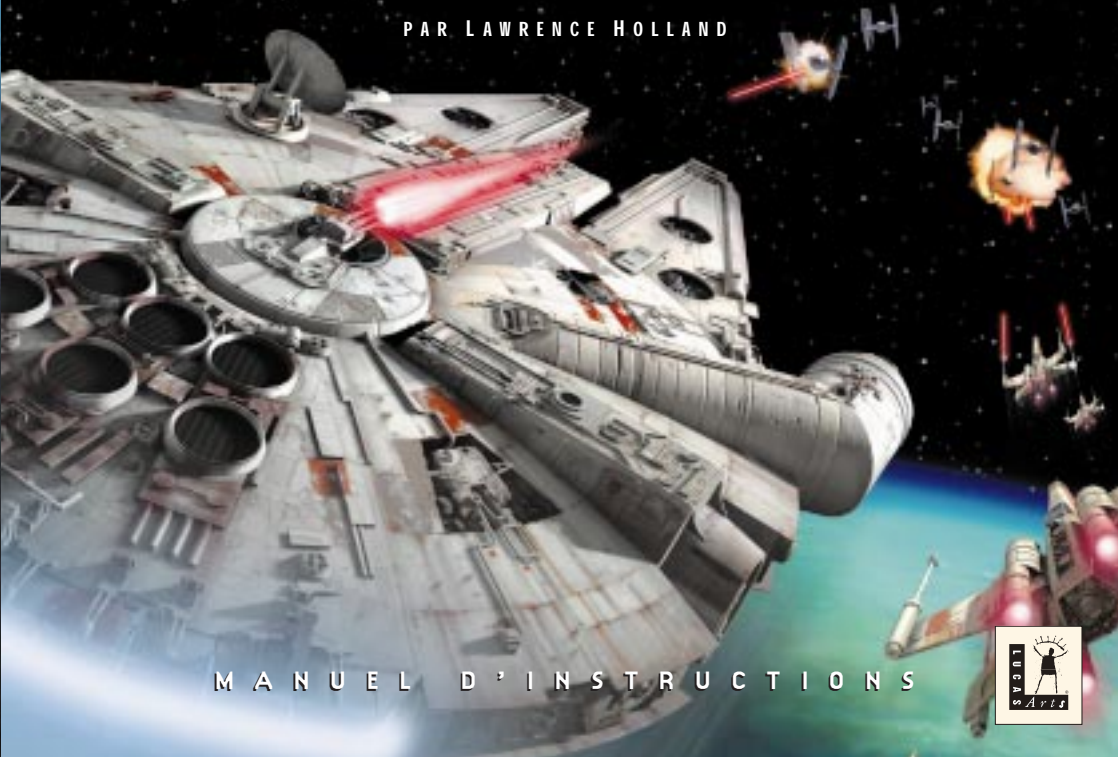


LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÉSENTE

STAR WARS™ X-WING™ ALLIANCE™

PAR LAWRENCE HOLLAND



MANUEL D'INSTRUCTIONS





T A B L E D E S

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT	6
EN CAS DE PROBLEME D'INSTALLATION	8
EXECUTION DU JEU	8
DEMARRAGE RAPIDE	9
TRANSPORT DE LA FAMILLE	10
BRIEFING DE MISSION	11
LE HANGAR	12
PILOTAGE	12
COMMANDES DES GAZ	12
COMMANDES DE VUE	13
COCKPITS ET HUD	13
RADARS	13

NIVEAUX D'ENERGIE	14
LE MONITEUR DE	
FONCTIONS DIGITAL (MFD)	16
LA CIBLE MOUVANTE DIGITALE (CMD)	17
CIBLER UN OBJET	18
IDENTIFIER ET INSPECTER	
DES VAISSEAUX ET SA CARGAISON	19
CANONS ET MISSILES	19
UTILISER LES TOURELLES	20
TYPES D'ARMES A FAISCEAU	21
TYPES DE CONTRE-MESURES	21
BOUCLIERS	21



S M A T I E R E S

ARRIMAGE ET RECUPERATION D'OBJETS	22
COMMUNICATION EN VOL / ORDRES AUX COEQUIPIERS	22
CARTE EN VOL	24
FIN DE LA MISSION	25
DECORATIONS ET PROMOTIONS	26
LA COURSIVE DU CROISEUR CALAMARI	26
BASE DE DONNEES TECHNIQUES	27
LE PARCOURS D'ENTRAINEMENT DES PILOTES	28

COMMANDES AU CLAVIER	29
OPTIONS GENERALES	34
OPTIONS D'AFFICHAGE	35
OPTIONS SONORES	37
OPTIONS CONTROLEUR	38
SIMULATEUR DE COMBAT	39
MISSIONS PERSONNALISEES	41
CONSEILS DE REUSSITE	45
AFFRONTEMENTS MULTIJOUER	48
CREDITS	65
LICENCE ET GARANTIE LIMITEE	67



I N T R O D U C T I O N

LA RÉBELLION SE RÉPAND COMME UNE TRAÎNÉE DE POUDRE À TRAVERS LA GALAXIE. L'EMPIRE, BIEN DÉCIDÉ À EN FINIR AVEC CETTE MENACE, REGROUPE SES TROUPES ET RESSERRE SON ÉTAU. TANDIS QUE DES PLANÈTES ET DES CIVILISATIONS ENTIÈRES SE RETROUVENT ENTRAÎNÉES DANS CETTE LUTTE SANGLANTE, LES FAMILLES ET LES ENTREPRISES, QUELLE QUE SOIT LEUR TAILLE, NE PEUVENT IGNORER CE CONFLIT. LES AZZAMEEN,

PROPRIÉTAIRES D'UNE MODESTE ENTREPRISE DE TRANSPORT, FONT PARTIE DE CES FAMILLES. AFIN DE FAIRE PROSPÉRER LEUR COMMERCE, ILS ONT DÛ AFFRONTER LES TACTIQUES MUSCLÉES DES FAMILLES RIVALES, LE CRIME ORGANISÉ, AINSI QUE LES CONGLOMÉRATS D'ESCROCS SOUTENUS PAR L'EMPIRE. DANS UN MONDE OÙ LES POTS-DÉ-VIN, LA CORRUPTION, LA TRAHISON ET LE VOL SONT MONNAIE COURANTE, L'HONNEUR DES AZZAMEEN A TOUJOURS PRÉVALU.

DANS **X-WING ALLIANCE**, VOUS ALLEZ DEVOIR EFFECTUER DIVERSES MISSIONS DE COMMERCE, DE CONTREBANDE ET RECONNAISSANCE EN INCARNANT "ACE", LE CADET DES AZZAMEEN. VOUS DEVREZ PROTÉGER VOTRE ENTREPRISE ET VOTRE FAMILLE DES TENTATIVES DE PRISE DE CONTRÔLE ORCHESTRÉES PAR VOS RIVAUX, LES VIRAXO. DIRIGÉE PAR LE PATRIARCHE K'ARMYN VIRAXO, CETTE FAMILLE A TOUJOURS CONSIDÉRÉ QUE LES

AZZAMEEN EMPIÉTAIENT SUR LEUR TERRITOIRE ET IL SE POURRAIT QUE LA CONCURRENCE, JUSQU'ICI PUREMENT COMMERCIALE, DÉGÉNÈRE EN UN CONFLIT BEAUCOUP PLUS VIOLENT.

**BONNE CHANCE, ACE...
VOUS EN AUREZ BIEN BESOIN.**

Les membres de votre famille

Tomaas Azzameen Votre père est à la tête de l'entreprise familiale, les Services de Transport des Soleils Jumeaux, depuis sa création. Il prend généralement ses décisions après mûre réflexion et avec beaucoup de prévoyance. Le succès de sa société a entraîné une rivalité avec les Industries Viraxo, une compagnie de livraison pas vraiment honnête et de mèche avec l'Empire.

Antan Azzameen Votre oncle est le co-fondateur de l'entreprise familiale. Il fait de son mieux pour que la famille reste neutre, afin d'éviter d'éventuelles représailles de l'Empire, en particulier après l'évacuation précipitée de la base de Hoth. "L'avenir de la famille Azzameen est ce qui compte le plus pour moi", a-t-il un jour déclaré. "Ce n'est pas une bonne idée de se mêler du conflit entre l'Empire et les Rebelles. Nos seuls ennemis, ce sont les Viraxo."

Galin Azzameen Votre frère aîné est l'héritier logique de l'entreprise familiale. Ayant toujours été le plus calme et le plus réfléchi des enfants de la famille, Galin est destiné à suivre les traces de Tomaas. Le profond sens moral qu'il partage avec ce dernier lui a inspiré une sympathie naturelle pour la cause des Rebelles, bien qu'il n'ait jamais réellement rejoint l'Alliance.

Emon Azzameen Emon est votre second frère. C'est un excellent pilote, mais son tempérament fougueux a parfois tendance à affecter son jugement. Lorsqu'un combat a lieu dans les environs, Emon n'est généralement pas loin. Aeron a un jour déclaré : "Les ennuis sont attirés par Emon comme la limaille par un aimant. Et en plus il aime ça."

Aeron Azzameen Votre grande sœur est une informaticienne de talent qui s'est spécialisée dans le piratage de systèmes réputés inviolables. Elle a généralement un esprit ouvert, mais peut s'avérer vraiment têtue lorsqu'elle a pris une décision.



TOMAAS AZZAMEEN

ANTAN AZZAMEEN



GALIN AZZAMEEN



EMON AZZAMEEN



AERON AZZAMEEN



Olin Garn est la seule personne extérieure à la famille qui connaisse sa véritable nature, sensible et affectueuse. Elle tient beaucoup à vous et vous avez toujours été son frère préféré.

Les amis de la famille

Olin Garn Avant de rejoindre la Rébellion, Olin était un pilote de transporteur expérimenté et un chasseur de primes indépendant. Au fil de ses collaborations avec les Azzameen, il est devenu un ami très proche d'Aeron. Toute la famille l'a rapidement adopté comme l'un des leurs.

Emka (MK) Droïde de maintenance MK-09 des Industries Kalibac, ayant subi de nombreuses modifications. Ces améliorations lui permettent de réparer, de piloter et de co-piloter la plupart des vaisseaux légers ou moyens, y compris les chasseurs. Il est extrêmement jaloux des autres droïdes et prompt au combat. En fait, son enthousiasme pour l'action est si prononcé qu'il est fréquemment question de faire réviser ses circuits d'agressivité.

Dunari Ami proche et partenaire en affaires de votre père, Dunari est le propriétaire de l'un des plus célèbres casinos de la galaxie. Bien qu'il soit souvent impliqué dans des histoires de contrebande, sa profonde amitié et sa loyauté envers les Azzameen ne fait aucun doute.

L'ennemi de la famille

K'Armyn Viraxo Patriarche de la famille Viraxo et chef du conglomerat de transport "les Industries Viraxo".

Ce sont de redoutables ennemis, qui ne portent pas les Azzameen dans leur cœur. Ayant dominé les lignes de transport locales pendant des années, en grande partie grâce à leurs méthodes coercitives et à leurs liens avec l'Empire, ils ne voient pas d'un bon œil l'importance croissante des Services de Transport des Soleils Jumeaux. La famille Viraxo semble prête à tout pour conserver son monopole.

Pour les Azzameen, chaque jour est une bataille pour la survie dans le monde du commerce. Avec la guerre entre l'Alliance Rebelle et l'Empire en toile de fond, le destin de toute votre famille va dépendre de votre réussite.

OLIN GARN



EMKAY



DUNARI



K'ARMYN VIRAXO





L'ECRAN D'INSTALLATION

Instructions de chargement

Pour installer **X-Wing Alliance** sur votre PC :

- 1 Fermez toutes les fenêtres ouvertes sur votre bureau et quittez toutes les applications en cours d'exécution.
- 2 Insérez le Disque 1 de **X-Wing Alliance** dans votre lecteur de CD-ROM.

3 Le programme d'installation de **X-Wing Alliance** doit apparaître au bout de quelques secondes.

Si la notification d'insertion automatique est désactivée et que le programme d'installation ne démarre pas, vous devrez le lancer manuellement. Pour ce faire, double-cliquez sur l'icône Poste de travail, puis sur l'icône du CD-ROM. Double-cliquez sur le fichier **Alliance.exe** pour lancer le programme d'installation. Plusieurs options vous seront proposées :

- **Installer X-Wing Alliance** Installe le jeu sur votre disque dur.
- **Readme & Guide de dépannage** Ces documents vous fourniront les informations les plus récentes



sur le jeu. Nous vous recommandons vivement de les consulter. Lisez le Guide de dépannage pour obtenir des conseils d'installation et de résolution de problèmes. Vous pourrez également consulter l'Accord de licence ou installer DirectX 6.

- **Analyse de l'ordinateur** Vérifiez si votre système est assez performant pour lancer le jeu.
 - **Retour à Windows** Retourne au bureau de Windows.
- 4 Pour effectuer l'installation, cliquez sur le bouton **Installer X-Wing Alliance**. Suivez les instructions à l'écran.
- 5 Choisissez une taille d'installation, minimale ou complète. **REMARQUE** : Le mode multijoueur requiert une installation complète.
- 6 Choisissez ensuite le répertoire d'installation de **X-Wing Alliance**. Le répertoire par défaut est : **C:\Program Files\LucasArts\XWingAlliance**. Vous pouvez spécifier un autre répertoire si vous le désirez.

7 Vous avez ensuite la possibilité de créer divers raccourcis dans votre menu Démarrer. La création d'un raccourci facilitera le lancement du jeu. Cliquez sur les cases à cocher pour désélectionner les raccourcis qui ne vous intéressent pas.

8 Le programme d'installation crée un dossier **X-Wing Alliance** pour y placer les icônes des programmes. Cliquez sur Suivant pour valider le dossier par défaut (**Menu Démarrer\Programmes\LucasArts\XWingAlliance**), ou créez un nouveau dossier, puis cliquez sur Suivant.

9 Le programme vous propose de créer un raccourci sur votre bureau. Vous avez également une nouvelle occasion de consulter le fichier Readme.

10 Il est recommandé de calibrer votre joystick avant de lancer le jeu.

11 Un message vous indique que l'installation s'est bien déroulée.

12 Une fois l'installation terminée, le programme vous proposera d'installer DirectX 6.0, dont la présence est nécessaire pour que **X-Wing Alliance** puisse fonctionner.



Si DirectX 6.0 (ou une version plus récente) est détecté sur votre système, la case à cocher sera vide et vous n'aurez pas besoin d'installer DirectX. Cliquez sur Terminer pour achever l'installation.

13 Vous voilà prêt à jouer à **X-Wing Alliance**.

En cas de problèmes d'installation

Consultez le Guide de dépannage pour obtenir des conseils d'installation et de résolution de problèmes. Pour accéder à ce Guide :

- 1 Insérez un disque de **X-Wing Alliance**, puis double-cliquez sur le Poste de travail.
- 2 Double-cliquez ensuite sur l'icône du lecteur de CD-ROM. Ceci lancera le programme d'installation. Vous devrez peut-être cliquer sur **Alliance.exe** pour lancer le programme d'installation.
- 3 Depuis le programme d'installation, cliquez sur Readme et Guide de dépannage, puis sur Guide de dépannage.

Exécution du jeu

- 1 Pour lancer le jeu, insérez le Disque 1 de **X-Wing Alliance** dans votre lecteur de CD-ROM. Si la notification d'insertion automatique est activée, le Programme de lancement du jeu apparaît automatiquement.
- 2 Si la notification d'insertion automatique est désactivée, trouvez le répertoire de **X-Wing Alliance** sur votre disque dur. Double-cliquez sur l'icône de l'application **X-Wing Alliance (Alliance.exe)** ou double-cliquez sur l'icône du CD-ROM dans le Poste de travail, puis cliquez sur le fichier **Alliance.exe**.

Le Programme de lancement apparaît lorsque vous insérez un disque du jeu, lorsque vous double-cliquez sur l'icône du CD-ROM, lorsque vous sélectionnez le raccourci de **X-Wing Alliance** dans le menu Démarrer et lorsque vous double-cliquez sur le fichier **Alliance.exe**.

- 3 Si vous ne l'avez pas encore fait, sélectionnez Options du pilote dans le Programme de lancement pour créer un pilote.
- 4 Sélectionnez **Jouer à X-Wing Alliance** dans le Programme de lancement pour jouer.

LE PROGRAMME DE LANCEMENT

Le Programme de lancement de **X-Wing Alliance** vous propose les options suivantes :

- **Jouer à X-Wing Alliance** Lance le jeu.
- **Options du pilote** Utilisez cette option pour créer, supprimer ou charger un pilote. Pour créer un pilote, cliquez sur Créer un nouveau pilote, entrez un nom, puis cliquez sur OK. Pour charger un pilote que vous avez préalablement créé, cliquez sur un nom dans la liste des pilotes puis appuyez sur le bouton Charger un pilote. Pour supprimer un pilote, sélectionnez son nom dans la liste puis cliquez sur Supprimer un pilote. Cliquez sur Terminer lorsque vous avez fini.
- **Configuration matérielle** Cette option vous permet d'analyser votre ordinateur afin de vérifier s'il correspond à la configuration minimale requise, de calibrer votre joystick, ou encore d'installer DirectX.
- **Options en ligne et documentation** Vous pouvez consulter le site de LucasArts si vous avez accès à Internet.



LE PROGRAMME DE LANCEMENT

- **Désinstaller X-Wing Alliance** Cliquez ici pour supprimer le jeu de votre système.
- **Retour à Windows** Retourne au bureau de Windows.

NAVIGATION

Utilisez la souris pour vous déplacer dans les écrans et sélectionnez les options en cliquant avec le bouton gauche. Le joystick ne sera utilisé que pendant les missions.

DÉMARRAGE RAPIDE

Pour vous lancer tout de suite dans la première mission de **X-Wing Alliance** :

1 Créez votre pilote, puis lancez le jeu comme indiqué précédemment.

2 Après la séquence d'introduction, vous vous retrouverez dans le Transport de la famille. Cliquez sur MK, votre droïde, pour connaître le briefing de votre première mission.

3 Après avoir assisté au briefing, cliquez sur le bouton **Hangar** en bas à droite de l'écran.

4 Vous vous retrouverez aux commandes du transport léger corellien YT-1300 Sabra. Appuyez sur la **barre d'espace** pour quitter le hangar. Prenez quelques instants pour vous familiariser avec les commandes au joystick (pour plus de détails, reportez-vous à la section concernant le pilotage de votre vaisseau en page 12).

5 Utilisez ces touches pour contrôler votre vitesse :



Arrêt complet



Un tiers de puissance (manœuvrabilité optimale)



Deux tiers de puissance (meilleure manœuvrabilité qu'à puissance maximale, mais l'appareil demeure moins manœuvrable qu'à un tiers de puissance)



Puissance maximale

6 Pour cette mission, il vaut mieux suivre attentivement les instructions d'Aeron et de MK. Ciblez (touche T) et récupérez le container Xi 1 (et pas Xi 2 !). Vous devrez vous trouver à moins de 200 mètres de Xi 1 lorsque vous appuierez sur **MAJ +P**. Suivez ensuite Aeron jusqu'à la balise de navigation en direction de la station Harlequin. Appuyez sur la **BARRE D'ESPACE** à

moins de 500 mètres de la balise pour activer l'hyperpropulsion.

7 Une fois arrivé, suivez le TCOR Selu et observez les manœuvres de livraison d'Aeron. Faites ensuite la même chose. Ciblez la station, puis appuyez sur **MAJ +D** pour lancer la procédure automatique d'arrimage. Vous devrez vous trouver à moins de 1 km.

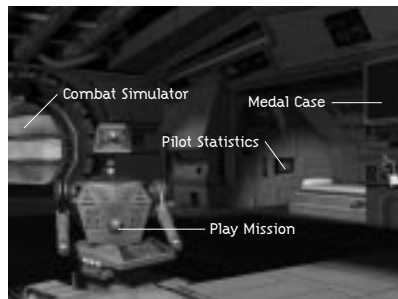
8 Une fois les deux containers livrés, un groupe de vaisseaux Viraxo attaquera la station Harlequin. Vous devrez les intercepter. Lorsque vous approcherez, ils s'en prendront à vous. Attaquez les deux vaisseaux et ils s'enfuiront. Ce n'est pas la peine de vous donner trop de mal pour les détruire, ils détalent très rapidement.

9 Une fois les Viraxo partis, vous devrez vous occuper de récupérer les marchandises que vous étiez venus chercher. Aeron prendra Chi 2 (le container de gaz de refroidissement). Vous devrez récupérer Pi 3, (le container de cellules énergétiques). Passez ensuite en hyperspace et ramenez ces marchandises à votre base. Une fois de plus, il vaudra mieux laisser Aeron effectuer sa livraison en premier.

10 Une fois les deux containers livrés, votre mission est terminée et vous pouvez retourner au hangar. Puisque vous venez de livrer vos marchandises sur la plateforme du hangar, contentez-vous d'appuyer sur la **BARRE D'ESPACE** pour lancer la procédure automatique d'atterrissage.

Transport de la famille

Après avoir lancé le jeu et passé l'introduction, vous vous retrouverez dans une pièce avec MK. Vous êtes en fait à bord du Transport de la famille Azzameen. En déplaçant le pointeur en forme de gant dans la pièce, plusieurs choix vous seront proposés :



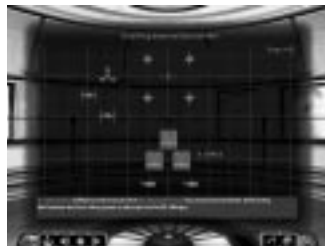
LE TRANSPORT DES AZZAMEEN

- **Lancer la mission** Ceci vous permet de vous lancer dans la première d'une série de missions en tant que membre de la famille Azzameen (voir plus loin).
- **Simulateur de combat** Ceci vous permet de rejouer des missions que vous avez déjà effectuées, de participer à une partie multijoueur, ou de créer rapidement une mêlée.
- **Statistiques du pilote** Cliquez ici pour afficher les statistiques de chaque pilote. Vous pourrez également consulter les e-mails sur le réseau Alliance.reb. Déplacez votre pointeur sur les flèches en bas à gauche et cliquez pour effectuer votre sélection.
- **Missions pour l'Alliance** Affiche les statistiques des combats que vous avez menés pour l'Alliance. Ceci comprend votre score total, le nombre de victimes, de sauvetages, de vaisseaux perdus et vous permet de connaître la prochaine promotion que vous pourrez recevoir.
- **Missions pour la famille** Affiche vos statistiques de combat pour les missions effectuées pour votre famille.

- **Missions du simulateur** Ceci permet de connaître les performances du pilote au cours des missions du simulateur. Seules les missions que vous avez déjà réussies sont disponibles dans le simulateur de combat.
- **Consulter les e-mails** C'est ici que vous recevrez des messages concernant les affaires de la famille Azzameen, ainsi que des informations venues d'un peu partout dans la galaxie. Déplacez le curseur sur le titre ou l'auteur du message, puis cliquez dessus pour lire le message.
- **Souvenirs** Cliquez sur les divers souvenirs disséminés dans la pièce pour en obtenir un gros plan.
- **Uniforme** Une fois que vous aurez rejoint la Rébellion, cliquez sur votre uniforme pour connaître votre grade.
- **Médailles** Affiche les décorations attribuées à votre pilote par l'Alliance Rebelle.
Après avoir rejoint la Rébellion, l'option Simulateur de combat sera remplacée par une nouvelle option :
- **Retour au croiseur Calamari** Ceci vous renvoie sur la coursive du croiseur Calamari, à partir de laquelle vous pourrez accéder à d'autres parties du jeu.

Briefing de mission

Après avoir sélectionné Lancer la mission dans le Transport de la famille, une description de votre mission s'affiche dans la fenêtre Présentation de la mission. Cette description est ensuite remplacée par un briefing plus détaillé présenté par MK, votre droïde, et accompagnée de schémas et d'instructions étape



LE BRIEFING DE MISSION

par étape. Plus tard, lorsque vous volerez pour l'Alliance, ces briefings seront effectués par votre commandant et votre officier instructeur. Vous verrez également une série de boutons en bas à gauche :

- **Présentation de la mission** Affiche de nouveau la description de la mission. Si vous cliquez sur ce bouton, vous devrez cliquer sur Afficher la carte du briefing pour revenir aux instructions détaillées.
- **Retour** Revenir au début du briefing.
- **Pause** Interrompt la lecture du briefing.
- **Reprendre** Relance la lecture du briefing de mission.
- **Avancer** Passer directement à la page suivante du briefing.

Une fois le briefing terminé, cliquez sur l'un des boutons en bas à droite :

- **Retour au Transport de la famille** Vous ramène au vaisseau des Azzameen si vous ne voulez pas effectuer cette mission (plus tard, lorsque vous aurez effectué plusieurs missions pour la famille, cette option sera intitulée Retour à la coursive).
- **Hangar** Vous envoie dans le hangar, paré à décoller.

Le Hangar

Après avoir choisi Sélection des vaisseaux ou Hangar depuis l'un des écrans de briefing, vous vous retrouvez dans le cockpit du vaisseau par défaut et une vue de ce vaisseau est affichée en bas de l'écran. C'est ici que vous pouvez commencer votre mission ou changer de vaisseau ou d'armes si vous le désirez. Déplacez le pointeur de la souris dans différentes directions pour tourner la tête dans la direction correspondante. Vous pouvez examiner le hangar sous différents angles avec les touches **1 à 0**. Cliquez avec le bouton gauche pour centrer la vue.



LE HANGAR DES AZZAMEEN

A gauche et à droite de l'écran, vous apercevez deux menus. Appuyez sur la **Flèche Gauche** pour activer le menu de gauche, appelé Menu du hangar. Appuyez sur la **Flèche Droite** pour activer le menu de droite. La bordure qui apparaît autour de chaque menu change de couleur lorsque vous le sélectionnez. Appuyez sur les touches **Flèche Haut** et **Flèche Bas** pour faire défiler les options des menus actifs. Votre sélection est alors mise en surbrillance. Appuyez sur la **BARRE D'ESPACE** pour quitter le hangar.

Pilotage

Déplacez le manche du joystick vers le haut, le bas, la gauche et la droite pour contrôler la direction de votre appareil. Si vous appuyez sur le second bouton du joystick et tirez le manche vers la droite ou la gauche, votre vaisseau effectue un tonneau vers la droite ou vers la gauche, respectivement. Vous pouvez également appuyer sur la touche **ECHAP** pour afficher l'écran des options, à partir duquel vous pouvez configurer votre joystick. Gardez à l'esprit qu'il n'existe pas deux appareils qui se pilotent de la même façon.

Commandes des gaz

Ces commandes vous permettent d'augmenter ou de réduire la vitesse de votre appareil. La puissance est mesurée sur une échelle allant de zéro (poussée nulle) à 100 (pleins gaz). Utilisez :



pour un tiers de puissance,



pour deux tiers de puissance,



pour la puissance maximale,



pour un arrêt complet.

Pour contrôler de manière précise votre vitesse, appuyez sur la touche **=** pour augmenter la poussée et sur **)** pour la réduire. Si vous ciblez un vaisseau (voir Cibler un objet en page 18 pour plus de détails), vous pouvez utiliser la touche **Entrée** pour vous aligner sur la vitesse de ce vaisseau.

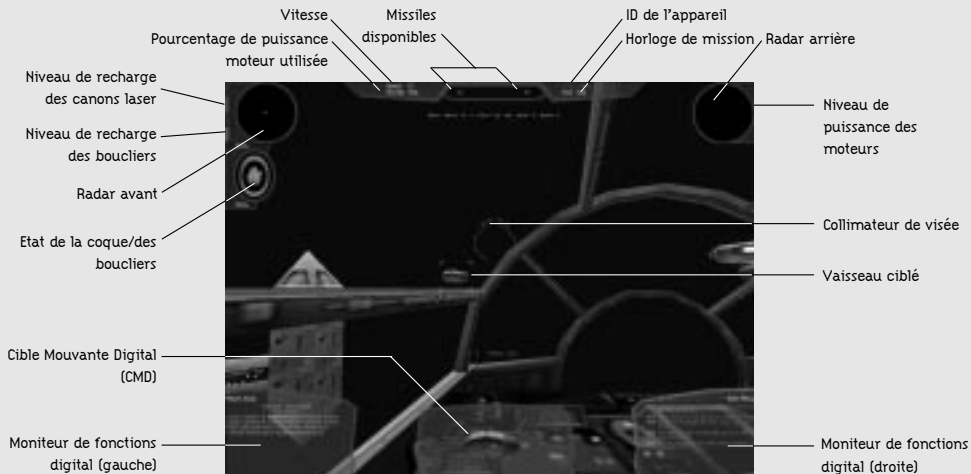
Commandes de vue

Vous commencez votre mission en vue avant du cockpit. Utilisez les touches directionnelles du pavé numérique (**2, 4, 6, 8**) pour afficher les différentes vues de votre vaisseau. Utilisez la touche **!** pour passer en mode caméra extérieure, puis appuyez sur ***** (pavé numérique) pour examiner les alentours de votre vaisseau en utilisant votre joystick. Consultez les sections Moniteur de Fonction Digital (MFD) et Cible Mouvante Digitale (CMD), à partir de la page 16 pour une description détaillée des instruments du cockpit de votre vaisseau.

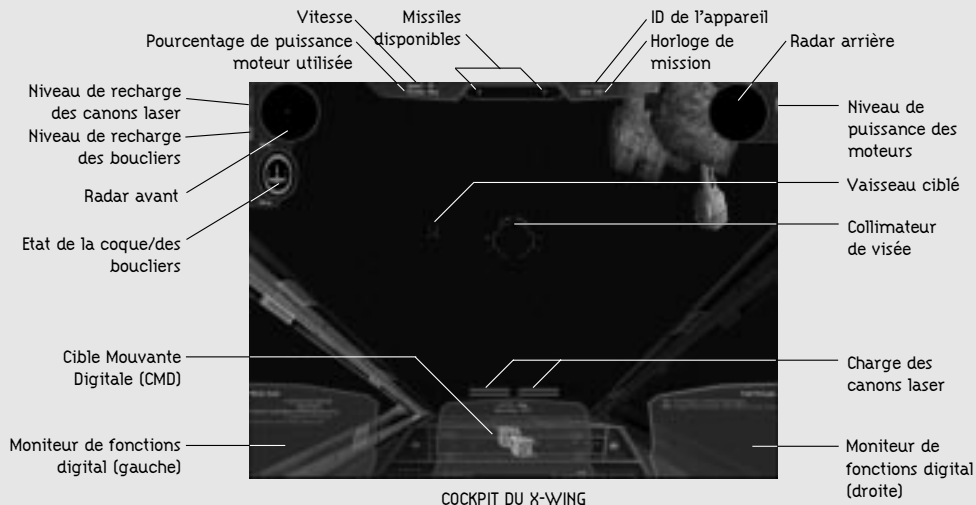
Radars

Dans la partie supérieure de votre cockpit, à gauche et à droite, vous apercevez deux radars circulaires. Ils indiquent la position des vaisseaux et objets neutres, alliés ou ennemis qui se trouvent à proximité. Le moniteur de gauche représente les vaisseaux et objets se trouvant devant vous, tandis que celui de droite indique les vaisseaux et objets se trouvant derrière. Un point clair indique un vaisseau proche, tandis qu'un point sombre indique un vaisseau éloigné. Lorsque vous ciblez un vaisseau (voir la section intitulée Cibler un objet en page 18 de ce manuel), un rectangle

Cockpits et HUD



COCKPIT DU TRANSPORTEUR CORELLIEN



apparaît autour d'un des points sur l'un des moniteurs, vous indiquant la position de ce vaisseau.

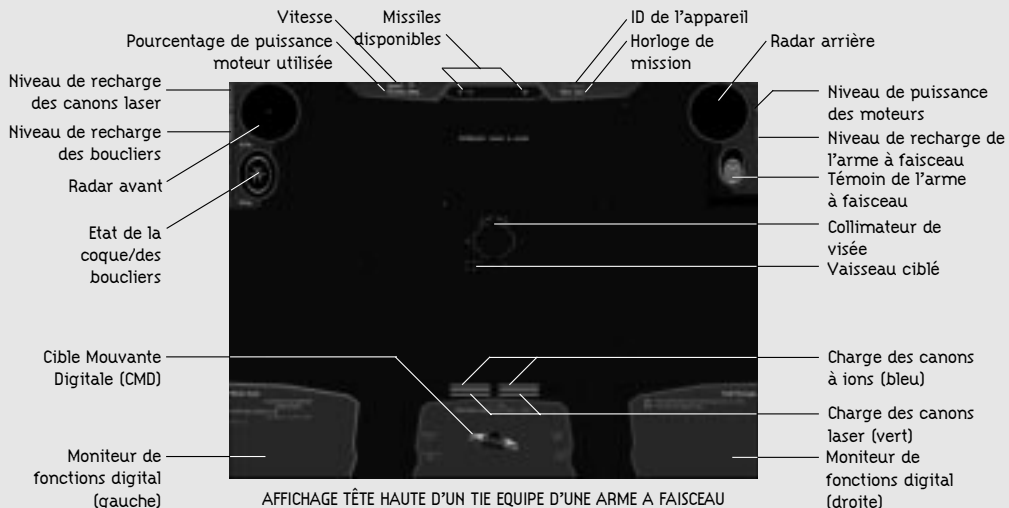
Les radars utilisent un code de couleurs pour les points, afin de vous permettre de facilement identifier les vaisseaux alliés, hostiles et neutres. Ces couleurs sont les suivantes ::

- **Vert** Vaisseau Rebelle
- **Rouge** Vaisseau Impérial
- **Mauve** Vaisseau de la famille
- **Jaune** Vaisseau inconnu ou neutre, présumé hostile
- **Blanc** Mine

- **Bleu** Vaisseau neutre, présumé amical
- **Jaune / Rouge** clignotant Missiles

Niveaux d'énergie

Chaque vaisseau est doté de témoins du niveau d'énergie pour les armes, les boucliers et les moteurs, représentés par des barres verticales colorées. Les témoins d'énergie des armes et des boucliers sont situés à gauche du radar de gauche. Le témoin d'énergie des moteurs est situé à droite du radar de droite. Si votre vaisseau est équipé d'une arme à faisceau, son témoin d'énergie est situé sous celui des moteurs (reportez-vous au schéma du HUD ci-dessus).



Vous pouvez rediriger l'énergie de vos moteurs vers vos différents systèmes. Appuyez plusieurs fois sur la touche **F9** pour faire défiler les différents rythmes de charge de vos armes principales. Appuyez plusieurs fois sur la touche **F10** pour faire de même avec vos boucliers. Si votre vaisseau est équipé d'armes à faisceau, la touche **F8** permet de modifier leur rythme de charge. Vous pouvez également transférer l'énergie de vos armes vers vos boucliers en utilisant les touches **ù** et **%**, ou transférer de l'énergie de vos boucliers vers vos armes en utilisant la touche **M**.

Cette interaction entre énergie, boucliers et lasers, appelée le Relais énergétique, est l'aspect le plus

crucial de votre chasseur. Le Relais vous permet de contrôler la distribution d'énergie dans chacun de vos systèmes à votre convenance. Considérez-le comme une grosse batterie centrale qui alimente tous vos systèmes. Lorsque tous les systèmes se rechargent au rythme normal, l'énergie des boucliers et des lasers diminue au fur et à mesure de leur utilisation. Pour recharger l'un de vos systèmes, vous devez diminuer la quantité d'énergie allouée à vos moteurs et la rediriger vers le système voulu.

Par exemple, si les boucliers de votre vaisseau sont endommagés, vous devez les recharger. Lorsque vous augmentez le rythme de charge de vos boucliers, votre

vaisseau utilise l'énergie des moteurs. De ce fait, même si le pourcentage de poussée reste le même, la vitesse de votre vaisseau va diminuer, tout comme sa manœuvrabilité. A l'inverse, si vous devez vous rendre très rapidement quelque part, redirigez un maximum d'énergie vers les moteurs en paramétrant les rythmes de charge des lasers et des boucliers au minimum.

• **Moteurs** Les moteurs sont contrôlés par la manette des gaz. Vous n'avez pas directement accès au rythme de charge des moteurs. Lorsque l'énergie est redirigée vers ou depuis les lasers, les boucliers ou une arme à faisceau, c'est le niveau d'énergie des moteurs qui augmente ou diminue. Vous pouvez être à 100 % de poussée, mais si un autre système utilise l'énergie des moteurs, vous ne vous déplacerez pas à vitesse maximale.

• **Lasers** Lorsque le rythme de charge de vos lasers est normal, vos canons laser se rechargent normalement. Le fait d'utiliser les lasers consomme de l'énergie et vous devez attendre qu'ils se rechargent. Si le réglage du rythme de charge est inférieur à la normale, l'énergie de vos lasers va progressivement diminuer, même si vous ne les utilisez pas. Lorsque le rythme de charge est supérieur à la normale, vos lasers se rechargent jusqu'à atteindre leur capacité maximale. Vous pouvez transférer de l'énergie de vos lasers vers vos boucliers, à condition que votre vaisseau soit équipé d'un tel système. Augmentez le rythme de charge de vos lasers en situation de combat intensif.

• **Boucliers** Si votre vaisseau est équipé de boucliers, ils disposeront de deux niveaux. Vous pouvez emmagasiner une double charge pour vos boucliers en augmentant le rythme de charge jusqu'à ce que les deux couches soient à pleine puissance. Si le rythme de

charge des boucliers est inférieur à la normale, vos boucliers s'affaibliront, même si vous n'êtes pas attaqué. Comme pour votre système de lasers, vous pouvez transférer de l'énergie de vos boucliers vers vos lasers. Rechargez vos boucliers lorsqu'ils ont été endommagés.

Le Moniteur de Fonctions Digital (MFD)

Ces deux voyants situés dans les coins inférieurs du cockpit vous fournissent des informations importantes sur la mission. En appuyant sur la touche **Suppr**, vous faites apparaître le MFD de gauche, tandis que la touche **Page Avant** affiche le MFD de droite.

L'affichage dont la bordure est la plus claire est le MFD actif. Appuyez sur la touche du MFD inactif (**Suppr** ou **Page Avant**) pour rendre ce MFD actif. Appuyez à nouveau sur cette touche pour désactiver ce MFD. Utilisez les **Flèches Gauche et Droite** pour faire défiler les différents modes du MFD actif :

• **Ordres en vol** Ce mode du MFD contient l'interface permettant de donner des ordres à vos coéquipiers et aux renforts (voir la section sur les communications en vol en page 22 pour plus d'informations).

• **Liste des vaisseaux alliés** Affiche une liste des vaisseaux alliés présents dans la zone, des informations concernant l'état de leurs boucliers et de leur coque, ainsi que leurs cibles actuelles. Si la liste est longue, appuyez sur les **Flèches Haut et Bas** pour voir tous les vaisseaux.

• **Liste des vaisseaux ennemis** Affiche une liste des vaisseaux hostiles présents dans la zone, des informations concernant l'état de leurs boucliers et de

leur coque, ainsi que leurs cibles actuelles et leurs ordres. Si la liste est longue, appuyez sur les **Flèches Haut et Bas** pour voir tous les vaisseaux. Les noms des vaisseaux demeurent Inconnus tant qu'ils n'ont pas été identifiés.

- **Etat des avaries** Affiche la condition des systèmes de votre vaisseau. S'ils sont endommagés, le temps nécessaire aux réparations est également indiqué.

- **Messages Radio** Affiche toutes les communications radio que vous avez reçues depuis le début de la mission. Si la liste est longue, appuyez sur les **Flèches Haut et Bas** pour lire tous les messages.

- **Objectifs de mission** Affiche les objectifs de mission qui restent à accomplir (en jaune), ceux accomplis (en vert), les conditions d'échec (en bleu) et les objectifs devenus impossibles (en rouge). Dans certaines missions, un nombre entre parenthèses est affiché près d'un objectif. Ceci se produit dans les missions dont l'objectif est de protéger ou de détruire un certain pourcentage de vaisseaux. Cette valeur est mise à jour au cours de la mission. Au fil de la progression de la mission, de nouveaux objectifs sont affichés. Vous apercevez également l'issue de la mission, qui peut être indécise, une victoire ou un échec.

- **Score de la mission** Affiche votre nom, votre score et le nombre de victimes pour la mission en cours. Pendant les courses sur la Piste d'entraînement des pilotes, une liste des scores des différents joueurs est affichée en fonction de leur classement pour l'épreuve en cours.

La Cible Mouvante Digitale (CMD)

Dans la partie centrale du bas de votre cockpit se trouve la Cible Mouvante Digitale, ou CMD. Elle contient l'image de tout vaisseau allié ou ennemi, station, balise ou mine que vous aurez pris pour cible, ainsi que son nom, son activité et les informations suivantes si la cible a été identifiée :

- **BCL%** Indique la résistance des boucliers du vaisseau ciblé



MONITEUR DE COMBAT

- **FUS%** Indique le pourcentage du fuselage de la cible encore intact. Si vous avez détruit les boucliers de votre cible, vous pourrez commencer à vous attaquer à sa coque. Lorsque ce pourcentage atteint 0, votre cible est détruite.

- **SY5%** Indique le pourcentage des systèmes du vaisseau ciblé qui fonctionnent correctement. Seules des armes à ions peuvent s'attaquer spécifiquement aux systèmes.

- **Distance** Indique la distance qui sépare votre vaisseau de la cible, en kilomètres.

- **Cargaison** Affiche le contenu de la soute de la cible. Les vaisseaux ennemis (ainsi que la plupart des vaisseaux neutres) doivent être inspectés pour que leur cargaison soit identifiée.
- **Composante ciblée** Indique quelle composante de la cible est actuellement visée.

Cibler un objet

Au cours des combats, vous aurez accès à de nombreuses options pour cibler les appareils, balises, mines, etc., que vous devrez utiliser en fonction des situations.

Pour faire défiler les différentes cibles, appuyez plusieurs fois sur la touche **T**. Appuyez plusieurs fois sur la touche **Y** pour faire défiler les cibles dans le sens inverse. Appuyez sur la touche **N** pour cibler la balise de navigation la plus proche. Pour localiser et cibler le vaisseau ennemi le plus proche, appuyez sur la touche **R**. Appuyez plusieurs fois sur la touche **E** pour faire défiler les vaisseaux ennemis ayant pris votre vaisseau pour cible. Appuyez sur **I** pour cibler le missile le plus proche dirigé contre votre vaisseau. Si aucun missile n'est dirigé contre vous, c'est le missile ennemi le plus



VAISSEAU CIBLE

proche qui sera pris pour cible. Appuyez sur la touche **U** pour cibler le vaisseau le plus récemment arrivé dans la zone de combat. Si des vaisseaux Impériaux attaquent une cible que vous devez défendre, appuyez sur **Q** pour cibler le vaisseau offensif le plus proche. Puisque vous devez accomplir une mission, vous pourrez utiliser la touche **O** pour cibler l'objectif de mission le plus proche. Vous pouvez également cibler les différentes composantes d'un vaisseau en appuyant sur la touche **;** (**point-virgule**). Ces dernières sont affichées dans le coin inférieur droit de la CMD.

Vous pouvez également prendre un vaisseau pour cible en centrant le réticule de visée sur celui-ci (voir plus loin) et en appuyant sur le second bouton du joystick.

VOTRE RETICULE DE VISEE

Ce collimateur circulaire situé au-dessus de la CMD vous permet de viser avec vos armes principales, vos canons, vos armes secondaires et vos missiles. Pendant les combats, essayez d'aligner une cible à l'intérieur du réticule. Lorsque vous tirez sur une cible avec vos canons, le réticule devient vert et un bip sonore se fait entendre, vous indiquant que votre tir est correctement aligné sur le vaisseau ciblé.

Si votre vaisseau transporte des missiles, la quantité disponible est affichée sous le réticule. Lorsqu'un missile est armé, des crochets jaunes apparaissent dans le réticule dès que le vaisseau ciblé se trouve à portée. Les crochets deviennent rouges pour signaler que la cible a été verrouillée ; vous pouvez alors lancer le missile. Vous entendrez également un sifflement spécifique. Appuyez sur le premier bouton de votre joystick pour tirer.

La barre courbe située au-dessus du réticule est dotée de quatre témoins d'alerte vous signalant une attaque possible d'un ennemi. Si le premier voyant en partant de la gauche s'allume, votre vaisseau est attaqué par un chasseur ennemi. Si le second voyant s'allume, votre vaisseau est pris pour cible par une tourelle laser d'un vaisseau. Le troisième voyant vous indique qu'une arme à faisceau est utilisée contre votre vaisseau. Le quatrième voyant, enfin, passe au jaune clignotant si un vaisseau ennemi tente de verrouiller un missile sur vous, puis au rouge lorsque le verrouillage est réussi.

Identifier et inspecter des vaisseaux et leur cargaison

Dans certaines missions, vous devrez identifier des vaisseaux inconnus et vérifier leur cargaison. Pour identifier un vaisseau, ciblez-le, puis rapprochez-vous de lui (la distance varie en fonction du type d'appareil utilisé). Votre CMD affiche alors le nom du vaisseau et quelques statistiques importantes. Pour inspecter un vaisseau, ciblez-le, puis rapprochez-vous de telle sorte à vous trouver à une distance comprise entre 500 et 200 mètres de celui-ci. Une description du contenu du vaisseau apparaîtra dans votre CMD.

Canons et missiles

En fonction du vaisseau que vous avez choisi et de sa configuration, vous aurez accès à différents canons et missiles. Appuyez plusieurs fois sur la touche Z pour faire défiler les différentes armes de votre vaisseau. Si votre vaisseau est équipé de plus d'une pièce d'un même type d'arme, comme les canons laser, vous pouvez utiliser la touche X pour lier ces armes, afin

qu'elles tirent en même temps. Cependant, ceci affecte votre cadence de tir. Sur certains vaisseaux, vous pouvez même lier les canons laser et les canons à ions en utilisant la touche X.

Utilisez la touche W pour harmoniser vos canons. L'harmonisation des canons détermine la distance à laquelle vos lasers convergeront vers un même point. La plupart des vaisseaux disposent d'un système d'harmonisation automatique, ce qui signifie que les canons convergeront automatiquement vers un point correspondant à la distance exacte du vaisseau actuellement ciblé par rapport à votre appareil. L'harmonisation peut être modifiée manuellement. Certains vaisseaux anciens, comme le Z-95 Chasseur de têtes, ne sont pas équipés d'un système d'harmonisation automatique et doivent être paramétrés manuellement.



TIR NORMAL ET TIR SYNCHRONISÉ

TYPES DE CANONS

- **Canon Laser** L'arme la plus répandue dans toute la galaxie. Tire des charges de lumière cohérente infligeant des dommages conséquents.
- **Canon à ions** Choisissez cette arme pour neutraliser des vaisseaux. Notez toutefois que la portée de ce canon est inférieure à celle du canon laser.
- **Turbolaser** Il s'agit d'un canon laser sophistiqué, équipant généralement les grands bâtiments. Cette arme impressionnante cause beaucoup plus de dommages qu'un canon laser et a une portée supérieure.

TYPES DE MISSILES

- **Missile à concussion** Très utile lors des combats avec des chasseurs plus lents, ces missiles peuvent être évités en effectuant un virage serré à la dernière seconde.

- **Missile à concussion avancé** Rapide et mortel, ces puissants missiles sont difficiles à éviter.

- **Torpille à protons** Le missile le plus répandu dans la galaxie. Cette arme est trop lente pour être utilisée contre des chasseurs, mais peut s'avérer dévastatrice contre des vaisseaux de grande taille.

- **Torpille à protons avancée** Suffisamment rapide et puissante pour être utilisée contre des chasseurs ou de grands vaisseaux.

- **Roquettes** Ces missiles lents peuvent être facilement détruits, mais ils infligent des dommages considérables.

- **Bombes** Plus puissantes que les roquettes, ces armes sont bien plus difficiles à intercepter. Leur système de guidage minimal les rend surtout utiles pour détruire des cibles stationnaires ou lentes.

- **Missile à impulsions magnétiques** Bien que cette arme ne puisse pas endommager les boucliers ou la coque d'un vaisseau, elle peut neutraliser son système offensif pendant 30 secondes.

- **Missile à impulsions ioniques** Le dernier cri de la technologie des missiles. Cette arme se comporte comme une torpille à protons pour endommager des boucliers et comme un canon à ions pour mettre un vaisseau hors service une fois ses boucliers détruits.



TOURELLE

Utiliser les tourelles

Si vous pilotez un vaisseau équipé de tourelles laser, comme le Faucon Millenium, vous pourrez prendre le contrôle de ces tourelles. Appuyez sur la touche **G** pour rejoindre la tourelle. Votre vaisseau continuera de voler en ligne droite, mais vous pourrez appuyer sur la touche **F** pour ordonner à MK, votre droite copilote, de suivre votre cible et de rester à portée de tir.

Une fois dans la tourelle, déplacez votre joystick vers le haut, le bas, à gauche ou à droite pour regarder autour de vous. Vos canons laser sont installés dans la section supérieure de la tourelle. Vous verrez un réticule de visée circulaire en haut de l'écran. Appuyez sur le premier bouton de votre joystick pour tirer.

Pour basculer entre les différentes tourelles (si le vaisseau en est équipé) ou retourner au cockpit, appuyez à nouveau sur la touche **G**. Vous pouvez faire tirer les lasers de vos tourelles depuis le cockpit en les liant aux lasers frontaux. Pour ce faire, appuyez sur **X**. Vous pouvez également configurer votre tourelle pour qu'elle suive et tire automatiquement sur votre cible actuelle en appuyant sur la touche **F**.

Types d'armes à faisceau

Ces systèmes défensifs peuvent paralyser ou gêner un vaisseau ennemi afin de vous donner un avantage au cours du combat. Il existe trois types d'armes à faisceau :

- **Faisceau tracteur** Permet d'empêcher à un vaisseau de tourner.
- **Faisceau de brouillage** Permet d'empêcher un vaisseau de tirer sur vous. Plusieurs faisceaux devront être utilisés contre les grandes cibles afin de les neutraliser complètement.

- **Leurre** Cet appareil de camouflage rend votre vaisseau indétectable par les radars ennemis.

Pour activer une arme à faisceau, appuyez sur la touche **B**. Le Leurre fonctionne automatiquement, mais le faisceau tracteur et le faisceau de brouillage devront d'abord être dirigés vers le vaisseau visé. Si votre vaisseau est équipé d'une arme à faisceau, un témoin de charge de l'arme à faisceau apparaîtra sous le radar de droite.

Types de contre-mesures

Ces armes vous aident à défendre votre vaisseau contre les missiles ennemis. Les deux types de contre-mesures sont :

- **Paillettes** Ces cellules d'énergie électromagnétique sont éjectées à l'arrière de votre vaisseau afin de dévier la trajectoire des missiles et des armes à faisceau.
- **Fusée** Une fois lancé, ce missile miniature se dirige vers le plus proche missile ennemi dirigé contre vous.

Si aucun missile n'a été lancé, c'est le vaisseau ennemi le plus proche qui est pris pour cible.

Pour utiliser l'un de ces systèmes de contre-mesure, appuyez sur la touche **C** lorsqu'un missile est tiré contre vous. Si vous lancez des fusées, il est conseillé d'attendre que le missile se trouve à moins de 500 mètres avant d'activer votre système de contre-mesure.

Boucliers

Lorsque votre vaisseau est touché, ses boucliers dévient une grande partie de l'énergie afin d'éviter que votre vaisseau ne soit endommagé ou détruit. Plus vos boucliers faiblissent, plus votre vaisseau est susceptible de subir des dommages. Le témoin de charge des boucliers de l'appareil, situé sur le côté gauche de l'écran sous le Radar avant, vous permet de connaître avec précision l'état de vos boucliers.

La couleur de la représentation de votre vaisseau indique l'état de sa coque. Si elle est verte, votre vaisseau est en bon état. Si elle est jaune, votre vaisseau est endommagé. Si elle est rouge, votre vaisseau est gravement endommagé. Le cercle qui entoure cette représentation indique l'état des boucliers de votre vaisseau. Il est également vert lorsque tout va bien, jaune si les boucliers sont affaiblis et rouge lorsque la situation est critique. Si vos boucliers cèdent, la coque de votre vaisseau pourra être endommagée. Pour recharger vos boucliers, appuyez sur **ù** ou **MAJ +F9** pour transférer de l'énergie des lasers aux boucliers. Appuyez sur **MAJ + ' (apostrophe)** pour transférer la totalité de l'énergie des lasers aux boucliers.

Si vos boucliers sont endommagés et que vous devez vous replier ou vous défendre contre une attaque frontale, appuyez sur la touche **S** pour basculer entre les différents modes de bouclier. Vous pourrez ainsi concentrer toute l'énergie de vos boucliers à l'avant, à l'arrière ou bien là où vous en avez le plus besoin.

Arrimage et récupération d'objets

Parfois, au cours d'une mission, vous devrez vous arrimer à un autre vaisseau ou récupérer un objet à la dérive dans l'espace. Pour vous arrimer, ciblez le vaisseau auquel vous souhaitez vous arrimer. Une fois à moins de 1 km du vaisseau, appuyez sur **MAJ +D**. Ceci lancera la procédure d'arrimage. Cette procédure est également utilisée pour livrer un objet transporté. Pour récupérer un objet, ciblez-le, puis appuyez sur **MAJ +P** lorsque votre vaisseau se trouve à moins de 200 mètres de l'objet. Appuyez sur **MAJ +R** pour relâcher l'objet.



MFD DES COMMANDES DE VOL

Communication en vol / Ordres aux coéquipiers

En appuyant sur la touche **Tab**, le menu des Ordres en vol sera affiché dans votre MFD de gauche. Vous verrez une liste des six premiers vaisseaux de votre escadron, ainsi que des options permettant de sélectionner tout votre escadron, d'accéder au sous-menu des vaisseaux de soutien, ou de demander des renforts. Appuyez sur la touche numérique correspondante pour sélectionner le vaisseau ou l'option désirée. Ceci affichera une série de sous-menus, détaillés plus loin. La touche **0** vous permet à tout moment de revenir au premier menu.

Sous-MENU TACTIQUE

1 Attaquez ma cible.

Ceci ordonne au vaisseau sélectionné d'attaquer votre cible courante.

2 Attaquez cet élément de la cible.

Ceci ordonne au vaisseau sélectionné d'attaquer une partie précise de votre cible actuelle, indiquée en bas à droite de votre CMD.

3 Attaquez ce type de cible.

Ceci ordonne au vaisseau sélectionné d'attaquer toutes les cibles du même type que le vaisseau que vous avez pris pour cible. Ainsi, si vous avez pris un bombardier TIE pour cible, vous demanderez à votre coéquipier d'attaquer tous les bombardiers TIE ennemis.

4 Neutralisez cette cible.

Ceci ordonne au vaisseau sélectionné d'utiliser ses canons à ions ou ses missiles à impulsions ioniques pour neutraliser votre cible. Si le vaisseau sélectionné n'est pas équipé de ces armes, il attaquera la cible jusqu'à ce que ses boucliers cèdent. Faites attention, car le vaisseau sélectionné continuera de suivre la cible jusqu'à ce qu'elle soit neutralisée.

5 Inspectez ce type de cible.

Ceci ordonne au vaisseau sélectionné d'inspecter tous

les vaisseaux du même type que le vaisseau que vous avez pris pour cible. Ainsi, si vous avez pris un transporteur pour cible, le vaisseau sélectionné inspectera tous les transporteurs ennemis.

6 Attendez mes ordres.

Ceci ordonne au vaisseau sélectionné de s'arrêter et d'attendre votre signal. Soyez très prudent lorsque vous donnez cet ordre, car il rend vos coéquipiers très vulnérables.

7 Continuez la mission.

Indique aux vaisseaux qui attendent des ordres de continuer leur mission.

SOUS-MENU DEFENSIF

1 Défendez ma cible.

Ceci ordonne au vaisseau sélectionné de s'en prendre à tout ce qui tente d'attaquer votre cible actuelle.

2 Couvrez-moi.

Ceci ordonne au vaisseau sélectionné de s'en prendre à tout ce qui tente de vous attaquer.

3 J'ai besoin d'aide.

Ceci ordonne au vaisseau sélectionné de s'en prendre au plus proche vaisseau en train de vous attaquer. Cet ordre diffère de l'ordre Couvrez-moi, dans le sens où il n'est valide que lorsque quelque chose est en train de vous attaquer.

4 Manœuvre dilatoire.

Ceci ordonne au vaisseau sélectionné de voler de façon à éviter les tirs ennemis.

SOUS-MENU DE FORMATION

1 Rejoignez la formation.

Ceci ordonne au vaisseau sélectionné d'abandonner ce qu'il était en train de faire et de voler en formation avec vous, en utilisant la formation par défaut pour la mission en cours ou la dernière formation

sélectionnée. Chaque ordre du menu de formation comprend également cet ordre.

2 En ligne.

Dans cette formation, tous les vaisseaux volent côte à côte en formant une ligne.

3 En colonne.

Dans cette formation, tous les vaisseaux volent directement l'un au-dessus de l'autre en formant une colonne.

4 En V.

Dans cette formation, les vaisseaux s'arrangent afin de former un V.

5 Formation «Finger Four».

Dans cette formation, chaque vaisseau vole au-dessus, devant et à gauche de son voisin.

6 Etoile.

Dans cette formation, les vaisseaux s'arrangent comme les pointes d'une étoile, le vaisseau central se trouvant au milieu.

7 En Formation serrée.

Ceci ordonne à tous les vaisseaux en formation de se rapprocher les uns des autres.

8 En formation dispersée.

Ceci ordonne à tous les vaisseaux en formation de s'éloigner les uns des autres.

SOUS-MENU DE STATUT

Au rapport.

Ceci ordonne au vaisseau sélectionné de vous énoncer ses ordres actuels.

SOUS-MENU DU JOUEUR

Si le vaisseau du joueur est sélectionné dans le menu des Ordres en vol, ces ordres deviendront disponibles. Les options 1 à 5 ne sont disponibles que dans un Transport.

1 Arrimage à la cible ou livraison de l'objet transporté.

Ceci lance la procédure d'arrimage avec le vaisseau ciblé. Vous ne pouvez vous arrimer que si vous vous trouvez à moins de 1 km de la cible. Vous pouvez également effectuer cette opération en appuyant sur **MAJ +D**.

2 Récupérer la cible.

Ceci lance la procédure d'arrimage avec l'objet ciblé. Vous ne pouvez vous arrimer que si vous vous trouvez à moins de 200 mètres de la cible. Vous pouvez également effectuer cette opération en appuyant sur **MAJ +P**.

3 Relâcher l'objet transporté.

Ceci vous permet de relâcher l'objet que vous transportez actuellement. Vous pouvez également effectuer cette opération en appuyant sur **MAJ +R**.

4 Tir automatique de l'artilleur.

Si votre vaisseau est équipé de tourelles laser, cette option ordonne à l'artilleur de viser le vaisseau que vous avez pris pour cible. Vous pouvez également effectuer cette opération en appuyant sur **F** lorsque vous êtes aux commandes du vaisseau.

5 Pilotage automatique.

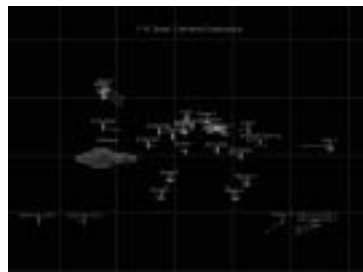
Si vous vous trouvez dans la tourelle laser, ceci indique à votre co-pilote de s'arranger pour rester à portée de votre cible actuelle. Vous pouvez également effectuer cette opération en appuyant sur **F** lorsque vous êtes dans une tourelle.

6 Ejection !

Active le système d'éjection automatique et détruira votre vaisseau. Vous pouvez également effectuer cette opération en appuyant sur **ALT +E**.

Carte en vol

En appuyant sur la touche , (virgule), vous affichez la Carte de vol. Notez que pendant que vous regardez cette carte, vous ne pourrez pas contrôler votre vaisseau et il se déplacera donc en ligne droite.



CARTE DE VOL

La Carte de vol est une grande grille qui vous donne un aperçu tactique de la zone de combat. Vous y trouverez votre vaisseau, ainsi que tous les autres vaisseaux, stations, balises et mines. Cette carte peut être affichée en 2D ou en 3D. Déplacez votre joystick vers le haut, le bas, à gauche et à droite pour visualiser la totalité de la grille en mode 2D. Lorsque vous êtes en mode 3D, vous pouvez faire tourner la caméra autour du vaisseau ciblé ou vous déplacer librement. Les lignes colorées attachées aux vaisseaux sur la carte indiquent l'altitude du vaisseau, ainsi que sa cible s'il y a lieu. Une note indique en dessous le cap et la vitesse du vaisseau.

L'affichage d'Aide de la carte en bas à gauche récapitule la liste de commandes au clavier que vous pouvez utiliser pour traquer votre cible sur la carte :



Affiche l'écran d'aide



Suivre la cible sur
la carte oui/non



Traquer la cible sur
la carte oui/non



Zoom avant sur la cible



Quitter la carte et retourner au cockpit



Centrer la carte 2D sur la cible



Bascule entre les modes 2D et 3D

En bas à droite, vous voyez s'afficher les informations de votre MFD actif. Appuyez sur les **Flèches Gauche et Droite** pour faire défiler les écrans d'informations (consultez la section intitulée Le Moniteur de Fonctions Digital en page 16 pour obtenir une description de ces écrans). Lorsque vous désirez reprendre les commandes du vaisseau, appuyez sur , (virgule).

Fin de la mission

Il existe différentes façons de terminer une mission. La meilleure est d'atteindre les objectifs qui vous ont été fixés et de rentrer tranquillement au hangar. Mais vous pouvez également être abattu en vol, atteindre la limite de temps accordée pour effectuer la mission ou tout simplement abandonner en appuyant sur A puis sur la BARRE D'ESPACE.

Même après avoir atteint tous vos objectifs, vous devez rester prudent : si vous êtes abattu ou si vous appuyez sur **A** puis sur la **BARRE D'ESPACE** de manière précipitée, votre victoire risque de se transformer en défaite. Ceci se produira si vous êtes abattu à proximité de vaisseaux hostiles ou que vous appuyez sur **A** puis sur la **BARRE D'ESPACE** alors que vous volez toujours en région hostile. Afin d'être sûr d'obtenir votre victoire, lisez attentivement le message d'avertissement lorsque vous appuyez sur la touche **A**. Si la mission a échoué, vous pouvez relancer rapidement la mission en appuyant sur **H** puis sur la **BARRE D'ESPACE**.



COMPTE-RENDU DE LA MISSION

Lorsque votre mission s'achève, vous retournez au hangar et pouvez consulter le Compte-rendu de la mission. En haut de l'écran, vous verrez le nom de votre mission, ainsi qu'une description de votre performance au cours de cette mission.

Cliquez sur les boutons en bas à gauche pour lire vos différentes évaluations de missions. De gauche à droite:

- **Compte-rendu de mission** Affiche une évaluation écrite de votre performance.

- **Statistiques du joueur** Affiche le nombre de victimes, de sauvetages et de pertes pour votre pilote au cours de cette mission.
- **Conseils et stratégies** Donne quelques conseils pour mieux vous en sortir lorsque vous rejouerez la mission.

Lorsque vous aurez lu votre évaluation et bien compris la leçon, choisissez l'une des deux options en bas à droite :

- **Retour au Transport de la famille** (ou Retour à la course) Ceci vous ramène au vaisseau des Azzameen ou au croiseur Calamari.
- **Rejouer** Ceci vous permet de repartir afin d'effectuer à nouveau la mission que vous venez de terminer.

Décorations et promotions

Au cours de votre carrière dans l'Alliance, vous aurez souvent l'occasion de vous distinguer aux yeux de vos supérieurs et de vos camarades pilotes. Vos exploits seront récompensés par des promotions et des décorations. Au fil de votre progression, des promotions vous seront attribuées sur la base de votre score total cumulé pour toutes vos missions. Au cours de chaque mission, un score est calculé en fonction du nombre de vaisseaux que vous avez détruits. Plus les vaisseaux seront importants et dangereux, plus vous marquerez de points. Les grades qu'il est possible d'atteindre sont, par ordre d'importance :

- Recrue
- Cadet
- Officier instructeur
- Sous-lieutenant
- Lieutenant

- Capitaine
- Lieutenant Commandant
- Commandant
- Général

En plus de recevoir des promotions, vous pourrez être décoré du célèbre Croissant de Kalidor. Cette médaille est accordée pour les exploits accomplis en supplément des ordres officiels. Au cours d'une mission, vous gagnerez des points de bonus en accomplissant certains objectifs de mission spéciaux. Lorsque vous aurez accumulé suffisamment de points de bonus, vous entrerez dans le cercle très fermé des pilotes arborant cette distinction. Vos exploits suivants vous permettront de gagner divers embellissements pour cette médaille.

La course du croiseur Calamari

Lorsque vous aurez rejoint la Rébellion et sélectionné l'option Retour au croiseur Calamari depuis le Transport de la famille, vous vous retrouverez dans la course du croiseur Calamari.



LA COURSE

En déplaçant le curseur de gauche à droite dans la coursive les choix suivants vous seront proposés :

- Simulateur de combat
- Transport de la famille
- Salle de briefing
- Base de données techniques
- Parcours d'entraînement des pilotes

Cliquez sur la porte de l'une de ces pièces pour y entrer. Les grandes portes au milieu de l'écran vous permettront d'accéder aux missions pour l'Alliance Rebelle. Cependant, les portes de cette salle de briefing ne s'ouvriront pas si vous devez effectuer en priorité des missions pour votre famille. Pour effectuer les missions pour la famille, retournez au Transport de la famille et consultez MK. Une fois la mission pour votre famille terminée, les portes s'ouvriront.

Base de données techniques

Vous pourrez examiner ici les spécifications techniques de tous les vaisseaux Impériaux, neutres ou Rebelles de **X-Wing Alliance**. Une image



LES ARCHIVES TECHNIQUES

holographique de chaque appareil est projetée au centre de la sphère. Pour modifier l'angle de rotation, déplacez le pointeur de la souris sur le vaisseau, puis cliquez et maintenez le bouton enfoncé, tout en déplaçant la souris.

Des statistiques seront affichées au-dessus et en dessous de chaque vaisseau. Vous y trouvez le type du vaisseau, sa vitesse maximale, son accélération, son armement, ainsi que diverses statistiques de performance.

Pour faire défiler tous les vaisseaux et modifier la vue, utilisez les cinq boutons en bas à gauche de l'écran. De gauche à droite :

- **Défilement par type** Cliquez plusieurs fois sur ce bouton pour faire défiler toutes les catégories de vaisseaux de **X-Wing Alliance** (chasseurs, transports, transporteurs...). Ceci vous permet de passer rapidement les types de vaisseaux qui ne vous intéressent pas.
- **Défilement des vaisseaux** Cliquez plusieurs fois sur ce bouton pour faire défiler tous les vaisseaux de toutes les catégories, par ordre alphabétique.



HANGAR DE LA PISTE D'ENTRAINEMENT

- **Zoom** Ceci vous permet de visualiser le vaisseau de plus près ou de plus loin. Utilisez le bouton droit de votre souris pour vous rapprocher et le bouton gauche pour vous éloigner.
- **Rotation** Cliquez ici pour activer ou désactiver la rotation du vaisseau.
- **Changer l'éclairage** Cliquez ici pour changer l'angle de la source de lumière appliquée au vaisseau.

Pour quitter la Base de données techniques, cliquez sur Retour à la course en bas à droite de l'écran.

Le parcours d'entraînement des pilotes

Si vous voulez terminer avec succès les missions de **X-Wing Alliance**, entraînez-vous sur le Parcours d'entraînement des pilotes. Il s'agit d'une piste aménagée dans une décharge utilisée par l'Alliance pour recycler les métaux. Voler dans la décharge est devenu en quelque sorte une tradition au sein des pilotes Rebelles. Bien que le Haut Commandement de l'Alliance n'approuve pas cette activité, aucun effort réel n'est effectué pour empêcher les pilotes de s'aventurer dans la très dangereuse décharge afin de mettre leurs compétences à l'épreuve et de se défouler.

En cliquant sur le Parcours d'entraînement des pilotes depuis la course, vous accédez au hangar. Vous serez installé aux commandes du vaisseau par défaut pour votre mission et trois fenêtres sont affichées. La

fenêtre centrale indique le type de vaisseau que vous allez piloter, ainsi que le titre de la mission et le Tableau des meilleurs pilotes. Appuyez sur la **Flèche Gauche** pour mettre en surbrillance la fenêtre de gauche. Appuyez sur les **Flèches Haut ou Bas** pour vous déplacer dans les listes de la fenêtre de gauche. Le texte de la fenêtre de droite changera en fonction de ce que vous regardez dans la fenêtre de gauche. Vous pouvez utiliser les touches fléchées pour vous déplacer entre les menus gauche et droit. Appuyez sur la touche **Entrée** pour effectuer votre sélection.

La fenêtre de gauche, intitulée Parcours d'entraînement, propose les choix suivants :

- **Décollage** Vous permet de partir pour la décharge.
- **Retourner à la course** Vous permet de retourner sur le croiseur Calamari.
- **Choix de l'épreuve** Affiche une liste des missions que vous pouvez effectuer dans la fenêtre de droite. Appuyez sur la **Flèche Droite**, puis sur **Flèche Haut** ou **Flèche Bas** pour sélectionner une épreuve, puis appuyez sur la touche **Entrée**.
- **Instructions** Affiche un texte de briefing pour l'épreuve sélectionnée dans la fenêtre de droite.
- **Choix du vaisseau** Affiche une liste des vaisseaux que vous pouvez utiliser dans la fenêtre de droite. Appuyez sur **Flèche Droite**, puis sur **Flèche Haut** ou **Flèche Bas** pour sélectionner un vaisseau, puis appuyez sur la touche **Entrée**.









Sélectionnez **Décollage** pour commencer votre session d'entraînement.












Commandes au clavier

COMMANDES PRINCIPALES



Voici les commandes que vous devez absolument connaître avant de prendre les commandes d'un vaisseau :

-  Cibler le vaisseau ennemi le plus proche
-  Cibler le vaisseau qui vous attaque le plus proche
-  Sélectionner la cible suivante
-  Cibler l'objectif le plus proche
-  Cibler la prochaine balise de navigation
-  Pleins gaz
-  1/3 de la puissance (vous tournerez plus vite à cette vitesse)
-  Faire défiler les systèmes d'armement
-  Lier le tir des armes
-  Réglage de la puissance de rechargement des canons
-  Réglage de la puissance de rechargement des boucliers
-  Dériver l'énergie des canons vers les boucliers.

Commandes de gaz

-  Pousser les gaz
-  Réduire les gaz
-  (clavier principal) Couper les gaz
-  1/3 de la puissance
-  2/3 de la puissance
-  Ajuster la vitesse sur la cible courante
-  Pleins gaz
-  Lancer ou interrompre un saut en hyperspace (vous devez vous trouver à moins de 500 m d'une balise hyperspace)
-  Ouvrir ou fermer les ailerons d'attaque (X-wing et B-wing uniquement)

Commandes d'urgence

-  Sauter dans un nouveau vaisseau (uniquement en Mode Mêlée).
-  Ejection

Commandes de gestion de l'énergie



Réglage de la puissance de rechargement des armes à faisceau.



Réglage de la puissance de rechargement des canons laser.



Réglage de la puissance de rechargement des boucliers.



ou



Dériver l'énergie des lasers vers les boucliers.



+



Dériver toute l'énergie des lasers vers les boucliers.



ou



Dériver l'énergie des boucliers vers les lasers.



Config n°1 Gaz/Energie (Active la configuration de puissance et de répartition d'énergie préétablie dans la section Options générales)



Config n°2 Gaz/Energie (Active la configuration de puissance et de répartition d'énergie préétablie dans la section Options générales)

Commandes des systèmes de bouclier



Modifier la configuration des boucliers

Commandes du système d'armement



Changer d'arme



Lier les tirs des canons.



Activer ou désactiver l'arme à faisceau



Tirer une contre-mesure



Tirer avec l'arme sélectionnée



Modifier le mode d'harmonisation des canons

Commandes de ciblage et de la CMD



Cibler le chasseur le plus proche



Cibler le chasseur qui vous attaque le plus proche



Sélectionner la cible suivante



Sélectionner la cible précédente



Cibler le dernier vaisseau arrivé dans le secteur



Sélectionner le missile qui vous attaque le plus proche



Cibler l'objectif le plus proche



Cibler l'attaquant de votre cible



Cibler le vaisseau le plus proche piloté par un joueur



Cibler la prochaine balise de navigation



Cibler le vaisseau allié suivant



Cibler le vaisseau allié précédent



Cibler le vaisseau neutre suivant



Cibler le vaisseau neutre précédent



Cibler le vaisseau ennemi suivant



Cibler le vaisseau ennemi précédent



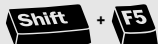
Sélectionner la cible mémorisée n°1



Sélectionner la cible mémorisée n°2



Sélectionner la cible mémorisée n°3



Mémoriser la cible courante (cible 1)



Mémoriser la cible courante (cible 2)



Mémoriser la cible courante (cible 3)



Cibler une partie spécifique de la cible courante (appuyez plusieurs fois pour faire défiler vers l'avant les différents éléments)



Cibler une partie spécifique de la cible courante (appuyez plusieurs fois pour faire défiler vers l'arrière les différents éléments)



Récupérer la cible en vue.



Effacer l'affichage de la CMD

Commandes de la tourelle



Prendre ou quitter le contrôle de la tourelle



Modifier la configuration de l'I.A. de l'artilleur ou du pilote

Communications



Envoyer un message aux autres joueurs



Annuler le message en cours de frappe



Configurer l'envoi des messages à son équipe/aux ennemis/à tous les joueurs



Confirmer un ordre critique



Message personnalisé n°1



Message personnalisé n°2



Message personnalisé n°3



Message personnalisé n°4

Commandes de la carte de vol



Afficher ou quitter la carte (pas de pilotage automatique)

Commandes du HUD



Afficher/activer/supprimer le moniteur de fonctions de gauche



Afficher/activer/supprimer le moniteur de fonctions de droite



Afficher ou supprimer la CMD



Aller vers le haut dans le MFD



Aller vers le bas dans le MFD



Aller vers l'avant dans le MFD



Aller vers l'arrière dans le MFD



Activer ou désactiver l'affichage du radar avant et du témoin de bouclier



Activer ou désactiver l'affichage du panneau central du HUD



Activer ou désactiver l'affichage du radar arrière



Activer ou désactiver l'affichage du HUD



Mode HUD simple

Commandes du cockpit



Activer ou désactiver l'affichage du cockpit

Commandes d'arrimage et de récupération



S'amarrer à l'objet ciblé



Récupérer l'objet ciblé



Déposer l'objet ciblé

Ordres/Communication avec vos coéquipiers



Attaquez ma cible



Ignorez ma cible



Couvrez-moi



Attendez les ordres



Continuez la mission



Ravitaillement



Manœuvre dilatoire

Shift + **H** Retour à la base

Tab MFD commandes équipier

1 à **0** Commandes MFD du coéquipier

COMMANDES DE VUES (pavé numérique uniquement)

1 Tonneau vers la gauche (palonnier)

2 Regarder vers le bas dans la vue du cockpit

3 Tonneau vers la droite (palonnier)

4 Regarder à gauche

5 Centrer la vue dans le cockpit

6 Regarder à droite

8 Regarder vers le haut dans la vue du cockpit

. Activer ou désactiver l'affichage du cockpit

/ Passer en vue extérieure/vue cockpit



Regard au joystick (en mode vue extérieure). Vous permet d'utiliser le joystick pour déplacer la caméra. Utilisez le bouton 1 pour faire un zoom avant et le bouton 2 pour un zoom arrière.

Autres touches de vues



Caméra passante (uniquement en vue extérieure)



Caméra sur la cible



Caméra sur le missile



Défil Vous permet de déplacer votre regard dans le cockpit virtuel à l'aide de la souris. Cliquez pour centrer la vue.

Commandes du jeu



Appuyez sur n'importe quelle touche pour reprendre la mission.



Modifier le niveau de détails graphiques



Activer ou désactiver l'affichage des messages système



Affichage du numéro de version du jeu

Menu des Options

Appuyez sur la touche **Echap** pour faire apparaître le menu des options, à partir duquel vous pourrez paramétrer les différentes options de **X-Wing Alliance**.



OPTIONS GENERALES

Plusieurs catégories vous sont proposées.



LE MENU PRINCIPAL

OPTIONS GENERALES

Ajustez ici la configuration des missions de la campagne. Notez que ces paramètres ne sont pas pris en compte quand vous rejouez une mission dans le simulateur de vol.

- **Difficulté de la campagne** Réglez ici la difficulté (facile, moyenne ou difficile) des missions solo de la campagne. Il en sera tenu compte dans le calcul de votre score.

- **Collision des vaisseaux (Campagne)** Active ou désactive la gestion des collisions entre les vaisseaux pendant les missions solo de la campagne.

- **Invulnérabilité (Campagne)** Rends votre vaisseau invulnérable durant les missions solo de la campagne.

- **Munitions illimitées (Campagne)** Active ou désactive les modes 'lasers chargés en permanence' et 'armes infinies' pendant missions solo de la campagne

- **Message n°1** Vous pouvez créer des messages personnalisés qui seront envoyés à tous les joueurs pendant les parties du mode multijoueur. Pour préparer votre message, cliquez ici, tapez le texte et appuyez sur **Entrée**. Pour l'envoyer pendant la partie, appuyez sur les touches **MAJ+1**.

- **Message n°2** Voir message n°1, utilisez **MAJ+2** pour l'envoyer.

- **Message n°3** Voir message n°1, utilisez **MAJ+3** pour l'envoyer.

- **Message n°4** Voir message n°1, utilisez **MAJ+4** pour l'envoyer.

- **Config n°1 Gaz** Entrez le niveau de gaz spécifique à la configuration préétablie n°1. Utilisez les flèches pour augmenter ou réduire le nombre affiché.

- **Config n°1 Niveau laser** Cliquez entre + et - pour déterminer un niveau spécifique de charge pour les lasers.

- **Config n°1 Niveau bouclier** Cliquez entre + et - pour déterminer un niveau spécifique de charge pour les boucliers.

- **Config n°1 Niveau faisceau** Cliquez entre + et - pour déterminer un niveau spécifique de charge pour

les armes à faisceau (en vol, appuyez sur la touche **F11** pour activer la configuration prédéfinie n° 1)

- **Config n°2 Gaz** Entrez le niveau de gaz spécifique à la configuration prédéfinie n°2. Utilisez les flèches pour augmenter ou réduire le nombre affiché.

- **Config n°2 Niveau laser** Cliquez entre + et - pour déterminer un niveau spécifique de charge pour les lasers.

- **Config n°2 Niveau bouclier** Cliquez entre + et - pour déterminer un niveau spécifique de charge pour les boucliers.

- **Config n°2 Niveau faisceau** Cliquez entre + et - pour déterminer un niveau spécifique de charge pour les armes à faisceau. (En vol, appuyez sur la touche **F12** pour activer la configuration prédéfinie n° 2)

- Utilisez **MAJ + F11** et **MAJ + F12** pour sauvegarder votre configuration actuelle vers les configurations prédéfinies.

- **Rétablir les valeurs par défaut** Rétablit les paramètres d'origine.

- **Retour** Retourne au menu principal des options.

NIVEAUX DE PERFORMANCES

Vous pouvez choisir entre trois niveaux de performances, qui ajusteront automatiquement les paramètres d'affichage et de son du moteur de vol aux possibilités de votre ordinateur.



OPTIONS D'AFFICHAGE

OPTIONS D'AFFICHAGE

Utilisez ces options pour ajuster les paramètres d'affichage.

OPTIONS D'AFFICHAGE - JEU EN SOLO

Vous permet de régler les paramètres suivant pour les parties solo :

- **Pilote d'affichage** Fait défiler les pilotes d'affichage disponibles sur votre ordinateur, afin que vous sélectionniez celui que vous désirez utiliser.

- **Carte 3D** Active ou désactive la carte 3D. Choisissez Oui si votre ordinateur est équipé d'une carte 3D.

- **Résolution de l'écran** Fait défiler les différentes résolutions d'écran disponibles sur votre ordinateur.

- **Luminosité** Cliquez entre Faible et Elevée pour régler le niveau de luminosité.

- **Débris spatiaux** Active ou désactive les débris qui flottent dans l'espace.

- **Morceaux d'explosion** (Jeu en solo uniquement) Cette barre détermine la quantité de débris générés par les explosions des vaisseaux. Réduisez la quantité pour améliorer les performances du jeu.



OPTIONS D'AFFICHAGE POUR LE MODE SOLO

- **Arrière-plan** Active ou désactive les planètes et autres visuels qui apparaissent en arrière plan. Désactivez cette option pour améliorer les performances du jeu.
- **Densité stellaire** Choisissez la densité (Faible, Moyenne ou Elevée) des étoiles qui apparaissent en arrière plan. Réduisez la densité pour améliorer les performances du jeu.
- **Utiliser des modèles peu détaillés** Cliquez entre Proche et Au loin pour déterminer la distance à laquelle les modèles détaillés sont utilisés. Pour améliorer les performances, choisissez Proche, ce qui réduira le nombre de polygones à gérer.
- **Résolution des textures** Choisissez la résolution (Faible, Moyenne ou Elevée) des textures. Utilisez le réglage Faible pour améliorer la fluidité du jeu.
- **Résolution des explosions** Détermine la résolution des explosions, pas des vaisseaux. Baissez cette valeur pour augmenter la fluidité du jeu.
- **Sources de lumière locales** Détermine la fréquence à laquelle les sources de lumières locales, comme les lasers, génèrent de la lumière. Réduisez la valeur pour augmenter la fluidité du jeu.
- **Eclairage diffus** Active ou désactive les sources de lumière globales.



OPTIONS D'AFFICHAGE HARDWARE

- **Utiliser la configuration multijoueur** Applique au jeu en solo les mêmes paramètres qu'aux parties du mode multijoueur.
- **Rétablir les valeurs par défaut** Rétablit les paramètres d'origine.
- **Retour** Retourne au menu principal des options.

OPTIONS D'AFFICHAGE - CARTES 3D UNIQUEMENT

- **MIP Mapping matériel** Autorise votre carte 3D à déterminer à quelle distance les textures haute résolution sont utilisées. Désactivez cette option pour que le logiciel détermine la distance. Cette option peut améliorer les performances du jeu.
- **Textures palettisées** Autorise votre carte 3D à générer les couleurs des textures en utilisant sa palette interne. Ceci réduit la place occupée par les textures en mémoire vive. Si votre carte est compatible avec cette option, cela peut améliorer de manière significative les performances du jeu.
- **Filtrage bilinéaire** Active ou désactive le lissage des textures. Désactivez cette option pour améliorer les performances.
- **Gestion des impacts** Active ou désactive les effets visuels lors des impacts sur les boucliers, des explosions de lasers etc. Désactivez cette option pour améliorer les performances.

Active ou désactive les étincelles et la fumée émanant des vaisseaux avariés.

- **Trainées des missiles** Active ou désactive les longues trainées de fumée laissées par les missiles.

Désactivez cette option pour améliorer les performances.

- **Lueur des moteurs** Active ou désactive les lumières générées par les systèmes de propulsion. En désactivant cette fonction, vous réduisez le nombre de polygones à gérer, ce qui rendra le jeu plus fluide.

- **Reflets** Active ou désactive les effets d'éblouissement.

- **Couleur du HUD** Permet de choisir la couleur du cockpit. Le petit écran sur la droite vous permet de prévisualiser les couleurs proposées.

OPTIONS SONORES

Utilisez ces options pour ajuster la musique et les effets sonores du jeu.

- **Volume des musiques dans la course** Cliquez entre Min. et Max. pour régler le volume des musiques lorsque vous êtes dans le croiseur Calamari et dans le transport de la famille.

- **Volume des bruitages dans la course** Cliquez entre Min. et Max. pour régler le volume des effets sonores lorsque vous êtes dans le croiseur Calamari et dans le transport de la famille.

- **Volume des musiques en vol** Cliquez entre Min. et Max. pour régler le volume des musiques lorsque vous êtes en vol.

- **Son 3D activé** Activez cette option si vous disposez d'une carte son gérant le positionnement du son en 3D. Si vous activez cette option alors que vous ne disposez pas du matériel approprié, cela ralentira sensiblement les performances du jeu.



OPTIONS SONORES

- **Nombre de canaux** Détermine le nombre de sons pouvant être joués simultanément. Réduisez ce paramètre pour améliorer les performances du jeu.

- **Qualité des bruitages** Ce paramètre détermine la qualité des effets sonores pendant que vous êtes en vol. La qualité normale prend beaucoup moins de place en mémoire (ce qui améliore les performances du jeu), mais n'est pas aussi agréable que la qualité haute résolution.

- **Volume bruitages extérieurs en vol** Cliquez entre Min. et Max. pour régler le volume des effets sonores généraux lorsque vous êtes en vol.

- **Volume bruitages du cockpit** Cliquez entre Min. et Max. pour régler le volume des effets sonores des instruments de votre cockpit lorsque vous êtes en vol.

- **Volume bruit des moteurs** Cliquez entre Min. et Max. pour régler le volume de votre système de propulsion lorsque vous êtes en vol.

- **Messages des Pilotes** Vous recevrez des messages de vos coéquipiers quand vous serez en vol. Ce paramètre indique si vous voulez entendre tous leurs messages, aucun message ou quelques messages seulement.

- **Messages de l'Officier tactique** Indique si vous désirez entendre tous les messages, aucun message, ou quelques-uns des messages sur le statut des vaisseaux principaux.
- **Messages spéciaux** Active ou désactive les messages spécifiques à la mission.
- **Volume des voix** Cliquez entre Min. et Max. pour régler le volume des voix dans le jeu.
- **Rétablir les valeurs par défaut** Rétablit les paramètres d'origine.
- **Retour** Retourne au menu principal des options.

OPTIONS DU CONTRÔLEUR DE JEU

Utilisez ces options pour configurer votre joystick ou autre manette de jeu.

- **Palonnier activé** Si votre joystick est équipé d'un palonnier ou d'une fonction palonnier, cochez cette case pour qu'ils soient reconnus par le jeu. Le palonnier fait pivoter votre vaisseau sur un plan horizontal (lacet). Vous pouvez également accéder à cette fonction en gardant le second bouton du joystick enfoncé pendant que vous tournez à gauche ou à droite.



OPTIONS DU CONTRÔLEUR

- **Inverser palonnier** Inverse la direction dans laquelle votre vaisseau pivote.
- **Retour de force activé** Active le retour de force si votre joystick est compatible.
- **Effet de retour de force** Cliquez entre Faible et Fort pour ajuster l'intensité des effets de retour de force.
- **Centrage du retour de force** Cliquez entre Faible et Fort pour ajuster la tension globale de votre joystick à retour de force.
- **Inverser l'axe des Y du joystick** Inverse l'axe vertical du joystick de manière à ce que le nez du vaisseau s'incline vers le bas quand vous poussez votre joystick vers le haut.
- **Reconfigurer les boutons du joystick** Permet de modifier la configuration du joystick. La liste des boutons de votre manette et de leur assignation actuelle s'affiche à l'écran. Appuyez sur un des boutons du joystick ou utilisez les **flèches HAUT** et **BAS** pour sélectionner le bouton que vous désirez modifier. Cliquez sur la fonction actuelle du bouton ou sur la touche **Entrée** pour afficher la liste des fonctions disponibles. Utilisez les touches de direction ou la barre de défilement pour naviguer dans la liste. Sélectionnez la fonction que vous désirez assigner au bouton. Vous pouvez aussi appuyer sur une touche pour assigner la fonction correspondante au bouton de la manette. Cliquez sur Rétablir les valeurs par défaut pour revenir à la configuration d'origine ou cliquez sur Retour revenir à l'écran précédent.
- **Rétablir les valeurs par défaut** Rétablit les paramètres d'origine.
- **Retour** Retournez au menu principal des options.

OPTIONS RESEAU

Une fois les joueurs connectés à une partie, seul l'hôte peut modifier ces options.

- **Mot de passe requis** Permet de spécifier si oui ou non un mot de passe est requis pour se connecter à cette partie.
- **Mot de passe** Définir le mot de passe à utiliser pour une partie multijoueur.
- **Internet** Détermine si la partie se déroule ou non sur Internet.
- **Mise à jour** Ajustez ce paramètre pour déterminer la fréquence à laquelle les données de la partie sont envoyées sur le réseau.

VOIR LES CREDITS

Vous pouvez consulter la liste de toutes les personnes qui ont participé au développement de **X-Wing Alliance**. Appuyez sur les touches **Entrée**, **Echap** ou **Espace**, ou bien cliquez avec votre souris pour interrompre cette séquence.

VISIONNER LES SCENES CINEMATIQUES

Vous pouvez revoir ici les scènes les plus importantes du jeu. Cliquez sur une des vignettes pour visionner la scène cinématique correspondante. Les séquences sont disponibles au fur et à mesure que vous progressez dans la campagne du jeu.

RETOUR AU JEU

Cliquez ici pour retourner dans l'écran de jeu où vous vous trouviez avant d'accéder au menu d'options.

RETOUR A WINDOWS

Quitte le jeu et retourne sous Windows.



LE SIMULATEUR DE COMBAT

Simulateur de Combat

Le simulateur de combat vous donne l'occasion de rejouer les missions que vous avez déjà accomplies. C'est également là que vous pourrez affronter des adversaires humains au cours de missions en mode multijoueur, ou encore créer vos propres missions. Au début de la campagne, vous accédez au simulateur depuis le transport de votre famille. Dès que vous aurez rejoint la Rébellion, il vous faudra passer par la coursière du croiseur Calamari.

La salle du simulateur est constituée de plusieurs bornes de simulation. Les deux bornes de droite vous permettent de voler en solo, tandis que celles de gauche sont reliées entre elles pour rejoindre d'autres joueurs humains (voir page 48 pour plus d'informations sur les parties en mode multijoueur).

Cliquez sur **Vol en solo** pour faire apparaître l'écran de Choix d'une mission. Le nom des missions disponibles s'affiche à l'écran, ainsi que le nom de la bataille à laquelle elles appartiennent. Pour faire défiler les batailles, cliquez sur une des deux grandes flèches



SELECTION DE LA MISSION

situées à droite et à gauche de l'écran (vous ne pouvez sélectionner une bataille que si vous avez déjà joué une de ses missions au cours de la campagne). Cliquez sur les petites flèches clignotantes pour faire défiler les missions disponibles au sein d'une bataille (ces flèches apparaissent dès qu'il y a plus de cinq missions disponibles). Il y a aussi deux boutons disponibles en bas à gauche de l'écran :

- **Missions de la campagne** Vous pouvez rejouer toutes les missions de la campagne dans le simulateur. Les missions deviennent disponibles dès que vous les avez accomplies avec succès en mode campagne.
- **Missions personnalisées** Vous permet de créer vos propres missions ou de charger des modèles précédemment crée (voir la section Missions personnalisées page 41 pour une description détaillée).

En bas à droite, vous verrez :

- **Retour au transport de la famille** (ou, plus tard, Retour à la course) Vous permet de quitter le simulateur et de retourner au vaisseau de la famille Azzameen ou à la course du croiseur Calamari.



DESCRIPTION DE LA MISSION

Cliquez sur une des icônes de mission : ceci affichera une description rapide ainsi que vos statistiques pour cette mission, en mode campagne et dans le simulateur (nombre de fois où vous avez participé à cette mission, votre meilleur score, votre meilleur bonus et votre meilleur temps).

Vous pouvez ajuster la configuration de la mission en cliquant sur la rangée d'icônes située en bas de l'écran :

- **Difficulté** Règle la difficulté sur Normal, Moyenne, ou Elevée.
- **Collisions** Active ou désactive la gestion des collisions entre les vaisseaux.
- **Invulnérable** Active ou désactive l'invulnérabilité de votre vaisseau.
- **Munitions illimitées** Active le mode 'Munitions illimitées' pour votre vaisseau. Le fait d'activer le mode Invulnérabilité ou le mode 'Munitions illimitées' limite votre score global pour la mission et vous empêche de recevoir les points de bonus.

Pour lancer la mission ou pour en sélectionner une autre, cliquez sur un des boutons en bas à droite :

- **Retour au Choix d'une bataille** Vous renvoie à l'écran précédent.
- **Retour au transport de la famille** (ou, plus tard, Retour à la course) Vous permet de quitter le simulateur et de retourner au vaisseau de la famille Azzameen ou à la course du croiseur Calamari.
- **Démarrage rapide** Vous envoie directement dans le Hangar sans passer par l'écran de briefing (consultez la section Hangar en page 12 pour plus d'informations).
- **Afficher le briefing** Affiche l'écran de briefing qui contient des informations détaillées sur votre mission. (consultez la page 11 pour en savoir plus sur les briefings de mission).

Dirigez-vous vers le Hangar pour lancer la mission (voir Hangar en page 12). Dans le Hangar, vous aurez les possibilités suivantes :

- **Décoller** Lance la mission
- **Retour à la course** Retourne au croiseur Calamari.
- **Changer de vaisseau** Pour voler sur un vaisseau différent, sélectionnez cette option puis appuyez sur la flèche **DROITE**. Utilisez les touches **HAUT** et **BAS** pour faire défiler les différents vaisseaux disponibles. Appuyez sur Entrée quand vous avez fait votre choix.
- **Charger des missiles** Pour modifier l'armement de votre vaisseau, sélectionnez cette option et appuyez sur la flèche vers la **DROITE**. Utilisez les touches **HAUT** et **BAS** pour faire défiler les différents missiles disponibles, puis appuyez sur Entrée pour ajouter ou changer les missiles.
- **Installer une arme à faisceau** Pour installer une arme de neutralisation sur votre vaisseau, sélectionnez cette option et appuyez sur la flèche vers la **DROITE**.

Utilisez les touches **HAUT** et **BAS** pour faire défiler les différentes armes à faisceau disponibles, puis appuyez sur Entrée. Ce type d'arme n'est pas disponible sur tous les vaisseaux.

- **Installer des contre-mesures** Pour modifier l'équipement défensif de votre vaisseau sélectionnez cette option et appuyez sur la flèche vers la **DROITE**. Utilisez les touches **HAUT** et **BAS** pour faire défiler les différentes contre-mesures disponibles, puis appuyez sur Entrée quand vous avez fait votre choix. Ces équipements ne sont pas disponibles sur tous les vaisseaux.

Quand vous êtes satisfait de vos choix, appuyez sur la barre d'espace ou sélectionnez Décoller pour commencer votre mission.

Missions personnalisées

Il est possible de créer rapidement des missions personnalisées, que vous pourrez jouer en solo ou en multijoueur. Ces missions vous donneront notamment la possibilité de piloter des vaisseaux qui ne sont pas disponibles en mode campagne, comme les vaisseaux Impériaux.

REMARQUE : cet éditeur de missions a été conçu pour être aussi flexible que possible. Cependant, certaines combinaisons de paramètres peuvent réduire de manière sensible les performances du jeu.

Cliquez sur le bouton Missions personnalisées dans le simulateur de vol pour faire apparaître l'écran de configuration de la mission. Pour concevoir votre mission, vous devrez former des équipes et des groupes de vol, puis leur donner des objectifs. Chaque groupe de vol est composé de un à six vaisseaux du même type qui volent ensemble et poursuivent les mêmes objectifs.



PERSONNALISER UNE MISSION

En bas de l'écran, vous trouverez une série d'icônes qui vous permettra de configurer votre mission :

- **Nbre d'équipes** Choisissez deux, quatre ou huit équipes.
- **Cadre** Fait défiler les trois environnements disponibles pour votre mission : espace, champ de mine ou champ d'astéroïdes.
- **Distance de départ** Fixe la distance qui séparera les équipes au début de la mission.
- **Collisions** Active ou désactive la gestion des collisions entre les chasseurs.
- **Durée** Fixe la durée en minutes des missions de type mêlées.

Une fois le nombre d'équipes déterminé, vous devez fixer les objectifs de mission. Cliquez sur le bouton Objectifs en haut de l'écran.

Cet écran récapitule les différentes équipes en jeu et affiche leurs objectifs à côté de leur nom. C'est le moment de choisir votre type de mission : mêlée ou combat. Dans les mêlées, l'objectif est toujours de détruire le plus grand nombre possible d'adversaires dans un temps donné. L'équipe qui a le score le plus



LES OBJECTIFS

élevé à la fin de la mission remporte la mêlée. Dans les combats, chaque équipe peut se voir affecter un objectif différent. La première équipe à atteindre son objectif remporte la partie. Cliquez sur les objectifs affichés à côté du nom de l'équipe pour faire défiler la liste des choix disponibles. Cliquez ensuite sur le bouton Affecter les groupes de vol en haut de l'écran pour afficher l'écran de Configuration des groupes de vol.

ECRAN DE CONFIGURATION DES GROUPES DE VOL

Vous trouverez ci-dessous une description des toutes les options présentes sur cet écran. Référez-vous à la section Affectation des groupes de vol en page 44 pour une explication détaillée de cette procédure.

- **Pilote par** Fait défiler les différents niveaux d'Intelligence Artificielle pour chaque groupe de vol. Si vous êtes affecté à ce groupe de vol, ce réglage servira pour vos coéquipiers et votre artilleur.
- **Vaisseau** Utilisez ce paramètre pour modifier le type de vaisseau piloté par ce groupe de vol. Cliquez sur Inactif pour faire apparaître la liste des différents



CONFIGURATION DES GROUPES DE VOL

types de vaisseaux. Cliquez sur un des types pour voir la liste complète des vaisseaux de ce type disponibles. Si la liste est trop longue, utilisez les flèches **HAUT** et **BAS** ou la barre de défilement pour consulter tous les noms. Cliquez sur le vaisseau que vous avez choisi. Cliquez sur Annuler pour revenir à l'écran de configuration.

- **Vaisseaux par vagues** Choisissez de un à six vaisseaux par vagues.
- **Nombre de vagues** Choisissez de une à neuf vagues d'assaut. Quand tous les vaisseaux d'une vague ont été détruits, la suivante fait son apparition.
- **Missiles** Fait défiler les types de missiles disponibles pour le vaisseau choisi (voir la section Types de missiles en page 20 pour plus d'informations).
- **Armes à faisceau** (Chasseurs uniquement) Fait défiler les différentes armes à faisceau disponibles pour le vaisseau choisi (voir Types d'armes à faisceau en page 21 pour plus d'informations).
- **Contre-mesures** (Chasseurs uniquement) Fait défiler les différentes contre-mesures disponibles pour le vaisseau choisi. (Voir Types de contre-mesures en page 21 pour plus d'informations).

- **GV Primaire** Détermine si un groupe de vol est considéré comme une cible principale pour les objectifs de mission. Par exemple, si vous affectez l'objectif "Détruire les cibles principales" à votre équipe et que les groupes de vol primaire de votre adversaire sont constitués d'une corvette et d'un destroyer stellaire, votre objectif sera de détruire cette corvette et ce destroyer. Quand un groupe de vol est désigné comme cible principale, un point d'exclamation rouge apparaît à côté de son nom.
- **Ordres** Fait défiler les différents ordres que vous pouvez assigner à ce groupe de vol :

- **Supériorité** Attaquer les chasseurs, puis les groupes de vol primaires.
- **Assaut** Attaquer les groupes de vol primaires, puis les chasseurs.
- **Escorte** Protéger les groupes de vol primaires.
- **Neutraliser** Neutraliser les groupes de vol primaires.
- **Capturer** Neutraliser et capturer les groupes de vol primaires.
- **Reconnaissance** Inspecter (déterminer la cargaison) des groupes de vol primaires.
- **Pas d'ordres** Le vaisseau est stationnaire.

Quand vous avez terminé la configuration de votre mission et des groupes de vol, vous pouvez cliquer sur la flèche vers la gauche vers la partie haute du milieu de l'écran pour faire défiler les informations sur les groupes de vol, l'armement et les ordres. Cliquez sur la flèche de droite pour voir comment ces vaisseaux sont armes.

Il y a une série de boutons en bas à gauche de l'écran :

- **Missions de la campagne** Quitte le mode Missions personnalisées et vous permet de rejouer une des

missions de la campagne (mission pour la famille ou mission pour l'Alliance).

• **Charger** Vous permet soit de charger un modèle de mission précédemment sauvegardé, soit de tout effacer pour recommencer la conception à zéro. Lorsque vous cliquez sur ce bouton, une liste de modèles apparaît. Choisissez celui qui vous convient ou cliquez sur Annuler pour revenir à l'écran précédent. Si vous choisissez Nouvelle mission, tous les groupes de vol et les objectifs seront initialisés. Les modèles de mission sont sauvegardés dans le dossier Skirmish qui se trouve dans le répertoire d'installation de **X-Wing Alliance**.

• **Sauvegarder** Cliquez sur ce bouton, puis entrez un nom pour la sauvegarde de votre modèle de mission personnalisé. Vous pourrez ouvrir ce modèle plus tard en passant par le menu Charger.

AFFECTATION DES GROUPES DE VOL

Vous devez activer et affecter chaque groupe de vol que vous désirez faire intervenir dans votre mission. Voici la procédure à suivre :

- 1 Déplacez un nom de joueur vers un emplacement libre dans l'écran de Configuration de la mission.
- 2 Cliquez sur le mot Inactif qui se trouve à côté du nom du pilote.
- 3 Sélectionnez un vaisseau dans la liste des vaisseaux disponibles pour ce joueur.
- 4 Dans l'écran de Configuration du groupe de vol, vous aurez une série de choix à faire.
- 5 Changez le nom du groupe de vol si vous le désirez.
- 6 Choisissez le niveau d'Intelligence Artificielle (I.A.). Il détermine le niveau de vos coéquipiers, celui de votre pilotage automatique quand vous regardez la carte, ainsi que celui de votre artilleur si votre vaisseau dispose d'une tourelle.

7 Vous pouvez modifier le vaisseau sélectionné si vous le désirez.

8 Choisissez le nombre de vaisseaux par vague. Ce nombre correspond au nombre de pilotes dans votre groupe de vol (y compris vous-même).

9 Choisissez le nombre de vagues.

10 Choisissez une arme à faisceau.

11 Choisissez une contre-mesure.

12 Indiquez si vous désirez que ce groupe de vol soit considéré comme un groupe de vol primaire (un point d'exclamation rouge apparaît à côté du nom de ce groupe si vous choisissez Oui).

13 Assignez des ordres aux équipes.

14 Les boutons en bas de l'écran vous permettent de copier/coller la configuration d'un groupe de vol vers un autre groupe.

15 Cliquez sur OK quand vous aurez fini votre sélection. Il faut maintenant recommencer le processus pour activer les groupes de vol contrôlés par l'ordinateur et déterminer lesquels voleront à vos côtés et lesquels voleront contre vous. Pour affecter les groupes de vol de l'ordinateur :

1 Cliquez sur Inactif à côté d'un emplacement vide.

2 Choisissez un vaisseau dans la liste (c'est la liste de tous les vaisseaux du jeu). Vous pourrez consulter la valeur en points de ce groupe de vol, ainsi que le nombre total de points de l'équipe (dans les parties multijoueur, ces points vous permettent de vérifier que les deux équipes sont équilibrées. L'hôte peut fixer nombre de points maximum, que chaque joueur dépensera à sa guise).

3 Choisissez Pilote par (ceci détermine le niveau d'I.A. du pilote contrôlé par l'ordinateur).

4 Continuer le processus à partir de l'étape 7 décrite ci-dessus.

JOUER UNE PARTIE PERSONNALISÉE

Pour jouer une partie personnalisée, vous devez commencer par créer ou charger un modèle. Après avoir déplacé le nom de votre pilote vers un groupe de vol, le bouton Commencer apparaîtra en bas à droite de votre écran. Cliquez dessus pour lancer la mission.

Quand la mission est terminée, vous pouvez consulter le compte-rendu, qui présente les statistiques du joueur pour cette mission. Vous y trouverez le résultat de la mission, le score, les éventuelles décorations obtenues, le nombre de vaisseaux abattus et le nombre de vaisseaux perdus.

C O N S E I L S D E R É U S S I T E

PENSEZ À ENREGISTRER DES CONFIGURATIONS PRÉÉTABLIES DE GAZ ET DE RÉPARTITION D'ÉNERGIE. VOUS POUVEZ LE FAIRE DANS LE MENU DES OPTIONS GÉNÉRALES OU EN UTILISANT LES TOUCHES MAJ + F11 ET MAJ + F12. CES CONFIGURATIONS VOUS FERONT GAGNER DU TEMPS À DES MOMENTS CRITIQUES, COMME EN COMBAT RAPPROCHÉ, OÙ VOUS AUREZ BESOIN DE DIRIGER UN MAXIMUM D'ÉNERGIE VERS VOS MOTEURS ET VOS LASERS.

SI VOTRE VAISSEAU EST ÉQUIPÉ DE TOURELLES, UTILISEZ-LES SUR LES VAISSEaux QUI VOUS POURSUIVENT OU QUI SONT DERRIÈRE VOUS EN UTILISANT LA TOUCHE F DEPUIS LE COCKPIT. VOUS POUVEZ AUSSI VOUS EN SERVIR POUR ATTAQUER DES CIBLES VOLUMINEUSES DONT VOUS NE VOULEZ PAS VOUS APPROCHER.


POUR ESQUIVER LES MISSILES, ESSAYEZ DE VOLER À 90 MEGALIGHTS (OU KM) PAR HEURE OU PLUS.

POUR TOURNER PLUS RAPIDEMENT, RÉGLEZ VOS GAZ SUR 1/3 DE PUISSANCE.

UN VAISSEAU QUI VOLE DROIT EST UNE CIBLE FACILE À ATTEINDRE. EN COMBAT, AVANCEZ EN ZIGZAG ET ÉVITEZ LES TRAJECTOIRES RÉGULIÈRES ET PRÉVISIBLES. SI VOUS ARRIVEZ À EFFECTUER CE GENRE DE MANŒUVRE TOUT EN TIRANT AVEC PRÉCISION, VOUS DEVIENDREZ UN VRAI CAUCHEMAR POUR VOS ENNEMIS !

ÉVITEZ DE VOUS APPROCHER À MOINS DE 8 KM DES VAISSEaux CAPITALAUX. IL EST TRÈS SIMPLE POUR EUX DE VOUS TOUCHER À CETTE DISTANCE ET VOUS RISQUEZ D'ÊTRE ENDOMMAGÉ PAR LES EXPLOSIONS DES MISSILES DE VOS ALLIÉS.

NE TIREZ PAS DE MISSILE À BOUT PORTANT. VOUS SUBIRIEZ VOUS AUSSI DES DÉGÂTS DE L'EXPLOSION.



A F F R O N T E M E N T S M U L T I J O U E U R



Affrontements multijoueur

Après avoir fait vos preuves au cours des missions en solo, montez dans votre chasseur Rebelle ou Impérial préféré et découvrez le plaisir unique d'affronter des adversaires humains.

CARACTÉRISTIQUES DU MODE MULTIJOUEUR

• **Jusqu'à huit joueurs** Vous pouvez jouer jusqu'à huit en réseau local, à quatre sur Internet et à deux en connexion série ou modem, grâce à Microsoft DirectPlay.

• **Jouer sur Internet par MSN Gaming Zone (Jouer au lieu de jouer)** Vous pouvez accéder gratuitement à MSN Gaming Zone, le célèbre service de jeu en ligne de Microsoft, en utilisant votre navigateur habituel (Netscape Navigator ou Internet Explorer). Vous devez être titulaire d'un abonnement chez un fournisseur d'accès Internet.

• **Courses de vaisseaux** Vous pouvez participer à des courses de chasseurs stellaires sur le parcours d'entraînement des pilotes de l'Alliance.

• **Missions personnalisées** Vous pouvez créer vos propres missions ou charger un modèle existant afin de mettre vos amis à l'épreuve.

• **Pilotez les chasseurs Rebelles ou Impériaux** Vous pouvez piloter 28 vaisseaux différents au cours des parties multijoueur. Ce chiffre inclut tous les chasseurs Rebelles ainsi que les divers chasseurs TIE, les torpilleurs et les porte-missiles au service de l'Empire Galactique. Vous pouvez également piloter un grand nombre de vaisseaux civils ou pirates, y compris le célèbre Faucon Millenium.

Comment lancer une partie multijoueur

Pour lancer une partie multijoueur, cliquez sur la porte du simulateur de vol. Celle-ci se situe dans le Transport de la famille au début de la campagne, puis dans la coursoire du croiseur Calamari à partir du moment où vous rejoignez les rangs de l'Alliance.

Cliquez ensuite sur les bornes de simulations disposées en cercle sur la gauche. REMARQUE : il est possible de régler les options d'affichage pour les parties



LES CABINES DU SIMULATEUR



CONFIGURATION MULTIJOUEUR

multijoueur uniquement. Ceci vous permet de désactiver certaines options afin d'améliorer la qualité du jeu multijoueur, qui est plus exigeant en termes de performance. Consultez la page 35 pour plus de détails.

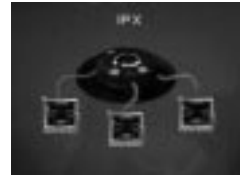
Choisissez enfin si vous désirez Héberger une partie, Rejoindre une partie ou vous connecter à MSN Gaming Zone (pour plus d'informations sur comment jouer sur MSN Gaming Zone, reportez-vous en page 57).

Héberger une partie

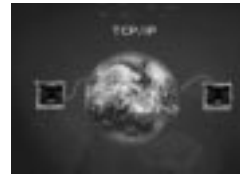
L'hôte se charge de configurer la mission, de former les équipes et les groupes de vol, et son ordinateur devient le serveur de la partie. Voici la liste des paramètres à régler avant de pouvoir créer une partie sur votre machine.

TYPE DE CONNEXION

Choisissez le type de connexion que vous souhaitez utiliser pour la partie. Pour cela, cliquez sur l'une des icônes qui vous sont proposées.

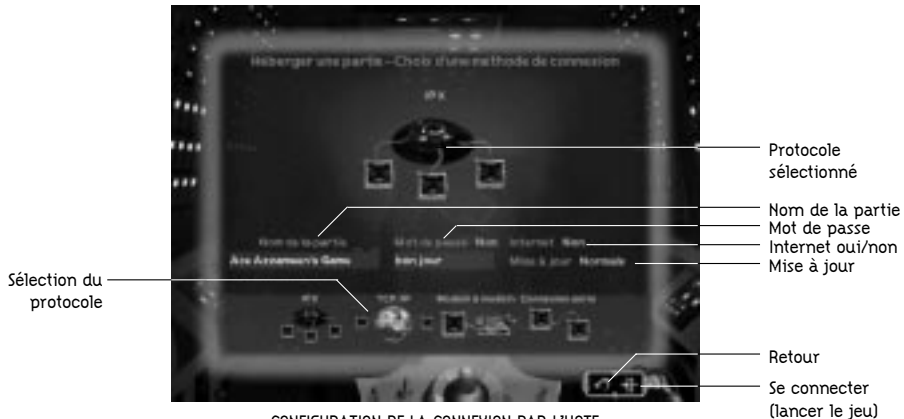


IPX



TCP/IP

IPX Choisissez ce protocole pour héberger une partie sur un réseau local IPX. Quand vous êtes prêt, cliquez sur Commencer pour créer la partie.



CONFIGURATION DE LA CONNEXION PAR L'HÔTE

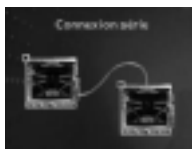
TCP/IP Choisissez ce protocole pour jouer sur Internet ou sur un réseau local TCP/IP. Puisque c'est vous qui hébergez le serveur, vous devez communiquer votre adresse IP aux autres joueurs afin qu'ils puissent se connecter à votre ordinateur. Pour savoir comment connaître votre adresse IP, lisez la section Configuration IP en page 60. Quand vous êtes prêt, cliquez sur Commencer pour créer la partie.

Modem à modem Choisissez ce type de connexion pour jouer avec un ami en vous connectant

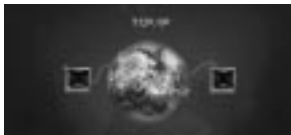


MODEM A MODEM

directement de modem à modem. Si plusieurs noms apparaissent dans la liste Modems disponibles sur la droite, vérifiez que le bon modem est sélectionné en cliquant dessus. Quand vous êtes prêt, cliquez sur Commencer pour créer la partie.



LIAISON SERIE



TCP/IP

Connexion série Choisissez ce type de connexion pour jouer une partie entre deux ordinateurs reliés par un câble null modem. Chaque extrémité du câble doit

être connectée sur le port série d'un des PC. Puis vous devez indiquer sur quel port COM votre câble est branché (en général, COM1 ou COM2). Il est recommandé de ne pas modifier les paramètres Vitesse du port, Bits d'arrêt, Parité et Contrôle de flux. Si vous avez changé un de ces paramètres et que vous rencontrez des problèmes de connexion, vous pouvez rétablir les valeurs par défaut en cliquant sur Valeurs par défaut. Quand vous êtes prêt, cliquez sur Commencer pour créer la partie.

NOM DE LA PARTIE

Le nom par défaut est "Partie de" suivi du nom de votre pilote. Vous pouvez modifier ce nom si vous le désirez, il vous suffit de cliquer dessus, de taper un nouveau nom et d'appuyer sur Entrée.

MOT DE PASSE

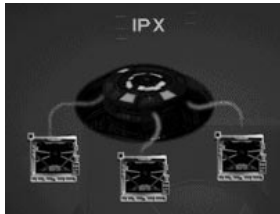
Vous permet de protéger votre partie avec un mot de passe. Ainsi, seuls les joueurs à qui vous aurez communiqué votre mot de passe pourront se connecter à votre partie. Cliquez sur le bouton pour activer ou désactiver cette fonction, puis tapez votre mot de passe dans le champ en dessous le cas échéant.

INTERNET OUI/NON

Ce paramètre modifie la manière dont **X-Wing Alliance** gère les transferts de données. Si vous le réglez sur Oui, les données seront optimisées pour voyager sur le Net. Par défaut, ce paramètre est réglé sur Oui quand vous choisissez TCP/IP et sur Non pour les autres types de connexion. Si vous hébergez une partie TCP/IP sur un réseau local, nous vous conseillons de le mettre sur Non.

MISES À JOUR

Utilisez ce réglage pour ajuster la fréquence à laquelle les données sont mises à jour d'un ordinateur à l'autre. Vous avez le choix entre Normales et Fréquentes. Nous vous conseillons de laisser ce paramètre sur Fréquentes pour une jouabilité optimale. Cependant, si vous rencontrez de sérieux problèmes de performances, passez sur Normales pour réduire la charge de travail de votre ordinateur.



IPX

Rejoindre une partie

Après avoir cliqué sur Rejoindre une partie, vous devez sélectionner le type de connexion que vous désirez utiliser (consultez le glossaire en page 62 pour obtenir la définition de ces termes).

IPX Choisissez ce protocole pour vous connecter à une partie sur un réseau local IPX. Cliquez sur *Se connecter* pour afficher l'écran Rejoindre une partie en réseau.

TCP/IP Choisissez ce protocole pour jouer sur Internet ou sur un réseau local TCP/IP. Vous devez entrer l'adresse IP du serveur qui héberge la partie pour pouvoir vous connecter. Cliquez sur *Se connecter* pour lancer la partie quand vous êtes prêt (pour plus d'informations sur TCP/IP, consultez la page 64).



REJOINDRE UNE PARTIE

Rechercher Toutes
les parties

Sélection de la
partie dans la liste



REJOINDRE UNE PARTIE EN RESEAU LOCAL IPX

Modem à modem Choisissez ce type de connexion pour rejoindre une partie à deux en vous connectant directement de modem à modem. Entrez le numéro de téléphone de l'hôte. Si plusieurs noms apparaissent dans la liste des Modems disponibles, vérifiez que le bon modem est sélectionné en cliquant dessus. Quand vous êtes prêt, cliquez sur Se connecter pour composer le numéro et tenter de se connecter au modem de l'hôte.

Connexion série Choisissez ce type de connexion pour jouer une partie entre deux ordinateurs reliés par un câble null modem. Chaque extrémité du câble doit être connectée sur le port série d'un des PC. Vous devez ensuite indiquer sur quel port COM votre câble est branché (en général, COM1 ou COM2). Il est recommandé de ne pas modifier les réglages Vitesse du port, Bits d'arrêt, Parité et Contrôle de flux. Si vous avez changé un de ces paramètres et que vous rencontrez des problèmes de connexion, vous pouvez



MODEM A MODEM



LIAISON SERIE

rétablir les valeurs par défaut en cliquant sur Valeurs par défaut. Quand vous êtes prêt, cliquez sur Se connecter pour créer la partie.

Courses de vaisseaux

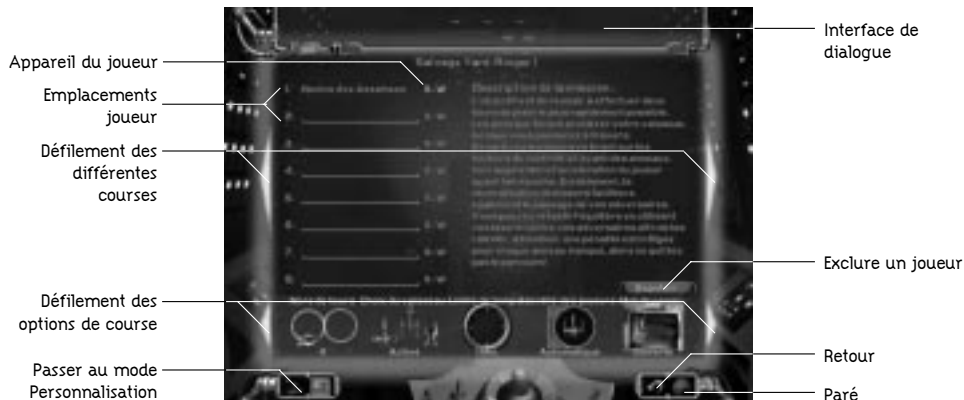
Ce mode vous permet de participer à des courses de vaisseaux organisées dans la Décharge (voir Parcours d'entraînement des pilotes en page 27). Le parcours est constitué d'une succession d'anneaux, dont certains sont équipés d'armes ciblant tout vaisseau passant à proximité. Tirez sur les petites boîtes jaunes pour désactiver ces armes. Les règles de chaque type de courses seront affichées pendant le chargement de la mission.

DIALOGUE

A tout moment, tapez un message dans la fenêtre de dialogue (située tout en haut de l'écran) et appuyez sur Entrée pour envoyer un message aux autres joueurs. Sélectionnez T pour que seuls vos coéquipiers le reçoivent ou Q pour que tous les joueurs puissent vous lire. Sur la droite de la fenêtre, une petite flèche vous permet d'agrandir la fenêtre de dialogue. Pour la faire revenir à sa taille d'origine, cliquez de nouveau sur la flèche.

AFFECTATION DES JOUEURS

Les joueurs seront automatiquement affectés à des positions de départ au fur et à mesure qu'ils se connecteront à la partie. L'hôte peut expulser un joueur s'il le désire. Pour cela, il doit déplacer le nom du joueur jusqu'à la barre d'Expulsion symbolisée par une petite botte.



COURSES

OPTIONS DES COURSES DE VAISSEAUX

Seul l'hôte peut modifier ces paramètres. Les autres joueurs peuvent consulter les choix fait par l'hôte.

- **Nbre de tours** Pour modifier la longueur de la course, réglez le nombre de tours entre un et dix. Ceci ne s'applique qu'aux courses Anneau 1, Anneau 2 et Grand Huit.
- **Vaisseau** Pour permettre aux joueurs de choisir son vaisseau et ses réglages, sélectionnez Choix libre. Pour que seul l'hôte puisse modifier les vaisseaux utilisés, choisissez Choix de l'hôte. Enfin, pour que personne ne puisse modifier la configuration par défaut, choisissez Par défaut.
- **Finir après** détermine le temps au bout duquel la partie est interrompue après que le premier joueur a terminé la course.

• **Identification** L'identification Automatique permet à tous les joueurs de voir les informations sur les autres pilotes dans leur CMD sans avoir à les identifier au préalable. Si l'identification est Désactivée, il est impossible de distinguer un pilote humain d'un pilote contrôlé par l'ordinateur avant d'avoir identifié le vaisseau.

• **Mot de passe** Choisissez Accès libre pour que tout le monde puisse se connecter à votre partie. Si un mot de passe a été entré par l'hôte dans l'écran de l'écran de configuration de la partie, choisissez Requis pour activer la protection par mot de passe.

• **Collisions** Active ou désactive la gestion des collisions entre chasseurs.



MISSIONS PERSONNALISEES EN MODE MULTIJOUVEUR

Missions multijoueur personnalisées

Comme pour les parties en solo, vous pouvez créer vos propres missions ou charger des modèles préexistants. Globalement, la procédure à suivre pour créer une mission personnalisée est la même que pour les parties en solo. C'est pourquoi nous vous conseillons de commencer par lire la section Missions personnalisées en page 41 de ce manuel. Vous trouverez ci-dessous des précisions sur les options spécifiques au mode multijoueur.

Remarque : nous vous recommandons d'utiliser les modèles de mission livrés avec le jeu. Les modèles "Simples" sont conçus pour les petites configurations et pour jouer sur Internet. Les modèles "Complexes" sont conçus pour les ordinateurs puissants et les parties en réseau local.

DIALOGUE

A tout moment, tapez un message dans la fenêtre de dialogue (située tout en haut de l'écran) et appuyez sur Entrée pour envoyer un message aux autres joueurs. Sélectionnez T pour que seuls vos coéquipiers le reçoivent ou Q pour que tous les joueurs puissent vous lire. Sur la droite de la fenêtre, une petite flèche vous permet d'agrandir la fenêtre de dialogue. Pour la faire revenir à sa taille d'origine, cliquez de nouveau sur la flèche.

FORMATION DES ÉQUIPES

L'hôte doit déplacer les noms des joueurs depuis la liste des joueurs non affectés jusqu'aux emplacements libres dans les équipes. Si vous chargez un modèle préexistant, vous devez affecter chaque joueur à un vaisseau pilotable, remplaçant ainsi le pilote contrôlé

par l'ordinateur. L'hôte peut exclure un joueur en déplaçant son nom jusqu'à la barre d'Exclusion symbolisée par une petite botte. Tous les joueurs doivent être affectés à une équipe pour que le bouton Paré apparaisse sur l'écran de l'hôte.

OPTIONS DES MISSIONS PERSONNALISÉES

Seul l'hôte peut modifier ces paramètres. Les autres joueurs ne peuvent que consulter les réglages faits par l'hôte.

- **Vaisseaux** Pour permettre à chaque joueur de choisir son vaisseau et ses réglages, sélectionnez Choix libre. Pour que seul l'hôte puisse modifier les vaisseaux utilisés, sélectionnez Choix de l'hôte.
- **Nbre d'équipes** Choisissez deux, quatre ou huit équipes.
- **Cadre** Fait défiler les trois environnements disponibles pour votre mission : espace, champ de mine ou champ d'astéroïdes.
- **Pts / équipe** Indique le nombre de points alloués à chaque équipe pour sélectionner les vaisseaux et leur armement. Chaque vaisseau et chaque équipement a un coup en points, ce qui permet de comparer la force des différentes équipes et de s'assurer que la partie soit équilibrée. L'hôte peut sélectionner soit une valeur entre 500 et 10 000, soit un nombre de points par équipe illimité. Si le nombre total de points d'une équipe est supérieur à la valeur autorisée, les points apparaîtront en rouge et il sera impossible de lancer la partie tant que ceci ne l'aura pas été modifié.
- **Finir après** Détermine le temps au bout duquel la partie s'arrête après que l'une des équipes a atteint ses objectifs ou qu'il ne reste plus qu'une équipe dans la partie.

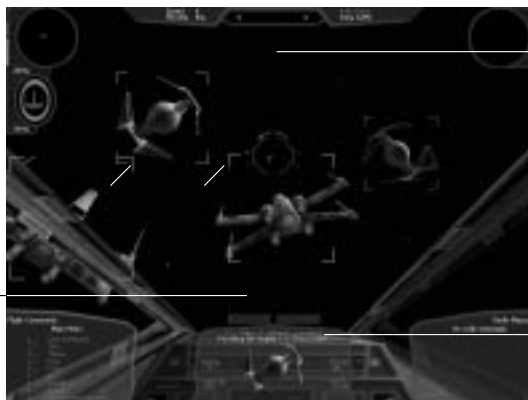
- **Distance de départ** Fixe la distance qui séparera les équipes au début de la mission.
- **Identification** L'identification Automatique permet à tous les joueurs de voir les informations sur les autres pilotes dans leur CMD sans avoir à les identifier au préalable. Si l'identification est Désactivée, il est impossible de distinguer un pilote humain d'un pilote contrôlé par l'ordinateur avant d'avoir identifié son vaisseau.
- **Collisions** Active ou désactive la gestion des collisions entre chasseurs.
- **Mot de passe** Choisissez Accès libre pour que tout le monde puisse se connecter à votre partie. Si un mot de passe a été entré par l'hôte dans l'écran de configuration de la partie, choisissez Requis pour activer la protection par mot de passe.

Options multijoueur

MESSAGES EN VOL

- Shift + Tab** Affiche la console de dialogue.
Saisissez votre message et appuyez sur **Entrée**.
- Tab** Envoyer respectivement à l'équipe/l'ennemi/tous
- Esc** Annuler la saisie du message
- Enter** Envoyer le message
- P** Cibler le vaisseau le plus proche piloté par un joueur

Taper un message ici
(SHIFT+TAB)



Messages reçus et
messages radios

Nom du joueur

FIN DE MISSION

Si vous perdez tous les vaisseaux qui étaient assignés à votre groupe de vol, ou si vous quittez en tapant A puis Espace, la mission sera terminée pour vous et vous pourrez observer la Carte jusqu'à la fin de la partie. Les autres joueurs continueront la mission jusqu'à ce qu'ils aient tous perdu leur vaisseau, que les objectifs de mission soient remplis par une des équipes ou que la limite de temps soit atteinte. Si vous ne voulez pas attendre la fin de la mission, vous pouvez appuyer sur ALT+A, puis sur Espace pour vous déconnecter de la partie. Pour voir les scores finaux, vous devez rester connecté jusqu'à la fin de la partie. Si vous êtes l'hôte de la partie et que vous vous déconnectez avant la fin de la mission, tous les joueurs seront également déconnectés.

MSN Gaming Zone

La Zone de jeu de MSN est un serveur gratuit qui vous permet de retrouver facilement d'autres joueurs de **X-Wing Alliance** sur Internet. Vous pourrez alors vous mesurer aux meilleurs joueurs du monde entier ou simplement organiser une partie rapide avec d'autres personnes. Vous pourrez aussi discuter avec des passionnés et échanger des infos et des stratégies de vol pour **X-Wing Alliance**.

Pour jouer sur MSN Gaming Zone, vous devez avoir un navigateur Internet installé sur votre ordinateur : Internet Explorer (version 3.2 ou ultérieure) ou Netscape Navigator (version 4.0 ou plus).

DÉMARRAGE RAPIDE SUR MSN GAMING ZONE

1 Lancez **X-Wing Alliance**.

2 Cliquez sur Simulateur de Vol.

3 Cliquez sur Multijoueur.

4 Cliquez sur MSN Gaming Zone. Le jeu se réduira et tentera de se connecter sur la page **X-Wing Alliance** du site de MSN Gaming Zone (à l'adresse msn.zone.com). Si vous n'êtes pas déjà connecté à Internet, une boîte de dialogue apparaît pour que vous lanciez la connexion. Si votre ordinateur n'est pas configuré pour lancer la connexion automatiquement, vous devez vous connecter manuellement avant de lancer **X-Wing Alliance**.

5 La section Help de MSN Gaming Zone vous aidera à créer un nouveau UserID (identificateur) et un mot de passe.

6 Une fois connecté, vous pouvez entrer en contact avec d'autres joueurs et organiser une partie dans les pièces de jeu. Dès que l'hôte lance la session, **X-Wing Alliance** démarre et tous les joueurs rejoignent automatiquement la partie.

COMMENT S'INSCRIRE GRATUITEMENT À MSN GAMING ZONE

REMARQUE : Si vous êtes déjà inscrit, passez directement au paragraphe suivant intitulé Jouer à **X-Wing Alliance** sur MSN Gaming Zone.

1 Connectez vous à Internet via votre fournisseur d'accès.

2 Lancez votre navigateur (Internet Explorer ou Netscape Navigator).

3 Tapez msn.zone.com dans la fenêtre Adresse de votre navigateur et appuyez sur Entrée. Vous vous connecterez ainsi sur le site de MSN Gaming Zone.

4 Une fois la page d'accueil affichée, cliquez sur New Zone Users: Signup to Play Games. Remplissez le formulaire et cliquez sur Submit to register on the Zone.

5 Dans la fenêtre 'Sign In was successful', cliquez sur Zone Software pour installer les logiciels sur votre ordinateur.

6 Cliquez sur Complete Install et entrez le répertoire d'installation désiré.

7 Une fois les logiciels installés, vous êtes prêt à jouer.

JOUER À X-WING ALLIANCE SUR MSN GAMING ZONE

1 Assurez-vous que **X-Wing Alliance** et les logiciels de MSN Gaming Zone ont bien été installés sur votre ordinateur.

2 Insérez le CD 1 ou 2 de **X-Wing Alliance** dans votre lecteur de CD-ROM, mais ne lancez pas le jeu. Si le Programme de lancement du jeu apparaît, fermez-le.

3 Connectez vous à Internet via votre fournisseur d'accès et lancez votre navigateur (Internet Explorer ou Netscape Navigator).

4 Tapez msn.zone.com dans la fenêtre Adresse de votre navigateur et appuyez sur Entrée.

5 Une fois la page d'accueil affichée, cliquez sur Games List et la liste des jeux disponibles s'affiche à l'écran.

6 Trouvez **X-Wing Alliance** dans la liste et cliquez dessus.

7 Entrez votre identificateur (Member ID) et votre mot de passe dans la fenêtre Sign In. Cliquez sur OK pour faire apparaître la page de **X-Wing Alliance**.

8 Choisissez l'une des pièces de jeu proposées.

9 Une liste de tables de jeu apparaît à l'écran. Placez votre pointeur sur une de ces tables. Si la table est vide, l'icône Host apparaît. Pour héberger une partie, cliquez sur cette icône et attendez que d'autres joueurs viennent rejoindre la partie. Utilisez la fonction de discussion (chat) pour recruter d'autres joueurs. Quand tous les joueurs sont connectés et prêts à démarrer la partie, cliquez sur Launch pour lancer le jeu. REMARQUE : Si vous hébergez une partie et que vous décidez de la quitter, le premier joueur qui a rejoint votre partie devient l'hôte.

10 Vous pouvez aussi rejoindre une partie hébergée par un autre joueur. Placez votre pointeur sur une table et cliquez sur Join pour ajouter votre nom à la liste des joueurs. A côté de chaque nom, un indicateur vous informe de la qualité de la connexion avec les différentes personnes. Choisissez de préférence un hôte dont l'indicateur est vert quand vous rejoignez une partie.

11 Consultez la page Help si vous rencontrez des problèmes pour jouer sur MSN Gaming Zone.

Jouer à X-Wing Alliance sur Internet

X-Wing Alliance utilise DirectPlay, la composante multijoueur de DirectX 6.0. DirectPlay est capable de gérer TCP/IP, le protocole de communication utilisé sur Internet. Cela signifie que vous pouvez organiser à tout moment une partie avec des amis, à condition que vous ayez tous un accès Internet.

DÉMARRAGE

Voici des informations qui vous seront utiles si vous désirez jouer à X-wing Alliance sur Internet sans passer par MSN Gaming Zone. Vous trouverez un glossaire des termes relatif à Internet en page 62. Si vous ne connaissez pas la signification d'un terme ou d'une abréviation utilisés dans ce manuel, référez-vous au glossaire.

HÉBERGER UNE PARTIE SUR INTERNET

Cette section est là pour vous aider à héberger ou à rejoindre une partie sur Internet sans passer par un serveur de jeu tel que MSN Gaming Zone.

Configurer votre propre partie sur Internet peut être un processus complexe si vous n'êtes pas un utilisateur expérimenté d'Internet. Si vous rencontrez des difficultés, essayez de passer par MSN Gaming Zone. Cela simplifie grandement le processus de connexion et vous permet de trouver facilement d'autres joueurs.

Les utilisateurs expérimentés n'auront sans doute pas de mal à trouver d'autres joueurs en passant par IRC, par exemple. Dans une pièce IRC, vous pouvez organiser votre partie et échanger l'adresse IP qui permettra aux joueurs de se connecter au serveur (voir l'étape 3 ci-dessous). Consultez le glossaire en page 62 pour plus d'informations sur IRC.

COMMENT ORGANISER UNE PARTIE SUR INTERNET

- 1 Connectez vous à Internet via votre fournisseur d'accès.
- 2 Déterminez votre adresse IP. En général, une nouvelle adresse vous est attribuée à chaque fois que vous vous connectez. Vous pouvez utiliser l'utilitaire de

configuration IP livré avec Windows 95 ou 98 pour déterminer votre adresse (lire la section Programmes utiles pour les parties Internet ci-dessous).

3 Vous devrez ensuite communiquer votre adresse IP actuelle à toutes les personnes qui désirent rejoindre votre partie. Si vous jouez avec des amis, vous pouvez leur envoyer l'adresse par e-mail ou les appeler (à condition que votre ligne ne soit pas occupée par la connexion Internet).

4 Lancez **X-Wing Alliance** et choisissez d'héberger une partie TCP/IP en suivant les instructions en page 49.

5 Une fois la partie créée, alors que vous attendez dans l'écran d'Options multijoueur, vos adversaires peuvent se connecter à votre serveur en utilisant l'adresse IP que vous leur avez fournie. Attendez simplement qu'ils apparaissent dans votre partie.

REJOINDRE UNE PARTIE SUR INTERNET

1 Vous devez tout d'abord obtenir l'adresse IP de l'ordinateur qui héberge la partie. Vous pouvez organiser la partie en passant par IRC ou obtenir l'adresse par e-mail, par exemple. Cette adresse est en général différente à chaque fois que l'hôte se connecte à Internet, vous devrez donc à chaque fois obtenir l'adresse IP actuelle.

2 Lancez X-wing Alliance et choisissez Rejoindre une partie multijoueur en suivant les instructions en page 51.

3 Choisissez le protocole TCP/IP pour vous connecter.

4 Entrez l'adresse IP de l'hôte et cliquez sur OK.

Assurez-vous de rentrer tous les chiffres correctement, y compris les points qui les séparent. L'adresse devrait ressembler à ceci :

199.3.89.200

5 Une fois l'adresse entrée, cliquez sur OK pour que **X-Wing Alliance** se mette à la recherche de la partie. Si la recherche échoue, cliquez sur la flèche vers la gauche pour revenir en arrière et essayez de nouveau. Vérifiez encore que l'adresse est bien tapée correctement.

6 Quand la partie est trouvée, cliquez sur le nom, puis sur la flèche vers la droite pour vous connecter et arriver à l'écran des Options multijoueur.

Programmes utiles pour les parties Internet

CONFIGURATION IP

Cet utilitaire fourni avec Windows vous permet de recueillir des informations sur votre configuration TCP/IP, comme votre adresse IP. Pour vous connecter à une partie sur Internet, vous devrez entrer l'adresse IP du serveur qui héberge la partie. L'hôte peut utiliser cet utilitaire pour obtenir son adresse IP et vous la communiquer afin que vous puissiez rejoindre sa partie.

- 1 Connectez-vous à votre fournisseur d'accès.
- 2 Cliquez sur le bouton Démarrer.
- 3 Choisissez Exécuter
- 4 Tapez WINIPCFG, puis appuyez sur Entrée pour afficher la configuration IP.
- 5 Cliquez sur la flèche à droite de la boîte déroulante et sélectionnez PPP Adapter dans la liste (si nécessaire).
- 6 Notez le nombre qui apparaît dans la case adresse IP. Vous devrez communiquer cette série de chiffres aux autres joueurs afin qu'ils puissent se connecter à votre partie. Cette adresse est différente à chaque fois que vous vous connectez à votre fournisseur d'accès.

Vous pouvez maintenant minimiser ou fermer la fenêtre de l'utilitaire.

PING

PING est une commande DOS qui permet de déterminer le temps nécessaire à une information pour faire l'aller-retour entre votre ordinateur et le serveur. Cette commande est toujours accessible depuis Windows.

- 1 Cliquez sur Démarrer, puis choisissez Programmes.
- 2 Cliquez sur Commande MS-DOS pour ouvrir une fenêtre DOS.
- 3 Tapez PING suivi de l'adresse IP de l'hôte puis appuyez sur Entrée.

Par exemple :

```
C:\Windows>ping 199.3.89.200 puis tapez sur <Entrée>
```

Vous verrez apparaître des informations qui ressemblent à ceci :

```
Envoi d'une requête 'ping' sur 199.3.89.200 avec
32 octets de données :
Réponse de 199.3.89.200 : octets=32 temps=296 ms TTL=128
Réponse de 199.3.89.200 : octets=32 temps=302 ms TTL=128
Réponse de 199.3.89.200 : octets=32 temps=331 ms TTL=128
Réponse de 199.3.89.200 : octets=32 temps=290 ms TTL=128
```

La commande PING envoie quatre paquets de données et renvoie les informations ci-dessus. Le nombre affiché après "temps=" correspond à la valeur de votre ping. Un ping de 500 ms (millièmes de secondes) ou moins est généralement considéré comme acceptable pour jouer à **X-Wing Alliance**, mais plus ce nombre est faible, meilleure sera la qualité de la partie. La valeur optimale se situe en dessous de 300 ms. Si vous recevez le message "Délai d'attente de la demande dépassé." une ou plusieurs fois, la qualité de la connexion est trop irrégulière pour lancer une partie

dans de bonnes conditions. Essayez de vous connecter à nouveau à votre fournisseur d'accès et refaite un PING pour voir si vous obtenez une meilleure connexion.

Conseils pour améliorer les performances de X-Wing Alliance sur Internet

VOUS DEVEZ DISPOSER D'UNE BONNE CONNEXION À INTERNET

Internet est en perpétuelle évolution et donc imprévisible par nature. Si vous rencontrez des difficultés au cours de vos parties en ligne, essayez de vous déconnecter et de vous reconnecter à votre fournisseur d'accès pour tenter d'obtenir une meilleure connexion. Essayez aussi de vous connecter à d'autres moments de la journée (ou de la nuit). Les connexions sont souvent meilleures quand il fait nuit aux États-Unis (ce qui correspond au matin et au début d'après-midi en France métropolitaine). Enfin, essayez de changer de fournisseur d'accès si les résultats sont régulièrement décevants. La plupart proposent des kits gratuits d'évaluation, qui vous permettront de tester par vous-même la qualité des différents services.

CONNECTEZ-VOUS À LA VITESSE MAXIMALE DE VOTRE MODEM

Au moment où vous vous connectez à votre fournisseur d'accès, vous devriez voir un message du type "Connecté à 28000 bps". Ceci est particulièrement important si vous comptez héberger une partie sur Internet.

LE TEMPS DE LATENCE (LE PING) DOIT ÊTRE FAIBLE.

Un ping de 500 ms (millisecondes) est le maximum acceptable, mais il est recommandé d'avoir un ping de 300 ms ou moins pour avoir des performances optimales. Pour plus de détails, reportez-vous à la section Programmes utiles pour les parties Internet à la page 60 de ce manuel. Certains fournisseurs d'accès proposant un accès Internet en utilisant une interface de connexion propriétaire n'offrent pas des performances suffisantes pour jouer à X-Wing Alliance, car le temps de latence est trop important.

LA PARTIE DOIT ÊTRE HÉBERGÉE PAR L'ORDINATEUR LE PLUS PUISSANT

Dans une partie multijoueur, assurez-vous que le joueur qui héberge la partie est bien celui qui dispose de la machine la plus puissante. Si vous rejoignez une partie sur MSN Gaming Zone, choisissez-en une hébergée par un ordinateur plus puissant que le vôtre. Si vous disposez d'une machine peu puissante, n'essayez pas d'héberger une partie vous-même. Globalement, plus la partie est fluide sur le serveur, plus elle sera fluide chez les autres joueurs. Aussi évitez de choisir une résolution trop élevée si vous hébergez la partie et n'hésitez pas à réduire vos options si le jeu devient saccadé, pour ne pas entraîner de dégradation des performances pour tous les joueurs connectés à votre partie.



Glossaire des termes relatifs à Internet

BANDE PASSANTE

Quantité de données pouvant être transmise ou reçue pendant un intervalle de temps donné. Par exemple, un modem 28,8 peut envoyer et recevoir à 28,8 kbps (kilobits par seconde) et une carte ISDN peut transmettre à des vitesses variant entre 56 Kps (kilooctets par seconde) et 128 Kps.

CLIENT (VOIR ÉGALEMENT HÔTE)

Dans les parties multijoueur, un client représente une personne qui a rejoint une partie en réseau créée par un autre joueur. Le joueur ayant créé la partie est appelé l'hôte (ou le serveur).

DIRECTX

DirectX est l'API (Applications Programming Interface) qu'utilise **X-Wing Alliance** pour accéder aux composants de votre ordinateur. DirectX est développé par Microsoft et s'intègre aux systèmes d'exploitation Windows 95 et 98. Il permet aux jeux d'accéder directement et de façon non spécifique aux différents composants de votre ordinateur. DirectX est constitué de cinq éléments : DirectDraw pour l'affichage en 2D, Direct3D pour l'affichage en 3D, DirectSound pour le traitement du son, DirectPlay pour la gestion du mode multijoueur, et DirectInput pour la gestion des périphériques d'entrée, comme les souris, les claviers et les joysticks.

HÔTE (VOIR ÉGALEMENT CLIENT)

L'hôte est l'ordinateur qui crée une partie multijoueur sur laquelle les clients (les autres joueurs) vont se connecter. L'ordinateur de l'hôte (appelé aussi serveur) est chargé de gérer la plupart des échanges entre les

différents participants au cours d'une partie en mode multijoueur. C'est pourquoi il est important que ce soit la machine la plus puissante.

INTERNET

Internet est un gigantesque réseau reliant d'autres réseaux plus petits disséminés dans le monde entier. Depuis sa création dans les années 70, Internet n'a cessé de se développer et est devenu aujourd'hui une sorte de réseau public.

ADRESSE IP (INTERNET PROTOCOL ADDRESS)

Une adresse IP est un numéro assigné à un ordinateur afin de l'identifier sur un réseau TCP/IP. Votre fournisseur d'accès vous attribue automatiquement une adresse IP à chaque fois que vous vous connectez sur Internet. Vous devrez utiliser l'utilitaire de Configuration IP de Windows afin d'obtenir ce numéro si vous désirez héberger une partie sur Internet. Référez-vous au paragraphe Configuration IP dans la section Programmes utiles pour les parties Internet, en page 60, pour plus d'informations.

IPX (INTERNETWORK PACKET EXCHANGE)

Ce protocole réseau est utilisé par les réseaux compatibles Novell Netware. Il s'agit du protocole le plus couramment utilisé pour les réseaux locaux. Certains services commerciaux de jeu comme Kali et ZoneLAN de MSN Gaming Zone, sont conçus pour permettre d'effectuer des parties en IPX en passant par Internet. Les logiciels qu'ils utilisent convertissent les paquets IPX en paquets TCP afin de les transmettre par Internet. **X-Wing Alliance** étant directement pris en charge par MSN Gaming Zone, il n'est pas nécessaire d'utiliser ZoneLAN.

IRC (INTERNET RELAY CHAT)

En utilisant un programme d'IRC (non inclus avec **X-Wing Alliance**, mais disponible en Shareware depuis de nombreuses sources sur Internet), vous pouvez vous connecter à des salles de discussion. Vous pourrez facilement trouver des salles de discussion consacrées aux jeux par Internet ou plus spécifiquement à **X-Wing Alliance**, afin de pouvoir échanger des adresses IP et lancer des parties sur Internet.

FOURNISSEUR D'ACCÈS

Société ou service qui fournit un accès local à Internet en utilisant votre modem, généralement contre paiement d'un abonnement mensuel. Certains services en ligne vous permettent d'accéder à Internet en plus de nombreux autres services. Ces types de fournisseurs d'accès peuvent s'avérer incompatibles avec les jeux en ligne en raison des ralentissements causés par leurs navigateurs propriétaires.

RÉSEAU LOCAL (LAN : LOCAL AREA NETWORK)

Deux ordinateurs ou plus, reliés entre eux par des cartes réseau et un câble.

LATENCE

Le temps de latence, ou retard Internet, est la mesure (en millisecondes) du temps nécessaire à la transmission de données d'un ordinateur à un autre, aller et retour, à travers un réseau ou Internet. Ce décalage peut être mesuré en utilisant la commande PING. (Voir la section Programmes utiles en page 59 pour plus d'informations sur la commande PING et le temps de latence). Le temps de latence n'est généralement pas un problème sur un réseau local (LAN). Mais sur Internet, un temps de latence excessif

peut entraîner des dégradations importantes des performances. De ce fait, lorsque vous jouez sur Internet, il est important d'avoir un temps de latence minimal. Des temps de latence élevés peuvent entraîner de mauvaises performances en multijoueur et réduire la stabilité.

PROTOCOLE RÉSEAU

La méthode, ou le langage, utilisé par les ordinateurs pour communiquer ensemble par l'intermédiaire d'un réseau ou d'Internet. Pour que des ordinateurs soient capables de communiquer à travers un réseau, ils doivent partager le même protocole. Les ordinateurs sous Windows 95/98 utilisent souvent plus d'un protocole en même temps afin d'assurer la compatibilité avec différents réseaux. Les protocoles les plus répandus sont IPX, NetBEUI, et TCP/IP.

CÂBLE NULL MODEM

Un câble null modem est un câble série dont les fils d'envoi et de réception sont croisés. Un jeu en connection directe nécessite l'utilisation d'un câble null modem connecté sur un port série de chaque ordinateur. Ce peut être un câble spécial acheté chez votre revendeur, mais vous pouvez également utiliser un adaptateur null modem avec un câble série standard pour obtenir le même résultat. Les câbles série (sans adaptateur null modem) et les câbles parallèles ne sont pas compatibles avec **X-Wing Alliance**.

PAQUET

Une unité de données transmises sur un réseau ou par Internet. Lorsque des ordinateurs communiquent ensemble, ils regroupent leurs données sous forme de paquets. Chaque paquet d'informations est ensuite

adressé, afin de pouvoir atteindre son destinataire. Les jeux fonctionnent mieux si chaque paquet envoyé par le jeu est reçu intact et suffisamment rapidement.

Un problème qui peut survenir sur des réseaux surchargés et en particulier sur Internet, est que des paquets peuvent être perdus ou abandonnés. Dans ce cas, le paquet est réexpédié, ce qui représente un travail supplémentaire pour l'ordinateur expéditeur et augmente la quantité de données devant transiter par le modem. Une quantité excessive de paquets perdus peut entraîner des problèmes de performances pendant une partie et des phénomènes bizarres peuvent également parfois se produire.

Essayez de jouer à des heures différentes afin d'éviter les encombrements des heures de pointe sur Internet et d'améliorer les performances du jeu.

PING

Ce programme DOS (inclus avec Windows 95/98) permet de mesurer le temps de latence entre votre ordinateur et un autre ordinateur sur un réseau TCP/IP ou Internet. Il envoie une petite quantité de données à une adresse IP que vous spécifiez et attend une réponse. Lorsqu'il reçoit une réponse de l'autre ordinateur, il affiche (en millisecondes) le temps pris par les données pour effectuer le voyage sur le réseau.

PPP (POINT-TO-POINT PROTOCOL)

Vous devez disposer d'un compte PPP avec un fournisseur d'accès à Internet afin de pouvoir jouer à

X-Wing Alliance sur Internet. Si vous pouvez naviguer sur Internet, vous disposez très probablement de ce type de compte.

TCP/IP

Il s'agit d'un protocole réseau utilisé par les réseaux locaux et Internet. Ce protocole doit être chargé et correctement configuré afin de pouvoir jouer à des jeux TCP/IP par Internet. Si vous êtes connecté par modem, ce protocole devrait être configuré pour utiliser l'assistant de numérotation. Nous vous recommandons d'utiliser le protocole TCP/IP de Microsoft fourni avec Windows 95/98. Les autres logiciels TCP/IP n'ont pas été testés avec **X-Wing Alliance**.

Crédits

CHEF DE PROJET/DIRECTEUR EXÉCUTIF

Lawrence Holland

RESPONSABLE TECHNIQUE

David Litwin

GRAPHISTE PRINCIPAL

Jim McLeod

Armand Cabrera

MISSIONS ET SCÉNARIO

David Wessman

PROGRAMMEURS

Albert Mack

Michael Zyracki

David Litwin

Lawrence Holland

Alberto Fonseca

Timothy Ramsay

Kevin Deus

CONCEPTION DES MISSIONS

Bill Morrison

Morgan Gray

David Wessman

GRAPHISTES

Richard Green

Armand Cabrera

Jim McLeod

Steve Moore

Thomas Denmark

Stephen Greek

Chan Ho Lee

Corey Keller

Mark Wilson

William Eaken

Mondo Media

CHARGÉ DE PRODUCTION

Dan Connors

TESTEUR PRINCIPAL/CONCEPTION

SUPPLÉMENTAIRE

John Drake

ASSISTANT DU TESTEUR PRINCIPAL

John "Buzz" Buzolich

Todd Stritter

TESTEURS

Jesse Moore

Marcus Gaines

Darren Koepp

Brent Jay Andaya

Jalipa Il

Philip Berry

Erik Ellicock

Julio Torres

Torii Swader

Jeffrey Day

Jeff Sanders

TESTS DE COMPATIBILITÉ

Darren Brown

Jim Davison

Lynn Taylor

Charlie Smith

Jason Lauborough

TESTS DE COMPATIBILITÉ RÉSEAU

Doyle Gilstrap

Scott Tingley

RESPONSABLE DE LA COMPATIBILITÉ

Chip Hinnenberg

SUPERVISEUR DE L'ASSURANCE

QUALITÉ

Dan Pettit

SUPERVISEUR DE L'ASSURANCE

QUALITÉ

Mark Cartwright

EDITION DU SCRIPT

Doug Barnett

PROGRAMMATION SUPPLÉMENTAIRE

Peter Lincroft

Sam Fortiner

PROGRAMMATION DES OUTILS 3D

Wade Lady

Danny Gorlin

PROGRAMMATION DU PROGRAMME

DE LANCEMENT/D'INSTALLATION

Nolan Erck

PROGRAMMATION INTERNATIONALE

Judith Lucero

COORDINATION INTERNATIONALE

Theresa O'Connor

Adam Pasztory

TEST DES VERSIONS

INTERNATIONALES

Dana Fong

COMPRESSION VIDÉO INSANE

Vince Lee

Andre Bremer

TECHNICIEN ARTISTIQUE PRINCIPAL

Josef Richardson

TECHNICIENS ARTISTIQUES

Evan Birkby

Chris Tomera

Chris Doyle

Paul Murphy

Richard Larm

PRODUCTION/DIRECTION DES VOIX

Darragh O' Farrell

EDITION DES VOIX

Will Beckman

Cindy Wong

COORDINATION DE LA PRODUCTION

DES VOIX

Peggy Bartlett

RESPONSABLE DU DÉPARTEMENT

VOIX

Tamlynn Higlio

SOUND DESIGNER PRINCIPAL

Julian Kwasneski

EDITION MUSICALE

Michael Land

Clint Bajakian

SYSTEM MUSICAL IMUSE

Michael McMahon

Peter McConnell

Michael Land

RESPONSABLE DU DÉPARTEMENT

SON

Michael Land

RESPONSABLE MARKETING DU

PRODUIT

Kristen Becht

RÉDACTION DU MANUEL

Joel Dreskin

CONCEPTION DU MANUEL

Victor Cross

Mollie Boero

Doyle Gilstrap

John Drake

Doug Barnett

CONCEPTION DE LA BOÎTE

Patty Hill

ILLUSTRATION SUR LA BOÎTE

Soo Hoo Design

LIAISON ÉDITEUR

Richard Green

SUPPORT IS ET LIAISON MARKETING

Lynn Taylor

Chip Hinnenberg

LIAISON ÉDITEUR

Robin Holland

SUPPORT IS ET LIAISON MARKETING

Peter Leahy

SUPPORT DÉVELOPPEMENT

Noelle Pellowski

RESPONSABLE DU SUPPORT PRODUIT

Dan Gossett

RESPONSABLE DU SUPPORT

PRODUITS SUPERVISOR

Dave Harris

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX À

George Lucas

Version Française :

UBI SOFT

MARKETING

Karine Kaiser

Isabelle Antraygue

ASSISTANTS MARKETING

Ingrid Gautier

Nadia Thévenot

Cédric Villars

COORDINATION DE LA

LOCALISATION

Bruno Porret

ASSISTANT LOCALISATION

Frédéric Hanak

TRADUCTION

Words of Magic

DIRECTION ARTISTIQUE

Nathalie Horns

AVEC LES VOIX DE :

Benoît Allernane

Patrice Baudrier

Rémi Bichet

Françoise Cadole

Hervé Caradec

Thierry Desroses

Pierre-Alain de Guarrigues

Nathalie Horns

Martial Leminoux

Hugues Martel

Lorenzo Pancino

CHARGÉ DE PRODUCTION

Mathieu Boulard

RESPONSABLE DE LA POST-

PRODUCTION

Sylvain Brunet

POST-PRODUCTION

Olivier Germain

Mathieu Janson

TESTS

International Testing

REMERCIEMENTS

Thierry Bégaud, Fabien

Beautemps, Nathalie Balland,

Xavier Vibert, Steve Attal et

Vincent Lebel.

MUSIC CREDITS

MUSIQUE COMPOSÉE ET DIRIGÉE

PAR

John Williams

FROM THE "STAR WARS: A NEW HOPE" ORIGINAL MOTION PICTURE
SOUNDTRACK ©1977
Imperial Attack

FROM THE "EMPIRE STRIKES BACK" MOTION PICTURE
SOUNDTRACK" ©1980
Main Title

FROM THE "STAR WARS TRILOGY"
BOX SET ©1993

TRILOGY SET Disc ONE:

Star Wars

Main Title

The Return Home

Inner City

Mouse Robot/Blasting Off

Rescue of the Princess

The Walls Converge

Ben's Death/TIE Fighter Attack

The Last Battle

The Throne Room/End Titles

TRILOGY SET Disc Two:

The Empire Strikes Back

Luke's Escape

The Imperial March (Darth

Vader's Theme)

Luke's First Crash

The Rebels Escape Again

The Asteroid Field

Han Solo and the Princess

City in the Clouds

The Duel

Hyperspace

Finale/End Credits

TRILOGY SET Disc THREE:

Return of the Jedi

Main Title/Approaching the Death Star

Han Solo Returns (At the Court of Jabba the Hutt)

Fight in the Dungeon

The Return of the Jedi

The Death of Yoda

Luke and Leia

The Emperor Confronts Luke

Into the Trap

The Forest Battle

Final Duel/Into the Death Star

The Emperor's Death

Through the Flames

TRILOGY Set Disc Four:

Outtakes

Heroic Ewok/The Fleet Goes Into Hyperspace (c)

Drawing the Battle Lines/Leia's

Instructions (b)

The Ewok Battle (c)

Attack Position (b)

Standing By (a)

Leia is Wounded/Luke and

Vader Duel (c)

Carbon Freeze/Luke Pursues

the Captives/Departure of Boba

Fett (b)

The Return of the Jedi

(alternate)/Funeral Pyre for a

Jedi (film version) (c)

Ewok Celebration (film version)

(c)/End Credits (film version)

(b)

LICENCE ET GARANTIE LIMITÉE

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CET ACCORD DE LICENCE AVANT D'INSTALLER OU D'UTILISER CE LOGICIEL. EN UTILISANT CE LOGICIEL, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CET ACCORD DE LICENCE. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS NE DEVEZ NI INSTALLER NI UTILISER CE LOGICIEL. VOUS DEVREZ DANS CE CAS EFFACER LE LOGICIEL ET LES FICHIERS QUI L'ACCOMPAGNENT DE VOTRE ORDINATEUR ET RETOURNER CE LOGICIEL DANS SA BOÎTE À VOTRE REVENDEUR, QUI POURRA VOUS LE REMBOURSER.

Ce logiciel, ses graphismes, musiques et tout autre élément inclus avec le programme, sont protégés par les lois sur les copyrights et restent la propriété de LucasArts Entertainment Company ("LEC"). Vous avez le droit d'utiliser ce logiciel mais LEC en conserve les droits et le secret de fabrication. Vous n'êtes autorisée à utiliser ce logiciel que sur un seul ordinateur. Vous ne pouvez pas : (1) copier (sauf dans le cas d'une copie de sauvegarde), distribuer, louer, céder ou octroyer une licence de tout ou partie de ce logiciel ; (2) modifier ou créer un produit dérivé de ce logiciel ; (3) transférer ce logiciel sur un réseau, sur une ligne téléphonique, ou par tout autre moyen électronique, sauf dans le cas d'une partie multijoueurs sur un réseau ; (4) décompiler ou désassembler ce logiciel ; (5) ou en aucun cas modifier un fichier COM, EXE, DLL ou tout autre fichier. Vous pouvez transmettre ce logiciel, à condition que le destinataire accepte les termes et conditions de cet accord de licence.

Si vous transmettez ce logiciel, vous devez transférer tous ses composants, y compris sa documentation, et effacer toutes les copies qui restent sur votre équipement informatique. Votre licence prend fin automatiquement dès lors que vous transmettez ce logiciel.

Vous reconnaissez expressément et acceptez d'utiliser ce logiciel à vos propres risques. Ce logiciel et sa documentation sont fournis en l'état et sans garantie d'aucune sorte. LEC NE COUVRE AUCUNE AUTRE GARANTIE CONCERNANT CE LOGICIEL, CE CD ET SA DOCUMENTATION, ÉCRITE OU ORALE, DIRECTE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, ET SANS LIMITATION DE CE QUI PRÉCÈDE, LES GARANTIES ET CONDITIONS DE COMMERCIALISATION ET D'USAGE À DES FINS SPÉCIFIQUES, MÊME SI LA SOCIÉTÉ A ÉTÉ INFORMÉE D'UN TEL USAGE. DE LA MÊME MANIÈRE, LES RISQUES LIÉS À L'UTILISATION, AUX RÉSULTATS ET AUX PERFORMANCES DE CE LOGICIEL, DE CE CD ET DE LA DOCUMENTATION SONT LAISSÉS À VOTRE ENTÈRE RESPONSABILITÉ. LEC NE POURRA EN AUCUN CAS ÊTRE TENU POUR RESPONSABLE ENVERS VOUS-MÊME OU UN TIERS EN CAS DE DOMMAGES INDIRECTS, CONSÉCUTIFS OU SPÉCIFIQUES LIÉS À LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LE MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT, Y COMPRIS ET SANS LIMITATION LES DOMMAGES À LA PROPRIÉTÉ ET, DANS LES LIMITES PRÉVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES EN CAS DE BLESSURES, MÊME SI LEC INFORME DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES OU PERTES.

EN AUCUN CAS LEC, SES DIRECTEURS, RESPONSABLES, SALARIÉS OU AGENTS, NE POURRONT ÊTRE POURSUIVIS POUR DES DOMMAGES DIRECTS, SPÉCIAUX OU CONSÉCUTIFS (Y COMPRIS POUR LA PERTE DE BÉNÉFICES, L'INTERRUPTION COMMERCIALE OU LA PERTE D'INFORMATIONS) POUVANT RÉSULTER DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DE LA MAUVAISE UTILISATION DE CE PRODUIT, Y COMPRIS ET SANS LIMITATION LES DOMMAGES À LA PROPRIÉTÉ ET, DANS LES LIMITES PRÉVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES EN CAS DE BLESSURES, MÊME SI LEC INFORME DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES OU PERTES. CERTAINES JURIDICTIONS N'AUTORISENT PAS LA LIMITATION OU L'EXCLUSION DE LA RESPONSABILITÉ POUR DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU CONSÉCUTIFS, AINSI LA LIMITATION CI-DESSUS PEUT NE PAS S'APPLIQUER DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS OCTROIE DES DROITS SPÉCIFIQUES QUI PEUVENT DÉPENDRE DE VOTRE ÉTAT D'ORIGINE.

VOUS RECONNAÎSSEZ QUE LA RESPONSABILITÉ DE LEC EN CAS DE PLAINTÉ LÉGALE (CONTRACTUELLE, PRÉJUDICE OU AUTRES) NE POURRA PAS EXCÉDER LE MONTANT PAYÉ À L'ORIGINE POUR L'ACHAT DE CE PRODUIT.

Si le CD fourni avec ce produit s'avérerait défectueux, appelez notre Hot Line au : 02.99.08.90.77.

Demandez le n° d'accord obligatoire, envoyez pour échange le logiciel défectueux muni de ce bon sans sa boîte à :

EURO-MAINTENANCE
BP2 56200 La Gacilly

Il sera nécessaire de préciser sur papier libre votre nom, prénom, rue, ville, ainsi que :
le n° d'accord, la date d'achat et le magasin. L'échange reste possible chez votre revendeur.

© LucasArts Entertainment Company LLC. © Lucasfilm Ltd &™. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation. Totally Games est une marque déposée de Totally Games.

Cette œuvre est une fiction. Tous les personnages et événements décrits dans ce jeu sont fictifs. Toute ressemblance avec des personnages existants ou ayant existé serait purement fortuite.

LucasArts Entertainment Company LLC, P.O. Box 10307, San Rafael, CA 94912

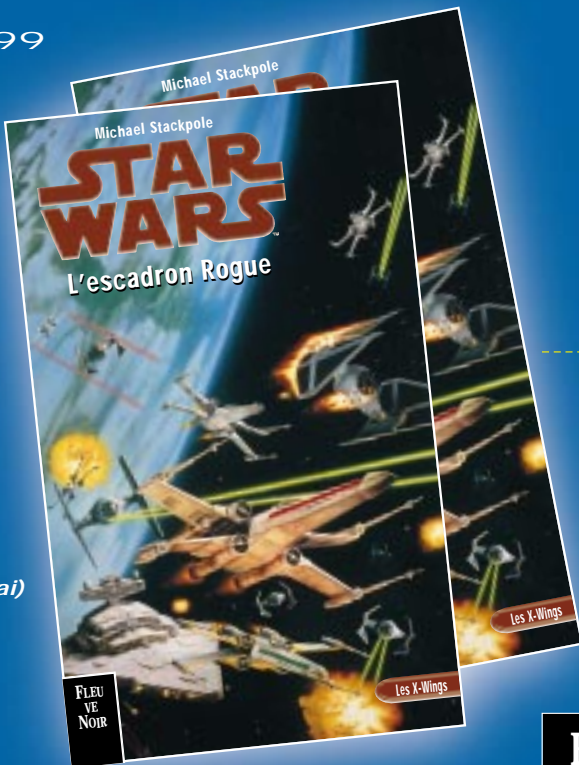


BIENVENUS À BORD DES X-WINGS

Dès le 22 avril 1999
rejoignez
les meilleurs
chasseurs
de l'espace :
les X-wings

Les X-wings :

- *L'escadron Rogue* (22 avril)
- *Le jeu de la mort* (22 avril)
- *Un piège nommé Krytos* (27 mai)
- *La guerre du bacta* (27 mai)



Retrouvez tous les romans *Star Wars* aux éditions Fleuve Noir.

Déjà parus : *La Guerre des Étoiles*; *l'Empire contre-attaque*;
Le retour du Jedi; *La Crise de la Flotte Noire* (3 titres)

STAR WARS X-WING ALLIANCE

WWW.LUCASARTS.COM
WWW.STARWARS.COM



© LucasArts Entertainment Company LLC. © Lucasfilm Ltd. et™. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation