONSEQUENCE, DUS A LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LA MAUVAISE MANIPULATION DE CE PRODUIT, CECI COMPREND LES DEGATS MATERIELS, LA PERTE DE CLIENTELE, DEFAILLANCE, OU MAUVAIS FONCTIONNEMENT INFORMATIQUE ET, DANS LES LIMITES PREVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES PERSONNELS, MEME SI ACTIVISION OU SES CONCEDEANTS DE LICENCE ONT ETE INFORMES DE L'EVENTUALITE DE TELS DEGATS. LA RESPONSABILITE D'ACTIVISION OU DE SES CONCEDEANTS DE LICENCE NE DEPASSERA PAS LE PRIX ACTUEL DE LA LICENCE POUR UTILISER CE PRODUIT. CERTAINS ETATS/PAYS NE PERMETTENT PAS DE LIMITATIONS SUR LA DUREE DE GARANTIE IMPLICITE NI SUR L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES GRAVES OU SANS CONSEQUENCE. PAR CONSEQUENT LA LIMITATION/EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITE PRECITEE NE S'APPLIQUE PAS FORCEMENT DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS CONFERE DES DROITS LEGAUX, MAIS VOUS POUVEZ EGALEMENT REVENDIQUER D'AUTRES DROITS QUI VARIENT D'UNE JURIDICTION A L'AUTRE.

RESILIATION. Ce contrat sera résilié automatiquement sans aucun préjudice pour Activision ou ses concédants de licence, si vous ne respectez pas ses termes et conditions. Dans un tel cas, vous devez détruire toute copie de ce produit ainsi que ses composants.

MISE EN DEMEURE. Puisque le non-respect des termes de ce contrat peut porter irrémédiablement préjudice à Activision et/ou ses concédants de licence, vous devez accepter qu'Activision et/ou ses concédants de licence soient habilités, sans obligation, sécurité ou preuves de dommages, à avoir des recours équitables en respectant les ruptures de ce contrat, en plus des lois auxquelles Activision ou ses concédants de licence peuvent avoir recours.

INDEMNITES. Vous acceptez d'indemniser, défendre et soutenir Activision, ses concédants de licence et chacun de leurs associés, affiliés, entrepreneurs, responsables, directeurs, employés et agents devant tous les torts, pertes et dépenses occasionnés directement ou indirectement par vos actes ou omissions lors de l'utilisation du Produit conformément aux termes de ce contrat.

DIVERS. Ce contrat représente un accord global relatif à cette licence entre les parties et annule et remplace tout accord et représentation antérieurs entre elles. Il peut être modifié uniquement par écrit par les deux parties. Si une clause de ce contrat s'avère inapplicable pour une quelconque raison, cette clause sera reformulée de manière à être applicable sans que les autres clauses doivent être modifiées. Ce contrat sera régi par la loi de l'Etat et exécutés entièrement en Californie et entre des résidents de Californie, sauf là où régi par la loi fédérale américaine, et vous consentez à être sous la compétence exclusive des lois fédérales de l'Etat et de Los Angeles, Californie.

Si vous souhaitez obtenir plus de renseignements concernant cette licence, contactez Activision à l'adresse suivante : 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, + 1 (310) 255-2000, Attn. Business and Legal Affairs de Californie des Etats-Unis, applicable aux accords conclus, legal@activision.com.

Ce jeu et son manuel sont des oeuvres de fiction. Tous les personnages, événements, lieux, logos et entités présentés dans ce jeu sont fictifs. Toute ressemblance avec des personnes réelles, vivantes ou non, ou des événements réels serait purement fortuite.

LucasArts et le logo LucasArts sont des marques de Lucasfilm Ltd. © 2004 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. & TM tel qu'indiqué. Tous droits réservés.

