

XBOX



LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÉSENTE

STAR WARS JEDI OUTCAST™



JEDI KNIGHT™ II

ACTIVISION®



INFORMATIONS SUR LA SÉCURITÉ

À propos des crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certaines images, notamment aux lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier ; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute sur le sol ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin, si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus ; les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes.

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de s'asseoir à un emplacement éloigné de l'écran de télévision, d'utiliser un écran de télévision de petite taille, de jouer dans une pièce bien éclairée et d'éviter de jouer en cas d'envie de dormir ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Autres informations importantes sur la santé et la sécurité Le manuel d'instructions Xbox contient des informations importantes en matière de santé et de sécurité qui doivent être lues et bien comprises avant d'utiliser ce logiciel.

Comment éviter d'endommager votre télévision

Vous ne devez pas utiliser certains téléviseurs. En effet, certains d'entre eux, particulièrement ceux à projection frontale ou par transparence, peuvent être endommagés si vous les utilisez pour jouer à certains jeux vidéo, notamment les jeux Xbox. Des images statiques présentées pendant le cours normal du jeu risquent de se fondre avec l'écran, ce qui provoque l'apparition définitive d'une ombre permanente de l'image statique, même lorsque vous ne jouez pas aux jeux vidéo. Un endommagement similaire risque de se produire à partir des images statiques créées lorsque vous interrompez ou pausez un jeu vidéo. Reportez-vous au manuel d'utilisation de votre télévision pour déterminer s'il est possible de jouer à des jeux vidéo en toute sécurité sur votre poste. Si vous ne parvenez pas à trouver ces informations dans le manuel d'utilisation, contactez votre fournisseur ou fabricant pour déterminer si vous pouvez jouer à des jeux vidéo sur votre poste.

Il est strictement interdit de recopier, désosser, transmettre, présenter en public, louer, facturer à utilisation ou de contourner la protection contre la copie.

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION	1
DEMARRAGE	2
COMMANDES PAR DEFAUT	3
COMMENT JOUER	6
LE PAD DE DONNEES	8
ECRAN D'ETAT	8
RETICULE DE VISEE INTELLIGENT	9
UTILISATION DU SABROLASER	10
INTERACTION AVEC L'ENVIRONNEMENT	11
ARMES	12
ATTQUES DE BASE AU SABROLASER	16
OBJETS	20
POUVOIRS DE LA FORCE	22
PERSONNAGES	27
TRUCS ET ASTUCES	30
PARTIES ARENE DU JEDI	32
ECRAN MAIT. FORCE	34
INFORMATIONS SUR LES BOTS	37
POUVOIRS DE LA FORCE ARENE DU JEDI	39
OBJETS ARENE DU JEDI	40
CREDITS	41
CONTACTER LUCASARTS	43
CONTRAT DE LICENCE PRODUIT	44

INTRODUCTION

Neuf ans après avoir vengé la mort de son père, Kyle Katarn n'est plus qu'un loup solitaire, un mercenaire en quête de rédemption.

Ayant réussi à résister à grand peine à la tentation du côté obscur dans *Star Wars™ Jedi Knight™ : Dark Forces™ II*, Kyle réalisa qu'il n'avait plus confiance dans sa capacité à maîtriser la Force. Désorienté et amer, il renonça à son statut de chevalier

Jedi, rendit son sabrolaser et fit le serment de ne plus jamais utiliser la Force. Kyle consacre désormais son temps à effectuer des missions de reconnaissance pour la Nouvelle République. Le lien qui l'unit à la Force s'est peut-être affaibli, mais sa vivacité d'esprit et ses réflexes demeurent des atouts précieux pour la

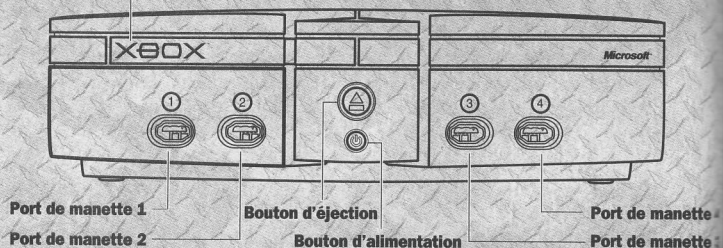
Nouvelle République.

D E M A R R A G E

Utilisation de la console de Jeu vidéo Xbox

1. Configure la console de Jeu vidéo Xbox comme indiqué dans ce manuel.
2. Appuie sur le bouton d'alimentation : le voyant de mise en marche s'allume.
3. Appuie sur le bouton d'éjection pour ouvrir le compartiment à disque.
4. Insère le disque Xbox *Star Wars™ Jedi Knight™: Jedi Outcast* dans le compartiment à disque, face sérigraphiée vers le haut, puis referme le compartiment à disque.
5. Suis les instructions apparaissant à l'écran et reporte-toi à ce manuel pour obtenir des informations relatives à l'utilisation de *Star Wars™ Jedi Knight™: Jedi Outcast*.

Compartiment à disque



Port de manette 1

Bouton d'éjection

Port de manette 3

Port de manette 2

Bouton d'alimentation

Port de manette 4

Endommagement des disques ou du lecteur de disque

Endommagement des disques ou du lecteur de disque

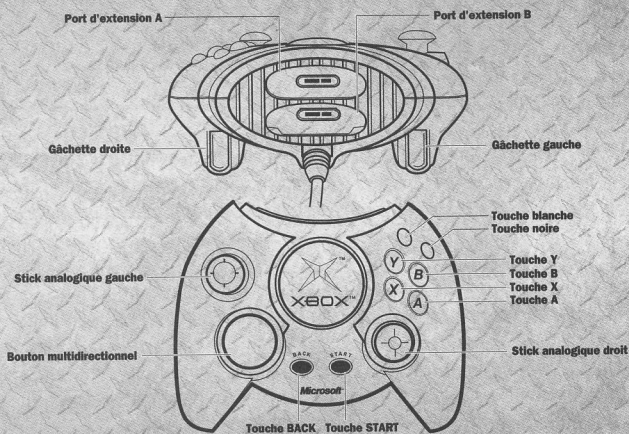
Pour éviter d'endommager les disques ou le lecteur de disque :

- N'insère que les disques compatibles Xbox dans le lecteur de disque.
- N'utilise jamais de disque de forme non standard, comme par exemple des disques en forme d'étoile ou de cœur.
- Ne laisse jamais un disque pendant une période prolongée dans la console Xbox lorsque tu ne l'utilises pas.
- Ne déplace pas la console Xbox lorsqu'elle est sous tension et lorsqu'un disque est inséré.
- N'applique pas d'étiquette, d'autocollant ou autre objet sur le disque.

COMMANDES PAR DÉFAUT

Utilisation de la manette Xbox

1. Connecte la manette Xbox à n'importe quel port de manette situé sur l'avant de la console. Pour jouer à plusieurs, connecte des manettes supplémentaires aux ports disponibles de la console.
2. Insère tout élément d'extension (comme par exemple une carte mémoire Xbox) dans le port d'extension approprié.
3. Suis les instructions apparaissant à l'écran et reporte-toi à ce manuel pour plus d'informations sur l'utilisation de la manette Xbox dans *Star Wars™ Jedi Knight™: Jedi Outcast*.



Gâchette droite : tir principal

Gâchette gauche : tir secondaire

Stick analogique gauche : permet de contrôler les mouvements du personnage principal.

REMARQUE : appuyez dessus pour utiliser les pouvoirs de la Force.

Stick analogique droit : permet de contrôler la vue du personnage.

REMARQUE : appuyez dessus pour vous accroupir.

Bouton multidirectionnel :

- ↑ active le pouvoir de la Force suivant.
- ↔ alterne entre deux armes. Déplacez-le vers la gauche pour sélectionner l'arme précédente et vers la droite pour sélectionner l'arme suivante.

↓ active l'objet d'inventaire suivant.

Touche Y : active l'objet d'inventaire sélectionné.

Touche B : dégainé le sabrolaser. Une fois dégainé, la touche permet d'activer successivement les différents styles de combat au sabrolaser que vous avez acquis au cours de la partie. Pour plus d'informations, consultez la page 17.

Touche A : sauter. Maintenez-la enfoncée pour sauter encore plus haut.

Touche X : utiliser. Appuyez dessus pour vous servir d'un objet. Une icône en forme de main apparaît en bas de l'écran lorsque vous êtes à proximité d'un objet pouvant être utilisé grâce à la touche X.

Touche BACK : affiche les infos de mission/le Pad de données

Touche START : menu Pause

Touches blanche et noire : affectez des pouvoirs de la Force, des objets d'inventaire ou des armes spécifiques à ces deux touches. Pour plus d'informations voir page 5.

MENU PRINCIPAL

Une fois le jeu *Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast* démarré, le menu principal apparaît. De là, vous pouvez sélectionner une des cinq options à l'aide de la touche A.

NOUVELLE PARTIE

Démarrer une nouvelle partie. Après avoir sélectionné cette option, choisissez un niveau de difficulté parmi les trois proposés.

Padawan : facile

Jedi : normal

Chevalier Jedi : difficile



Menu Principal

REMARQUE : un quatrième niveau de jeu, Maître Jedi, se déverrouille une fois que vous avez terminé le jeu au niveau Chevalier Jedi. En outre, vous pourrez accéder au niveau de bonus Mission sur Alzoc III sur l'écran Sélection niveau après avoir terminé le jeu en solo.

CHARGER PARTIE

Charger une partie précédemment sauvegardée. Faites circuler les fichiers, sélectionnez le fichier approprié, et appuyez sur la touche A pour charger.

PARTIES ARENE DU JEDI

Organiser un combat avec d'autres joueurs dans une arène sélectionnée. Plusieurs options sont possibles. Pour plus d'informations, consultez la page 32.
Parties Arène du Jedi

OPTIONS

Config. manette :

permet d'adapter les commandes à votre style de jeu.

www.olderising.com FONCTIONNALITE EXCLUSIVE

Touche blanche et noire : dans le menu Config. Manette, appuyez sur la touche X pour affecter des pouvoirs de la Force spécifiques, des objets d'inventaire ou des armes aux touches blanche et noire avant de commencer à jouer. Pour changer les attributions des touches en cours de partie, sélectionnez une arme, un Pouvoir de la force ou un objet en utilisant le bouton multidirectionnel. **Tandis que la barre de sélection au bas de l'écran est encore en surbrillance, maintenez la touche noire ou blanche enfoncée pendant trois secondes. Vous entendrez alors un bip confirmant que votre sélection est attribuée à la touche choisie.**

Commandes avancées :

Options supplémentaires permettant d'optimiser les commandes pour le joueur.

Stick inversé : activez cette option pour inverser l'axe Y (vertical) du stick analogique droit

Vibration : activez ou désactivez la fonction de vibration.

Niveau auto. : permet de conserver la caméra de niveau lorsque le joueur se déplace dans le jeu.

Cible auto. : aide le joueur à viser l'ennemi.

Sens. horiz. : réglez la sensibilité horizontale du stick analogique droit en appuyant vers la gauche pour réduire et vers la droite pour augmenter la sensibilité.

REMARQUE : plus le paramètre est bas, plus les mouvements sont lents.

Sens. vertic. : réglez la sensibilité verticale du stick analogique gauche en appuyant vers la gauche pour réduire et vers la droite pour augmenter la sensibilité.

REMARQUE : plus le paramètre est bas, plus les mouvements sont lents.

Options audio :

Volume SFX : règle le volume des armes, explosions et autres effets sonores d'ambiance, ainsi que le volume de la musique des cinématiques.

Volume musique : modifie le volume de la musique du jeu.

Volume voix : modifie le volume des voix.

AUTRES

Bonus spéciaux déverrouillés tout au long du jeu. Appuyez sur la touche A pour valider votre choix. Une fois dans le menu choisi, appuyez sur la touche B pour accéder au menu Autres.

Sélection niveau : permet de rejouer un niveau précédemment terminé.

Voir les personnages : permet d'observer n'importe quel personnage rencontré dans le jeu. Zoomez et faites-le pivoter à l'aide du bouton multidirectionnel. Appuyez sur la touche X pour consulter la biographie d'un personnage.

Voir les vidéos : permet de regarder n'importe quelle scène cinématique déverrouillée au cours du jeu. Utilisez les touches ↑ et ↓ du bouton multidirectionnel pour sélectionner une scène cinématique et appuyez sur la touche A pour la visionner.

Galerie : déverrouillez ce menu et affichez les esquisses ayant servi à la création des personnages, objets et niveaux du jeu.

Voir les crédits : affichez la liste de toutes les personnes ayant participé au développement du jeu

Codes de triche : si vous disposez de codes spéciaux pour le jeu, utilisez cette option pour les entrer. Appuyez sur ← ou → du bouton multidirectionnel pour faire défiler les lettres et appuyez sur la touche A pour sélectionner une lettre. Une fois terminé, sélectionnez OK et appuyez sur la touche A pour accepter.

REMARQUE : lorsque vous quittez un menu d'options, un petit menu apparaîtra vous demandant de sauvegarder votre configuration.

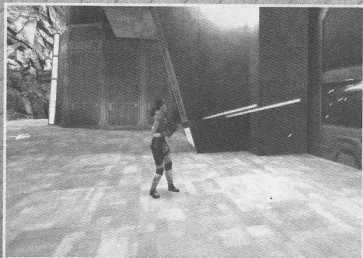
COMMENT JOUER

Le jeu s'ouvre avec une série de séquences cinématiques. Après l'atterrissage sur Kejim, vous prenez le contrôle de Kyle et la partie commence. Si vous manquez d'informations sur les objectifs de la mission, affichez le Pad de données (voir p. 8) pour consulter les tâches que vous devez accomplir. Une fois un objectif atteint, le cercle à côté de son nom se remplit dans le Pad de données.

ATTENTION :

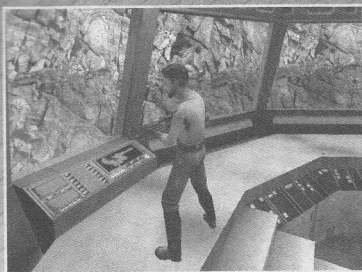
CERTAINS MYSTERES VONT ETRE REVOILES ICI ! SI VOUS SOUHAITEZ GARDER LE SUSPENSE, PASSEZ DIRECTEMENT À LA PAGE 8.

DEROULEMENT DE LA PREMIERE ENIGME



« Chuuuuut. Je crois que j'ai vu quelqu'un. »

L'observation de Jan confirma nos inquiétudes : cette mission de reconnaissance n'allait pas être une simple opération de routine. Je ne peux pas dire que je sois déçu. Après avoir entendu les extraits de cette transmission partiellement décodée,



je brûle de savoir ce que les Impériaux entendent par « Revenant » et « Vallée des Jedi ».

Pour en savoir plus, je dois m'infiltrer dans la base impériale.

Les stormtroopers que Jan a aperçus ne nous posent pas de problème. Jan et moi gérons ce type de situation depuis des années. Ils sont tous pareils et n'apprennent jamais rien.

Nous contournons le véhicule de transport des Impériaux et tombons nez à nez avec d'autres stormtroopers gardant l'entrée de l'avant-poste « abandonné ». Après nous en être débarrassés, je m'aperçois que les commandes de la porte ont été détruites. La porte est bloquée.

Jan tire quelques coups de feu sur le verrou. En vain. Inutile d'essayer d'ouvrir ces portes avec nos blasters.

Je vais tâcher de trouver un moyen d'ouvrir cette porte. Reste ici, Jan.

Je n'ai pas besoin de chercher longtemps. De nouveaux stormtroopers sortent en masse d'une porte dérobée. Je repère un turbo laser en pièces détachées posé sur des caisses. J'essaie de l'utiliser (touche X) contre les assaillants, mais l'arme n'est pas chargée. Je vais devoir m'occuper des stormtroopers à l'ancienne.

Après avoir franchi la porte dérobée (que les derniers stormtroopers n'ont pas jugé utile de refermer derrière eux), je découvre un ascenseur qui m'amène au deuxième étage où j'actionne le panneau de contrôle mural. A ma droite se trouve une chambre d'observation éclairée d'une lumière rouge. Une petite plate-forme près du mur s'élève, et me hisse jusqu'au pupitre de commande de la salle. De l'autre côté de la petite pièce, près de la fenêtre, je repère un panneau qui pourrait se révéler utile.

Aucune autre possibilité. J'actionne le panneau de contrôle.

Défenses du périmètre : activées, signale l'ordinateur d'une voix synthétique.

Ça a marché ?

- Non, mais tu as encore réussi à te faire remarquer, répond Jan.

Alertés par l'alarme, une unité de stormtroopers nous prend en chasse.

Ils ne nous occupent pas longtemps. Ces stormtroopers n'ont pas eu l'occasion de se battre depuis quelque temps. Leurs réflexes sont un peu rouillés.

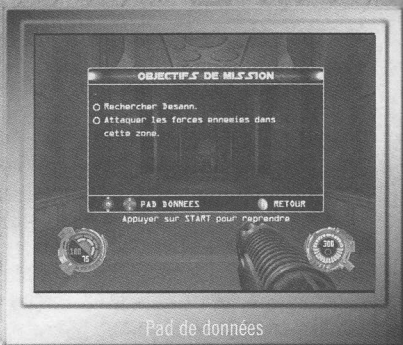
En activant les défenses du périmètre, j'ai chargé le turbo laser en pièces détachées qui surplombe le canyon. Si je l'utilise contre la porte, les blasters accumuleront peut-être suffisamment de puissance pour percer une brèche.

Efficace en tous cas, s'amuse Jan. Elle s'engouffre dans la nouvelle ouverture.

Jan peut bien se moquer de mes méthodes, je ne l'ai pas entendu proposer une autre solution. Je rejoins Jan derrière la porte et nous nous engouffrons dans l'ascenseur, en direction des étages inférieurs.

LE PAD DE DONNEES

Le Pad de données est votre assistant numérique personnel. Il vous permet de consulter les objectifs de votre mission ainsi que de passer en revue votre arsenal actuel de pouvoirs de la Force, armes et objets d'inventaire. Pour afficher le Pad de données, appuyez sur la touche BACK. Notez que le jeu s'interrompt automatiquement lorsque le Pad de données est affiché. Lorsque votre Pad de données contient de nouvelles informations, vous en êtes averti par un signal sonore et un voyant rouge qui s'allume dans l'écran d'état à droite.



Pad de données

Une fois le Pad de données ouvert, les objectifs de la mission sont affichés dans la fenêtre de texte. Pour sélectionner une autre option du Pad de données, utilisez les touches q et m du bouton multidirectionnel pour faire défiler les options. Les options proposées sont les suivantes :

Armes : description de votre arsenal actuel.

Inventaire : objets d'inventaire actuellement en votre possession.

Force : pouvoirs de la Force à votre disposition, et votre niveau d'utilisation pour chacun d'eux. Pour plus d'informations, consultez la section Pouvoirs de la Force, page 22.

Mission : si vous avez choisi une autre option, sélectionnez l'option Mission pour revenir aux informations relatives aux objectifs de la mission.

Dans les options Armes, Inventaire et Force, utilisez les touches k et o pour circuler entre les objets spécifiques. Lorsque vous avez fini d'utiliser le Pad de données, appuyez sur la touche B pour reprendre la partie.

ECRAN D'ETAT

Deux écrans d'état circulaires au bas de l'écran contiennent des informations vitales que vous devez surveiller :



Ecran d'état gauche

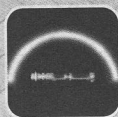
Cet écran affiche l'état de votre bouclier et de votre santé. Le chiffre rouge correspond à votre santé. Le niveau de santé maximal est de 100 unités. Le chiffre vert correspond au niveau de résistance de votre bouclier. Les boucliers absorbent tous les dommages causés par des attaques d'énergie, mais sont inopérants contre les dommages causés par les chutes ou les collisions.



Écran d'état droit

Cet écran affiche l'état actuel de vos munitions à l'aide du chiffre et des barres d'état orange. Lorsque les données du Pad sont mises à jour, un voyant rouge clignote.

Lorsque Kyle sera reconnecté avec la Force, les barres d'état bleues au bas de l'écran indiqueront la puissance de vos pouvoirs de la Force. Ces barres diminuent à mesure que vous utilisez les pouvoirs de la Force. Lorsqu'elles sont totalement épuisées, vous n'êtes plus en mesure d'utiliser les pouvoirs de la Force pendant une courte durée. Les barres se rechargent lentement tant que n'utilisez pas vos pouvoirs. Pour plus d'informations, consultez la section Pouvoirs de la Force, page 22.



Indicateur des styles de combat au sabrolaser

Lorsque vous utilisez le sabrolaser, l'écran d'état à droite indique le style de combat au sabrolaser que vous utilisez à la place de l'indicateur des munitions.

Indicateur des munitions Les couleurs employées sont le jaune (moyen), le bleu (rapide) et le rouge (puissant).

RETICULE DE VISEE INTELLIGENT

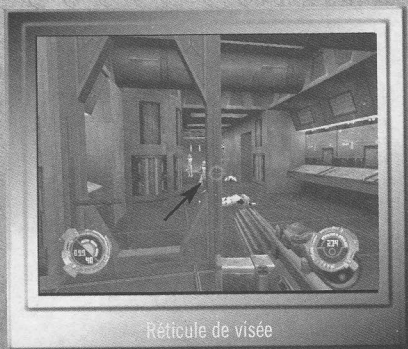
Jedi Outcast dispose d'un réticule de visée qui vous permet de savoir très vite comment interagir avec les objets de votre environnement. Le réticule change de couleur quand vous le placez sur les objets. Le code de couleurs est le suivant :

Rouge : indique un ennemi actif.

Vert : indique une entité alliée.

Bleu : l'objet peut être affecté par les pouvoirs de la Force.

REMARQUE : ces indications ne sont disponibles qu'aux niveaux Padawan et Jedi.



Réticule de visée

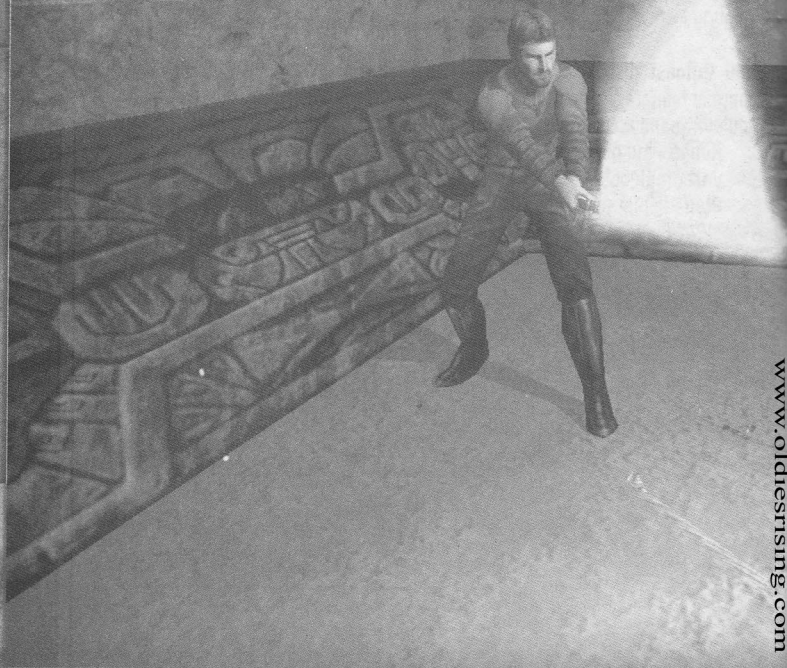
UTILISATION DU SABROLASER

Après les batailles de *Star Wars™ Jedi Knight* et de *Star Wars™ Jedi Knight: Mysteries of the Sith™*, Kyle rendit son sabrolaser et jura de ne plus jamais l'utiliser. Toutefois, les événements de *Jedi Outcast* finiront par l'obliger à utiliser à nouveau un sabrolaser et à se reconnecter avec la Force.

Une fois le sabrolaser acquis, sa sélection change automatiquement le mode d'affichage du jeu en caméra objective.

Entre les mains d'un novice, le sabrolaser est un outil difficile à manier, et presque aussi dangereux pour lui-même que pour ses ennemis. Entre les mains d'un Maître Jedi, le sabrolaser est comme le pinceau du peintre : élégant et puissant. Pour en savoir plus sur l'utilisation du sabrolaser, consultez la section Sabrolaser, page 16.

Votre sabrolaser peut également être utilisé comme un outil d'exploration et de progression dans les niveaux. Lorsque vous rencontrez une porte ou une zone fermée dans le jeu, songez que le sabrolaser peut vous tirer d'affaire.



MENU DE JEU EN SOLO

Au cours de la partie, vous pouvez afficher le menu de jeu en solo en appuyant sur la touche START. Dans ce menu, vous pouvez sauvegarder votre partie, la charger et régler certaines options de jeu. Pour quitter la partie, choisissez Quitter partie. Pour reprendre la partie, choisissez Reprendre la partie. Ce menu fonctionne de la même manière que le menu principal du jeu.

INTERACTION AVEC L'ENVIRONNEMENT

Au cours de la partie, vous souhaitez probablement écouter les personnages non joueurs et interagir avec les objets de votre environnement. Lorsque vous devez interagir avec l'environnement, une main bleue apparaît à l'écran. Approchez-vous d'un objet et appuyez sur la touche Utiliser (touche X) pour interagir. Vous pouvez interagir avec les objets tels que les portes, les boutons, les consoles, les claviers et les ascenseurs. La touche Utiliser (touche X) permet également d'annuler les cinématiques.



L'objet est disponible



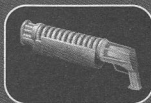
ARMES

Jedi Outcast propose un vaste arsenal d'armes que les joueurs acquièrent au cours de la partie. Vous démarrez la partie avec deux armes et en gagnez de nouvelles à mesure de votre progression. Faites défiler les armes disponibles à l'aide des touches k et o du bouton multidirectionnel. Vous pouvez récupérer des armes sur le sol en courant ou en marchant dessus. Si vous ne réussissez pas à vous approcher suffisamment d'un objet, appuyez sur la touche Utiliser (touche X) pour l'attraper. Vous pouvez ramasser les packs de munitions de la même manière.

REMARQUE : à l'exception de la matraque, toutes les armes possèdent un mode de Tir principal et un mode de Tir secondaire.

**MATRAQUE**

Utilisée pour soumettre les prisonniers indisciplinés, la matraque a été conçue pour les combats rapprochés où la mort de l'adversaire n'est pas nécessairement le but recherché. Lorsque Kyle acquiert un sabrolaser, celui-ci remplace la matraque comme première arme.

**BLASTER BRYAR**

Arme de prédilection de Kyle. Sa vitesse de tir est lente mais il est incroyablement précis contre les ennemis.

Tir principal : tir lent au coup par coup.

Tir secondaire : maintenez enfoncée la touche de tir secondaire pour charger le blaster. Le tir produit sera plus puissant. Notez aussi que ce mode d'utilisation consomme plus de munitions.

Munitions : pack blaster

**FUSIL BLASTER E-11**

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

Tir principal : tir lent mais très puissant

Tir secondaire : tirs rapides

Munitions : pack blaster

DISRUPTEUR TENLOSS

Agissant sur la matière au niveau moléculaire, ce fusil détruit les tissus vivants avec une facilité désarmante. Illégal dans toute la galaxie, il n'est généralement utilisé que par des hors-la-loi et des gangsters.

Tir principal : tir au coup par coup, faible cadence de tir.

Tir secondaire : appuyez sur la touche de Tir secondaire pour activer la lunette. Plus vous maintenez la touche enfoncée, plus le zoom avance. Maintenez enfoncée la touche de Tir principal pour préparer le tir. L'indicateur de charge au bas de la lunette vous indique à quel moment l'arme est chargée au point de désintégration, qui est souvent mortel pour la cible. Relâchez la touche de Tir principal pour faire feu. Appuyez à nouveau sur la touche de Tir secondaire pour désactiver la lunette.

Munitions : cellule énergétique

ARBALETE LASER WOOKIEE

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

Tir principal : tir précis au coup par coup. Maintenez la touche enfoncée pour charger l'arme et tirer jusqu'à cinq carreaux à la fois.

Tir secondaire : tir réfléchif qui rebondit sur les surfaces.

Munitions : cellule énergétique

BLASTER A REPETITION IMPERIAL

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

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

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

Munitions : projectiles métalliques

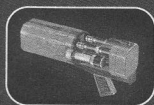
FUSIL DEMP 2 (A IMPULSIONS ELECTROMAGNETIQUES)

Ce fusil tire des rafales d'ions lourds qui font fondre les circuits électriques. Il est très efficace contre les droïdes et les appareils électriques, bien que la dernière version inflige également des dommages aux êtres vivants.

Tir principal : assomme les humains et endommage les droïdes.

Tir secondaire : cette attaque à chargement d'énergie crée un cône croissant d'énergie électromagnétique qui endommage les humains, les droïdes et les tourelles à l'impact.

Munitions : cellule énergétique



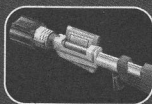
ARME A FLECHETTES FC1 GOLAN

Arme préférée des policiers de l'Autorité du Secteur Corporatif, le FC1 tire des aiguillons métalliques dans un grand rayon. Conçue pour toucher plusieurs cibles à courte distance. Faites attention à l'effet de ricochet des projectiles.

Tir principal : tir de shrapnel en arrosoir.

Tir secondaire : lance une mine qui rebondit sur les surfaces. La mine explose au bout d'un certain temps.

Munitions : projectiles métalliques



SYSTEME DE MISSILES PORTABLES MERR-SONN PLX-2M

Arme dangereuse, ce lance-roquettes tire des missiles Arakyd 3T3. Le joueur peut être blessé par son arme.

Tir principal : tire des missiles à trajectoire rectiligne qui explosent au contact.

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

Munitions : roquettes



DETONATEUR THERMIQUE

Réputé dans toute la galaxie, le détonateur thermique produit un barrage d'énergie et de chaleur capable de désintégrer toute matière alentour. Maintenez la touche Tir enfoncée dans les deux modes pour envoyer le détonateur plus loin.

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

Tir secondaire : lance une grenade qui explose au contact.



MINES LASER

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

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

Tir secondaire : tire un dispositif qui explose automatiquement à proximité d'un ennemi.



BOMBES

Petit appareil explosif doté d'un détonateur télécommandé qui vous permet de poser ou de lancer la bombe puis de la faire exploser à distance. Les bombes sont fréquemment utilisées pour tendre une embuscade ou ouvrir des portes bloquées.

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

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



SABROLASER

Lorsque vous sélectionnez le sabrolaser, le jeu passe en mode d'affichage caméra objective.

Tir principal : les différents coups et enchaînements varient en fonction des mouvements du joueur. Pour plus d'informations sur les attaques de base, consultez la page 16. L'attaque au sabrolaser est également déterminée par le style d'attaque sélectionné. Pour plus d'informations, consultez la page 17.

Tir secondaire : si vous pouvez utiliser les pouvoirs de la Force, le joueur peut effectuer un lancer de sabrolaser. Le sabrolaser finira sa course dans les mains du joueur. Souvenez-vous que cette manœuvre consomme le pouvoir de la Force. Pour plus d'informations, consultez le paragraphe Lancer du sabrolaser de la section Pouvoirs de la Force, page 25.

ARMES NON PORTABLES

Au cours de la partie vous pouvez utiliser les armes que vous trouverez dans l'environnement du jeu. Pour essayer d'utiliser ces armes, approchez-vous d'elles et appuyez sur la touche Utiliser (touche X). Vérifiez que les armes sont chargées (sous tension) avant de les utiliser.

ATTAQUES DE BASE AU SABROLASER

Le sabrolaser possède quatre modes de Tir principal de base. Chaque attaque peut être effectuée de deux façons, suivant la manière dont vous appuyez sur le stick analogique gauche tout en maintenant enfoncée la touche Tir principal.

ATTAQUES DE BASE AU SABROLASER

COUP VERTICAL DE HAUT EN BAS

Commandes : Avant + Tir principal
Ou Arrière + Tir principal

Attaque rapide et mortelle. S'il atteint sa cible, le coup peut infliger énormément de dommages. Cette attaque a une efficacité optimale sur les cibles situées au-dessus ou au-dessous de vous.

COUP HORIZONTAL

Commandes : Pas à gauche + Tir principal
Ou Pas à droite + Tir principal

Plus lent, ce mouvement est celui qui vous donne le plus de chance de frapper un adversaire debout, même s'il se déplace horizontalement. Avec ce mouvement, vous frappez de droite à gauche, tout en effectuant un pas vers la gauche, ou inversement. Cette attaque est efficace contre les ennemis qui passent, mais inefficace contre ceux qui sautent ou plongent.

COUP EN DIAGONALE VERS LE BAS

Commandes : Avant + Pas à gauche + Tir principal
Ou Avant + Pas à droite + Tir principal

Cette attaque est efficace contre les ennemis près de Kyle qui ne bougent pas. Ce coup n'a pas la portée des coups horizontaux, mais il est plus rapide et offre une bonne probabilité d'atteindre les ennemis dans les endroits confinés.

COUP EN DIAGONALE VERS LE HAUT

Commandes : Arrière + Pas à gauche + Tir principal
Ou Arrière + Pas à droite + Tir principal

Cette attaque est excellente pour surprendre un ennemi, et notamment s'il charge sur vous. Exécutez la manœuvre lorsque vous êtes poursuivi et que vous courez à reculons. Cette attaque est également efficace contre les ennemis accroupis ou en saut.

REMARQUE : la force, la vitesse et la portée de ces attaques varient en fonction du style de combat au sabrolaser sélectionné. Pour plus d'informations, consultez la page suivante.

STYLES DE COMBAT AU SABROLASER

A mesure que vous progressez dans le jeu, vous gagnez de nouveaux styles de combat au sabrolaser. Vous commencez avec le style moyen, puis gagnez le style rapide et enfin le style puissant. Lorsque vous disposez de plusieurs styles, vous pouvez sélectionner celui que vous voulez à l'aide de la touche B lorsque vous avez sorti votre sabrolaser. Votre style est indiqué par une icône bleue (rapide), jaune (moyen) ou rouge (puissant) sur le HUD (Affichage Tête Haute).

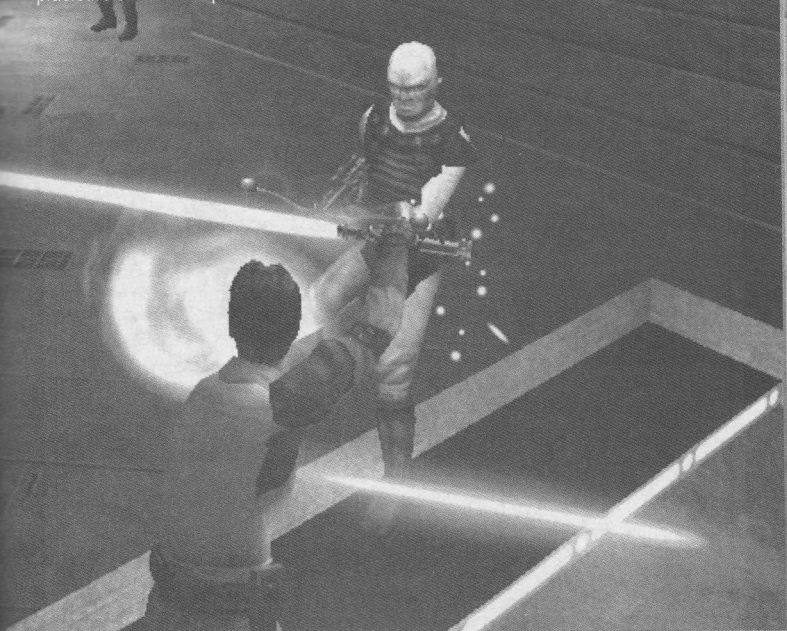
Style de combat au sabrolaser - Moyen

Style de combat au sabrolaser classique. Les attaques sont de vitesse et de portée moyennes et produisent donc des dommages moyens. Certains des mouvements incluent des rotations. Un Jedi peut enchaîner entre trois et cinq attaques d'affilée. Ce style est particulièrement adapté contre plusieurs ennemis à la fois.

Style de combat au sabrolaser - Rapide

Ce style, efficace et rapide, manque toutefois de portée. La vivacité de vos mouvements vous permet d'enchaîner les attaques et les combinaisons, mais les dommages sont relativement faibles en raison de la trajectoire oblique des coups portés. Ces attaques comportent des mouvements sophistiqués, comme des rotations, mais peuvent être enchaînées à l'infini. Ce style est particulièrement adapté contre plusieurs ennemis dépourvus de sabrolaser.

www.oldsiesrising.com



Style de combat au sabrolaser - Puissant

Ce style produit des coups puissants destinés à percer des défenses. Les attaques possèdent une grande portée et une grande amplitude de mouvement susceptible d'offrir à vos adversaires des ouvertures et des possibilités de contre-attaque. Lorsque vos coups atteignent leur cible, l'ennemi est rarement capable de bloquer l'attaque et peut être assommé. S'il utilise un sabrolaser, l'ennemi peut se trouver désarmé, son sabrolaser projeté au loin. Ce style est préférable face à un seul ennemi armé d'un sabrolaser.

BLOCAGES, ESQUIVES ET PARADES

Les attaques au sabrolaser ne sont pas toujours couronnées de succès. Suivant la force de l'attaque et l'habileté de l'adversaire, les attaques peuvent être bloquées, esquivées ou même parées. Pour vous défendre contre une attaque, votre sabrolaser doit être en position d'attente ou de défense.

Si un adversaire bloque ou esquive votre attaque, vous avez la possibilité d'enchaîner rapidement une autre attaque. Si votre attaque est faible et que la

ATTAQUES SPECIALES AU SABROLASER

Le joueur peut exécuter des attaques spéciales au sabrolaser dans certaines circonstances. Nombre de ces attaques ne fonctionnent que dans des styles de combat spécifiques.

Style de combat au sabrolaser (pour plus d'informations, consultez la section Styles de combat au sabrolaser, page 17) :

POIGNARDER VERS L'ARRIERE

Commande : Arrière + Attaque

Condition : joueur debout ou accroupi, ennemi juste derrière le joueur

Style de combat au sabrolaser : tous

Vous pouvez tenter cette attaque lorsque l'adversaire se trouve juste derrière vous. Ce mouvement est difficile à synchroniser, mais il s'agit d'un coup assez rapide et efficace qu'il est impossible de bloquer. Vous devez impérativement vous tenir debout ou accroupi. Dans le style de combat rapide, l'attaque produit un coup rapide vers l'arrière. Dans les styles de combat moyen et puissant, vous effectuez une rotation de 180 degrés et frappez.

BONDIR VERS L'AVANT

Commande : Avant + Attaque à partir d'une position accroupie

Condition : joueur accroupi et en position Prêt

Style de combat au sabrolaser : rapide uniquement

capacité de défense de votre adversaire est élevée, vous vous exposez à une parade. Dans ce cas, le défenseur peut vous désarmer en projetant votre sabrolaser au loin.

VERROUILLAGE DE SABROLASERS

Lorsque deux sabrolasers se « verrouillent », les combattants sont coincés dans une position où ils poussent l'un contre l'autre. Vous devez repousser votre adversaire au corps à corps (en appuyant rapidement et de manière répétée sur la touche Tir principal) pour sortir victorieux de cette situation bloquée. Plus la capacité offensive au sabrolaser du combattant est élevée, plus sa force de poussée est importante. Si votre adversaire prend le dessus et que vous êtes projeté au sol, appuyez sur la touche Sauter pour vous relever.

REMARQUE : si vous avez acquis le pouvoir de poussée de niveau 3, vous pouvez l'utiliser pour essayer de vous sortir de ce type de situation. Il n'existe cependant aucune garantie de succès et cette manœuvre peut vous exposer à une attaque de l'adversaire. Pour plus d'informations sur le pouvoir de poussée, consultez la section Description des pouvoirs de la Force, page 23.

Attaque relativement faible, ayant peu de chance d'atteindre l'adversaire, mais susceptible de le prendre par surprise. Vous bondissez brusquement vers l'avant tandis que votre bras se tend vers le haut.

SAUT EN AVANT ET ATTAQUE VERS LE BAS

Commande : Avant + Attaque + Saut

Condition : ennemi directement en face de vous

Style de combat au sabrolaser : moyen uniquement

Bonne manœuvre dilatoire combinée à un mouvement d'attaque puissant de haut en bas. Exécutez cette manœuvre lorsque l'ennemi est en face de vous et que vous utilisez le style de combat au sabrolaser moyen. Vous effectuerez un saut qui vous propulsera au-dessus de la tête de votre adversaire et vous produirez une attaque vers le bas, en passant au-dessus de lui. Ce mouvement est idéal pour se sortir d'une situation d'encercllement par un groupe d'ennemis.

SAUT EN AVANT ET COUP VERS LE BAS

Commande : Avant + Attaque + Saut à partir de la position debout

Condition : joueur debout et en position Prêt

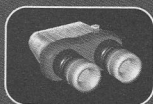
Style de combat au sabrolaser : puissant uniquement

Attaque extrêmement puissante et impossible à bloquer, presque toujours un mouvement de conclusion mais ce mouvement très lent a peu de chance d'atteindre l'adversaire. Appuyez sur la touche Attaque avant de sauter en avant.

OBJETS

OBJETS DE L'INVENTAIRE

Jedi Outcast comprend plusieurs objets que vous pouvez récupérer et utiliser au cours de la partie. Faites défiler les objets de l'inventaire à l'aide de la touche m du bouton multidirectionnel.

MACRO-JUMELLES NEURO-SAAV MODELE TD2.3

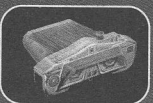
Kyle peut utiliser les macro-jumelles à tout moment de la partie. Elles peuvent fonctionner dans les conditions de faible éclairage et grossissent les objets lointains. Peu gourmandes en énergie, elles utilisent des batteries normales. Utilisez les touches d'attaques principale ou secondaire pour effectuer un zoom avant ou arrière. Notez que vous ne pouvez pas faire usage de vos armes lorsque vous utilisez les jumelles. Les macro-jumelles sont désactivées lorsque les batteries sont épuisées.

**DOSE DE BIOTECH BACTA**

Les packs portables et jetables de bacta sont destinés à un usage sur le terrain. Chaque dose de bacta restaure une partie de la santé de Kyle lorsqu'il est blessé. Sélectionnez cet objet dans votre inventaire, puis utilisez-le pour améliorer instantanément votre santé.

**INQUISITEUR ARAKYD MARK VII**

Identique aux drones d'entraînement dont les Jedi se servent pour s'entraîner au sabrolaser, ce drone à tête chercheuse reste en vol stationnaire au-dessus de Kyle jusqu'à ce qu'un ennemi soit à portée. L'inquisiteur fonctionne pendant un court délai avant de s'autodétruire.

**LUNETTES INFRAROUGE**

Elles permettent d'augmenter la luminosité générale de l'environnement dans un halo orange. Les lunettes nécessitent des batteries pour fonctionner et consomment l'énergie des batteries à peu près à la même vitesse que les macro-jumelles. Le joueur peut faire usage de ses armes lorsque les lunettes sont activées. Les lunettes sont désactivées lorsque les batteries sont épuisées.



SENTINELLE D'ASSAUT

De la dimension d'un gros sac à dos, cette arme se met en position et vise automatiquement toute menace ennemie dès qu'elle est activée. Une fois déployée, la sentinelle ne peut plus retrouver sa configuration portable d'origine.

AUTRES OBJETS



CONVERTISSEUR D'ENERGIE DE MUNITIONS

Disséminés dans les niveaux, les convertisseurs d'énergie de munitions permettent d'alimenter directement en énergie les armes qui en ont besoin. Pour l'utiliser, vous devez vous en approcher, puis appuyer sur la touche Utiliser.

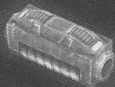
Les convertisseurs d'énergie possèdent une quantité fixe d'énergie et s'épuisent rapidement. Lorsque toute l'énergie a été convertie, le poste se désactive.



CONVERTISSEUR D'ENERGIE DE BOUCLIER

Le convertisseur d'énergie de bouclier alimente directement en énergie la ceinture bouclier de Kyle. Pour l'utiliser, vous devez vous en approcher, puis appuyer sur la touche Utiliser. Les convertisseurs

d'énergie possèdent une quantité fixe d'énergie et s'épuisent rapidement. Lorsque toute l'énergie a été convertie, le poste se désactive.



GENERATEURS DE BOUCLIER PERSONNEL

Le bouclier personnel est un appareil qui se fixe à la ceinture et qui projette un champ de force protecteur autour du porteur. A mesure que le bouclier absorbe les dommages, son taux de protection diminue. Quand le taux de protection est épuisé, le bouclier se désactive jusqu'à ce qu'il soit rechargé à l'aide d'un convertisseur d'énergie de bouclier ou d'un bouclier de recharge (existe en version de grande ou petite taille). Ce bouclier ne protège pas des chutes ou des collisions.



PACK DE BATTERIES

Vous pouvez récupérer les packs de batterie répartis dans les niveaux pour alimenter en énergie vos macrojumelles et lunettes infrarouge.



POUVOIRS DE LA FORCE

Bien que Kyle soit incapable de se connecter à la Force au début de la partie, la nécessité lui ordonnera de se familiariser à nouveau avec ses pouvoirs. Lorsque cela se produira, Kyle aura accès à certains pouvoirs de la Force. Il gagnera des pouvoirs supplémentaires au cours de la partie et renforcera ses pouvoirs existants.

REMARQUE : l'utilisation des pouvoirs de la Force sera souvent requise pour résoudre les énigmes de la partie.

NIVEAUX DES POUVOIRS DE LA FORCE

Dans **Jedi Outcast**, les pouvoirs de la Force ont trois niveaux. Les pouvoirs que l'on acquiert sont de niveau un et progressent aux niveaux supérieurs à mesure du déroulement de la partie. En règle générale, un pouvoir de niveau supérieur conserve les capacités des niveaux inférieurs, mais l'effet de la Force est plus prononcé ou nécessite moins de pouvoir pour le même résultat. Au début de chaque niveau, vous serez averti des nouveaux pouvoirs de la Force que vous avez gagnés ou des niveaux supérieurs auxquels vos pouvoirs existants ont accédé.

REMARQUE : sachez que certains ennemis possèdent également leurs propres pouvoirs de la Force. Vous pouvez voir vos pouvoirs augmenter dans votre Compteur de Force lorsque vous venez à bout de ces ennemis.

UTILISATION DE LA FORCE

Lorsqu'un pouvoir de la Force est sélectionné, appuyez sur la direction bas du stick analogique gauche pour l'activer. Chaque pouvoir consomme l'énergie affichée au Compteur de Force, situé sur l'écran d'état à droite. Le Compteur de Force se recharge lorsque vous n'utilisez pas la Force. Pour utiliser les pouvoirs de la Force plus efficacement et plus rapidement, vous pouvez les affecter aux touches noire et blanche. (Pour plus d'informations voir page 5.)

DESCRIPTION DES POUVOIRS DE LA FORCE

REMARQUE : pour la description des pouvoirs de la Force disponibles dans les parties Arène du Jedi, consultez la section Pouvoirs de la Force en mode Arène du Jedi uniquement, page 39.



SAUT

Ce pouvoir vous permet d'effectuer un bond immense à la verticale. Appuyez rapidement sur le bouton Sauter pour effectuer un saut normal, mais maintenez la touche enfoncée pour que la Force vous propulse à des hauteurs vertigineuses.

Niveau 1 : vous sautez deux fois plus haut qu'un saut normal.

Niveau 2 : vous sautez environ quatre fois plus haut qu'un saut normal.

Niveau 3 : vous sautez environ huit fois plus haut qu'un saut normal. Il s'agit du plus haut saut vertical possible.



POUSSEE (AVANT)

Ce pouvoir vous permet de repousser les ennemis et les objets loin de vous. Si les ennemis sont projetés contre des surfaces solides ou poussés dans le vide, ils subissent des dommages. Ce pouvoir sert également à actionner les boutons, les grilles et les curseurs sélectionnés, qui sont hors de votre portée.

Niveau 1 : assomme les ennemis.

Niveau 2 : repousse plusieurs cibles.

Niveau 3 : repousse plusieurs cibles relativement loin. A ce niveau, vous pouvez également essayer d'utiliser le pouvoir de poussée pour vous extraire des situations de corps à corps avec le verrouillage des sabrolasers. (Pour plus d'informations à ce sujet, consultez la section Verrouillage de sabrolasers, page 19.)



TRACTION (ARRIERE)

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

Niveau 1 : tirer vers vous certains leviers et objets apparaissant dans le réticule de visée. Vous permet également de tirer vers vous un ennemi.

Niveau 2 : en plus des caractéristiques du niveau 1, vous pouvez à ce niveau arracher l'arme des mains d'un adversaire qui vous fait face.

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



VITESSE

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

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

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

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

REMARQUE : dans les parties Arène du Jedi, l'effet du pouvoir de vitesse de la Force se contente d'accélérer vos actions. Il ne ralentit pas les mouvements des autres joueurs de la partie.

**SANTE**

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

Niveau 1 : vous devez vous immobiliser et méditer pour guérir. L'effet cesse lorsque vous recommencez à vous déplacer ou à tirer.

Niveau 2 : vous pouvez vous déplacer mais vous ne pouvez pas attaquer pendant le processus de guérison. L'effet cesse dès que vous attaquez ou que vous êtes touché.

Niveau 3 : Identique au niveau 2, en plus rapide.

**POIGNE**

Ce pouvoir vous permet d'étouffer un être vivant.

Niveau 1 : utilisez le réticule de visée pour sélectionner un ennemi, puis utilisez le pouvoir pour l'étouffer pendant quelques secondes. L'ennemi est immobilisé mais pas blessé. Vous pouvez vous éloigner pendant que l'ennemi étouffe.

Niveau 2 : une fois l'ennemi visé, le pouvoir de niveau 2 étouffe l'ennemi en le décollant du sol. Maintenez la touche Force enfoncée pour maintenir l'ennemi en l'air et lui infliger des dommages. Si vous regardez dans une autre direction, l'ennemi retombe au sol.

Niveau 3 : le niveau de poigne le plus élevé. A ce niveau, vous pouvez vous déplacer et regarder autour de vous tout en maintenant votre prise sur l'ennemi : le moyen idéal pour l'amener et le lâcher au-dessus du vide.

**PERSUASION**

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

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

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

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

**ECLAIR**

Ce pouvoir produit une attaque électrique dévastatrice contre les ennemis.

Une fois l'ennemi ciblé, appuyez sur le stick analogique gauche et maintenez-le enfoncé pour commencer l'attaque Eclair.

Niveau 1 : brève décharge d'éclair qui émane de votre main et se projette droit devant.

Niveau 2 : maintenez le stick analogique gauche enfoncé pour projeter des éclairs en continu (jusqu'à épuisement de la force).

Niveau 3 : le sabre tourne plus vite sur lui-même que dans les autres niveaux et trouve l'ennemi à atteindre.



LANCER DU SABROLASER (pouvoir de la force passif)

(Utilisez la touche Tir secondaire lorsque le sabrolaser est sélectionné)

Le Tir secondaire vous permet de lancer votre sabrolaser en avant, vers vos ennemis. Le sabrolaser vous revient ensuite, comme un boomerang.

Niveau 1 : le sabre est projeté tout droit, sur une courte distance.

Niveau 2 : le sabre tourne sur lui-même et parcourt une plus longue distance. Visez en changeant la direction dans laquelle vous regardez.

Niveau 3 : le sabre tourne plus vite sur lui-même que dans les autres niveaux et trouve l'ennemi à atteindre.

REMARQUE : il est possible que votre sabre soit détourné de sa trajectoire en plein vol. Dans ce cas, il peut tomber au sol. Si cela se produit, appuyez sur la touche Tir principal pour le récupérer. Si vous ne trouvez pas votre sabre après un certain délai de recherche, il vous est automatiquement renvoyé.



SABROLASER – DEFENSE (pouvoir de la force passif)

Ce pouvoir vous permet de contrôler votre vitesse et votre efficacité lorsque vous bloquez des tirs et que vous attaquez au sabrolaser.



SABROLASER – ATTAQUE (pouvoir de la force passif)

Ce pouvoir vous offre des choix de styles de combat supplémentaires et vous permet de disposer de plus de force de poussée en cas de verrouillage de sabrolasers.



PERSONNAGES

PROTAGONISTES

KYLE KATARN



Kyle Katarn est un homme qui a connu les deux côtés de la Force. Il a servi au sein de la division Opérations spéciales de l'armée impériale, en tant qu'agent de l'Alliance Rebelle, mais aussi en tant que chevalier Jedi. Né sur Sulon, la lune de Sullust, Kyle a grandi dans une ferme. Au cours de sa formation à l'Académie impériale, un communiqué impérial l'amena à croire que son père avait été tué dans une embuscade organisée par les Rebelles. Jurant de venger son père en luttant contre l'Alliance, Katarn rejoignit les forces impériales. Il ne tarda pas à découvrir le vrai visage de l'Empire et ses méthodes infâmes. Katarn mit fin à son combat contre l'Alliance en décidant de sortir Jan Ors des griffes de l'Empire.

Dégagé de ses obligations vis-à-vis de l'Empire, Katarn se fit mercenaire. Inséparable de Jan Ors, il jura d'aider l'Alliance à combattre l'Empire. Son revirement prit une nouvelle dimension lorsqu'il apprit ce qu'il advint véritablement de son père, assassiné par un Jedi noir nommé Jerec. Cette découverte amena Kyle à s'aventurer dans la Vallée des Jedi, où lui fut révélée la force de son destin de Jedi. Kyle affronta alors la terrible dualité de la Force et résista de justesse à la tentation du côté obscur.

En proie au doute, Kyle décida de renoncer à la Force afin de protéger les autres et lui-même contre les dangers de son côté obscur. Il rendit son sabrolaser à Luke Skywalker et reprit son travail d'espion et de saboteur pour la Nouvelle République. Aujourd'hui, Kyle a perdu presque toute sa capacité à manier la Force. Il voyage désormais en compagnie de Jan à bord du *Raven's Claw*, un vaisseau puissant et rapide qui remplace avantageusement son vieux *Moldy Crow*.

JAN ORS



Alors qu'elle effectuait une mission d'infiltration au sein du Corps de renseignement de l'Empire, Jan Ors fut repérée et emprisonnée. L'Alliance confia à Kyle Katarn la mission de la libérer.

Il y parvint au péril de sa vie. Inséparables depuis cette mission, Ors recommanda à Mon Mothma de confier à Kyle les missions relevant des Forces obscures. Le lien qui les unit est désormais légendaire dans toute la galaxie.

En fait, on dit même que Jan est la seule personne à laquelle Kyle tient plus qu'à lui-même.

LUKE SKYWALKER

Elevé sur Tatooine par Owen et Beru Lars, Luke Skywalker est le fils d'Anakin Skywalker. Héros de légende, Skywalker a fondé l'Académie Jedi sur Yavin 4 après la chute de l'Empire. Son ambition est d'en faire un centre d'apprentissage afin d'aider les futurs Jedi à maîtriser le pouvoir de la Force.



LANDO CALRISSIAN



Homme d'affaires habile et joueur, Lando Calrissian est une légende dans toutes sortes de cercles culturels. Il combattit pour la Rébellion avec le grade de général et se lia d'amitié avec Luke Skywalker. Depuis la chute de l'Empire, Lando veille par-dessus tout à son image d'homme d'affaires respectable.

ANTAGONISTES

AMIRAL GALAK FYYAR

Ancien ingénieur en armement de renom travaillant directement sous les ordres de l'Empereur, le Ministre Galak Fyyar reçut son titre honorifique en récompense de son dévouement à la cause de l'Empire. Soucieux de protéger ses recherches des soubresauts de la politique, il a réussi à poursuivre ses travaux malgré la chute de l'Empire ! Sa première tentative de combiner la Force et la technologie se solda par un échec. Il se consacre désormais à un nouveau projet destiné à aider la cause des Impériaux.



OFFICIERS IMPERIAUX

Portant encore l'uniforme de l'Empire qu'ils servaient autrefois avec orgueil, ces ennemis déterminés et dangereux commandent encore des légions importantes. Ils sont généralement armés de pistolets blasters et sont de fins tireurs.



STORMTROOPERS

Ces soldats d'assaut composent le gros des forces armées de l'Empereur. Armés de fusils blasters standard, les stormtroopers sont loyaux jusqu'au fanatisme et se battent à mort dans les situations les plus désespérées. Les chefs de section, reconnaissables à leurs épaulettes colorées, sont équipés de l'arme à fléchettes FC1 Golan.



SWAMP TROOPERS

Ces soldats lourdement blindés sont de couleur grise pour se fondre dans les marécages qui constituent leur environnement habituel. Semblables aux scout troopers, ces soldats sont équipés d'une arme à fléchettes FC1 Golan ou d'un fusil à répétition.



TRUCS ET ASTUCES

Dans **Jedi Outcast**, Kyle va régulièrement se retrouver dans des situations précaires. Nous vous proposons ici quelques trucs et astuces qui devraient vous aider au cours de vos aventures :

JEDI OUTCAST VOUS PERMET DE SAUVEGARDER VOTRE PARTIE À N'IMPORTE QUEL MOMENT.

Assurez-vous que vous êtes dans un endroit sûr avant d'effectuer une sauvegarde.

TOUCHES DE RACCOURCI

Attribuez des Pouvoirs de la force aux touches blanches et noires. (Pour plus d'informations voir page 5.)

IL N'EST PAS RECOMMANDE DE TIRER SUR SES ALLIÉS OU SUR DES PERSONNAGES NON HOSTILES.

Les alliés sont essentiels pour la réussite de la mission. Surveillez vos réflexes !

NE NEGLIGEZ PAS LES ATTAQUES SECONDAIRES.

Chaque arme possède un mode de Tir secondaire accessible à l'aide du stick analogique gauche.

Etre familiarisé avec toutes les fonctions de ses armes peut faire la différence entre avoir la vie sauve et subir l'interrogatoire d'une sphère de torture.

RAPPEL : VOUS DEVREZ FAIRE USAGE DES POUVOIRS DE LA FORCE POUR PROGRESSER DANS LE JEU.

Des pouvoirs comme la Poussée peuvent permettre d'actionner des curseurs, des boutons et des objets de l'environnement. Utilisez le pouvoir de Persuasion pour influencer vos ennemis.

LORSQUE VOUS ETES COINCE, SANS SAVOIR OU ALLER,

essayez d'utiliser la touche Utiliser des consoles, les portes et tout ce qui ressemble à des boutons ou des leviers. Recherchez également les conduites d'air et les passages qui peuvent vous permettre de poursuivre l'exploration de la zone.

FAITES ATTENTION A LA COULEUR DE VOTRE RETICULE.

La couleur du réticule vous signale les éléments de l'environnement avec lesquels vous pouvez interagir. (Les alliés font s'afficher le réticule dans une couleur verte.) Pour plus d'informations, consultez la section Réticule de visée intelligent, page 9.

ESSAYEZ D'UTILISER ET DE DETRUIRE LES CAISSES ET LES CONTENEURS.

Ils peuvent contenir des objets importants.

LORSQUE VOUS TUEZ UN OFFICIER ENNEMI, CELUI-CI PEUT PERDRE DES CLES

utiles pour ouvrir des portes ou des conteneurs.

IL PEUT ETRE DANGEREUX DE SAUTER.

Pour assurer votre réception, appuyez sur la touche Utiliser au moment de toucher le sol.

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

UTILISEZ LE POUVOIR DE PERSUASION POUR PASSER DANS UNE ZONE AVEC DISCRETION. Ce pouvoir vous permet d'éviter momentanément de vous faire détecter par vos ennemis quand vous passez devant eux, vous détruisez quelque chose ou vous descendez un ennemi, autant d'actions qui déclencheraient normalement l'alerte.

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

Kyle ne vit pas dans un environnement à deux dimensions, pas plus que ses ennemis. Si vous n'apercevez aucune sortie à l'endroit où vous vous trouvez, n'oubliez pas de lever le nez et de regarder à vos pieds.

DANS CERTAINES MISSIONS, VOUS DEVREZ PROTEGER VOS ALLIES.

Par exemple, lorsque vous faites équipe avec Jan, sa survie est déterminante pour la réussite de la plupart des missions. Si vous protégez certains alliés au cours de la partie, ceux-ci pourront ensuite vous aider.

CONSEILS POUR L'ARENE DU JEDI

SOYEZ TOUJOURS EN MOUVEMENT.

Rester immobile revient à inviter la Mort. De plus, personne n'apprécie les gens qui prennent racine.

CONNAISSEZ LES CARTES.

Celui qui connaît les cartes en détail domine les autres joueurs.

REGLEZ VOTRE STYLE DE JEU ET VOS POUVOIRS DE LA FORCE

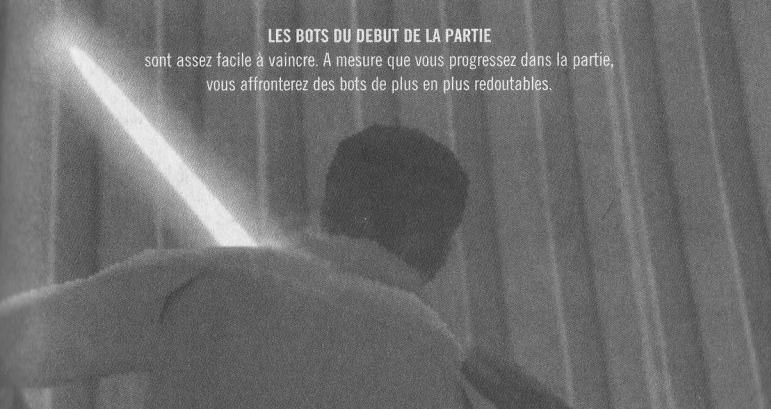
en fonction du type de jeu et des cartes sur lesquelles vous évoluez. La manière dont vous jouez une partie Chacun pour soi doit être différente de la manière dont vous jouez à une Capture du Drapeau en équipe.

DEVENEZ EXPERT DANS L'ART DU COMBAT AU SABROLASER.

Utilisez le mode de jeu Duel dans l'Arène du Jedi pour aiguiser votre maniement du sabrolaser.

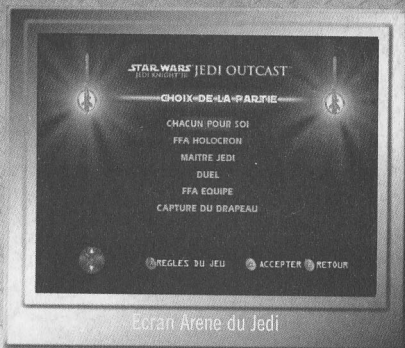
LES BOTS DU DEBUT DE LA PARTIE

sont assez facile à vaincre. A mesure que vous progressez dans la partie, vous affronterez des bots de plus en plus redoutables.



PARTIES ARENE DU JEDI

Le mode Arène du Jedi permet à un ou deux joueurs de s'affronter, l'un l'autre, ou d'affronter jusqu'à 14 personnages contrôlés par ordinateur répartis sur toutes les cartes d'Arène. Appuyez sur l'option Arène du Jedi du menu principal à l'aide des touches q et m, puis appuyez sur la touche A. Une fois à l'intérieur de cette arène, vous aurez plusieurs options de jeu.



Ecran Arène du Jedi

CHACUN POUR SOI :

Ces trois mots résument bien le but du jeu. Vous récupérez toutes les armes et les équipements sur le terrain. Chaque joueur débute avec un sabrolaser et un blaster, sauf mention contraire.

FFA HOLOCRON :

Ce mode de jeu ressemble au mode Chacun pour soi, à ceci près que les joueurs démarrent sans aucun pouvoir de la Force. Dispersés sur la carte se trouvent plusieurs Hologrons [cubes de force], qui représentent les pouvoirs de la Force. Tous les joueurs peuvent ramasser des Hologrons et chacune de ces icônes leur donne la maîtrise totale du pouvoir correspondant.

MAITRE JEDI :

Un sabrolaser se trouve en un lieu précis sur chaque carte. Tous les joueurs démarrent et ressuscitent équipés des armes par défaut (pas de sabrolaser) et doivent obtenir des armes supplémentaires sur le terrain. Les joueurs peuvent s'éliminer mutuellement à n'importe quel moment, mais ils ne marquent des points qu'à partir du moment où l'un des joueurs récupère le sabrolaser. Celui qui récupère le sabrolaser devient le Maître Jedi et obtient sur-le-champ une maîtrise totale (niveau 3) de tous les pouvoirs. Il ne peut utiliser que le sabrolaser.

DUEL :

En mode Duel, le nombre de joueurs sur le serveur est illimité mais seuls deux joueurs s'affrontent dans l'arène. Les autres joueurs attendent leur tour. Le joueur qui perd est placé en dernière position parmi les spectateurs. Le vainqueur rencontre de nouveaux adversaires et marque à chaque fois des points jusqu'à ce qu'il soit également éliminé.

FFA EQUIPE :

Dans ce jeu, deux équipes de Jedi s'affrontent. Vous récupérerez toutes les armes et les équipements sur le terrain. Chaque joueur débute avec un sabrolaser et un blaster.

CAPTURE DU DRAPEAU :

Deux équipes s'affrontent pour capturer le drapeau adverse et le ramener dans leur camp. N'importe quel membre d'une équipe peut pénétrer en territoire ennemi et prendre le drapeau adverse. Quand le drapeau est volé, tous les joueurs de la carte en sont avertis. Le détenteur du drapeau doit alors s'enfuir et revenir à son camp avec le drapeau ennemi pour marquer des points.

REGLES DE JEU ET PERSONNALISATION DU JOUEUR

Une fois le type de partie sélectionné, l'écran de Choix de la carte apparaît et vous permet de choisir une arène. Faites défiler les différentes cartes à l'aide des touches q et m du bouton multidirectionnel. Appuyez sur la touche A pour sélectionner une carte. Vous arrivez ensuite à l'écran des Règles du jeu. Vous avez plusieurs options possibles.

Limite de temps :

Active ou désactive la limite de temps, et la détermine [de 5 à 30 minutes]. Le joueur qui a tué le plus d'adversaires à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Quota de frags :

Active ou désactive cette limite. Lorsque vous l'activez, vous devez choisir le nombre de tués. Le premier joueur [ou la première équipe en FFA Equipe] à atteindre cette limite est vainqueur.

Limite de capture [en mode Capture du drapeau seulement] :

La première équipe atteignant la limite de captures du drapeau [en prenant et en ramenant le drapeau à sa base] est vainqueur.

Tir allié (parties en équipe uniquement) :

Détermine si vous pouvez blesser vos coéquipiers.

Les parties Arène du Jedi présentent un certain nombre d'options, telles que :

Sabrolaser seul :

Les sabrolasers sont les seules armes disponibles dans la partie.

Armes seules :

Enlève le sabrolaser de la partie et le remplace par la matraque.

Désact. Force :

Les joueurs ne peuvent pas faire usage de la Force dans la partie.

Choix auto. du robot

Permet au jeu de choisir aléatoirement les bots qui participent au jeu et leur niveau. Lors des parties en équipe, vous choisissez le nombre de bots ajoutés à chaque équipe.

Options robot :

Pour choisir les robots que vous voulez faire jouer, rendez-vous dans l'écran Options robot et choisissez les robots.

Une fois que vous avez choisi les règles du jeu, appuyez sur la touche A pour valider votre choix. Dans l'écran de configuration, appuyez une nouvelle fois sur la touche A. Vous accédez au menu Personnage. Vous pourrez faire votre choix parmi différents personnages, choisir la couleur des sabres/de l'équipe et déterminer le niveau de maîtrise de la Force, qui déterminera le nombre de points à affecter aux pouvoirs de la Force dans l'écran de Maît. Force. Cinq options sont à votre disposition et déterminent le nombre de points reçus.

Aucune :	0 points	Chevalier Jedi :	75 points
Padawan :	10 points	Maître Jedi :	100 points
Jedi :	20 points		

ECRAN MAÎT. FORCE

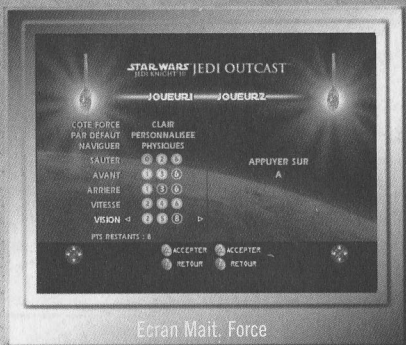
En fonction du niveau de maîtrise choisi, vous recevrez un certain nombre de points que vous pourrez utiliser pour vous servir de la Force dans l'arène. Les différents types de Force vous donnent des pouvoirs dans différents domaines. Reportez-vous au paragraphe Pouvoirs de la Force ci-dessous. Appuyez sur la touche A pour valider les pouvoirs de la Force et appuyez une nouvelle fois sur la touche A pour confirmer toutes les sélections et commencer à jouer.

CÔTE DE LA FORCE :

Choisissez le côté de la Force que vous servirez, le côté clair ou le côté obscur. Cela modifie les pouvoirs de la Force disponibles.

POUVOIRS DE LA FORCE

Choisissez le type et la classe de Jedi que vous voulez jouer. Selon la classe, vous maîtrisez différents domaines de la Force. Pour le côté clair, vous pouvez être : Défenseur, Guérisseur, Chevalier, Eclairer ou Sabreur. Pour le côté obscur, vous pouvez être : As du sabre, Destructeur, Manipulateur, Sentinelle ou Sabreur. Ces modèles correspondent à des types de Jedi et à des aptitudes particulières. Essayez-les tous pour déterminer celui qui convient à vos aptitudes au combat et à votre style. Les deux côtés de la Force disposent d'une option de personnalisation qui vous permet de définir vos pouvoirs de la Force. Vous pouvez également supprimer certains pouvoirs à l'aide du bouton multidirectionnel et en ajouter certains dans d'autres catégories.



Ecran Mait. Force

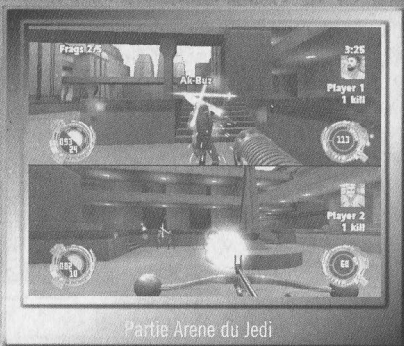
VOIR POUVOIRS

Cette catégorie affiche les pouvoirs de la Force et leurs niveaux. Utilisez vos points en sélectionnant le pouvoir de la Force et en appuyant sur la touche o du bouton multidirectionnel pour consacrer ces points à un pouvoir de la Force. Appuyez une deuxième fois pour augmenter d'un niveau. Les chiffres représentent le nombre de points nécessaires pour ajouter le pouvoir. A mesure que vous sélectionnez des pouvoirs, les points sont déduits de votre total (voir la liste sous le paragraphe Voir pouvoirs). Pour désélectionner un pouvoir de la Force, appuyez sur la touche k du bouton multidirectionnel. Des points sont ajoutés à votre total. Vous pouvez faire défiler les différentes sélections à l'aide du bouton multidirectionnel.

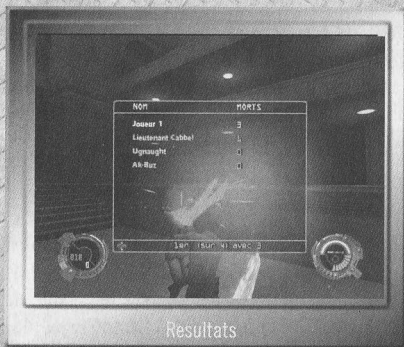
REMARQUE : Lorsque vous choisissez un pouvoir/une classe, les pouvoirs sont déjà réglés. S'il vous reste des points, vous pouvez ajouter d'autres pouvoirs.

PARTIE ARENE DU JEDI EN ECRAN PARTAGE :

Si deux manettes sont connectées à la console Xbox, vous pouvez jouer en écran partagé. Le Joueur 1 occupera le haut de l'écran et le Joueur 2 la partie inférieure de l'écran. En partie par équipe, les joueurs peuvent choisir de jouer dans la même équipe ou l'un contre l'autre.



Partie Arene du Jedi



Resultats

RESULTATS

Appuyez sur la touche BACK dès que vous le souhaitez en cours de partie Arène du Jedi pour afficher l'écran des classements actuels. Vous y verrez le score et les classements de la partie en cours.

MENU/OPTION ARENE DU JEDI :

Au cours d'une arène du Jedi, appuyez sur la touche **START** pour ouvrir ce menu avec les options suivantes :

Sélection nile carte : faites défiler les arènes à l'aide du bouton multidirectionnel et choisissez-en une nouvelle.

Options audio : permet au joueur de régler les paramètres audio

Config. manette : ouvre l'écran de configuration des manettes où le joueur peut régler les différentes commandes.

Commandes avancées : affiche le menu Commandes avancées

Quitter partie : permet de quitter la partie en cours et de revenir au menu principal.

Reprendre : permet de continuer la partie à l'endroit où le joueur l'a interrompue.

INFORMATIONS SUR LES BOTS

Les bots (personnages contrôlés par l'ordinateur) possèdent des personnalités distinctes et utilisent les pouvoirs de la Force et les armes du jeu qui leur paraissent appropriés. Même si leurs armes et leurs pouvoirs de prédilection sont indiqués, cela ne signifie pas qu'ils vont toujours utiliser les mêmes. Les bots alliés à d'autres bots n'attaquent pas leurs complices et vengent ceux-ci s'ils sont blessés.

LE COTE CLAIR

Luke Skywalker

- Temps de réaction très rapide
- Précision très élevée
- Agilité très élevée
- Pouvoirs de la Force : oui
- *Pouvoir de prédilection* : Santé
- *Arme de prédilection* : sabrolaser
- *Aligné sur* : Lando Calrissian, Jedi, Entraîneur Jedi

Kyle Katarn

- Temps de réaction rapide
- Précision élevée
- Agilité très élevée
- Pouvoirs de la Force : oui
- *Pouvoir de prédilection* : Protection
- *Arme de prédilection* : sabrolaser
- *Aligné sur* : Jan, Mon Mothma, Morgan

Entraîneur Jedi

- Temps de réaction rapide
- Précision moyenne
- Agilité élevée
- Pouvoirs de la Force : oui
- *Pouvoir de prédilection* : Absorption
- *Arme de prédilection* : sabrolaser
- *Aligné sur* : Luke, Jedi

Morgan

- Temps de réaction rapide
- Précision moyenne
- Agilité élevée
- Pouvoirs de la Force : oui
- *Pouvoir de prédilection* : Absorption
- *Arme de prédilection* : sabrolaser
- *Aligné sur* : Kyle

Jedi

- Temps de réaction rapide
- Précision moyenne
- Agilité élevée
- Pouvoirs de la Force : oui
- *Pouvoir de prédilection* : Santé
- *Arme de prédilection* : sabrolaser
- *Aligné sur* : Luke, Entraîneur Jedi

Jan Ors

- Temps de réaction rapide
- Précision moyenne
- Agilité moyenne
- Pouvoirs de la Force : oui
- *Pouvoir de prédilection* : Santé
- *Arme de prédilection* : lance-roquettes
- *Alignée sur* : Kyle, Mon Mothma

Mon Mothma

- Temps de réaction rapide
- Précision moyenne
- Agilité moyenne
- Pouvoirs de la Force : oui
- *Pouvoir de prédilection* : Absorption
- *Arme de prédilection* : disrupteur
- *Alignée sur* : Kyle, Jan.

Prisonnier

- Temps de réaction moyen
- Précision médiocre
- Agilité moyenne
- Pouvoirs de la Force : oui
- *Pouvoir de prédilection* : Protection
- *Arme de prédilection* : blaster à répétition

Officier de Bespin

- Temps de réaction moyen
- Précision médiocre
- Agilité médiocre
- Pouvoirs de la Force : oui
- *Pouvoir de prédilection* : Absorption
- *Arme de prédilection* : arme à fléchettes

Rebelle

- Temps de réaction moyen
- Précision médiocre
- Agilité médiocre
- Pouvoirs de la Force : oui
- *Pouvoir de prédilection* : Absorption
- *Arme de prédilection* : blaster à répétition

Ree-Yees

- Temps de réaction moyen
- Précision mauvaise
- Agilité médiocre
- Pouvoirs de la Force : oui
- *Pouvoir de prédilection* : Santé
- *Arme de prédilection* : détonateur thermique

Lando Calrissian

- Temps de réaction très rapide
- Précision incroyable
- Agilité très élevée
- Pouvoirs de la Force : non
- *Pouvoir de prédilection* : Aucun
- *Arme de prédilection* : lance-roquettes
- *Aligné sur* : Luke

Ugnaught

- Temps de réaction lent
- Précision inexistante
- Agilité mauvaise
- Pouvoirs de la Force : non
- *Pouvoir de prédilection* : Aucun
- *Arme de prédilection* : fusil blaster

LE COTE OBSCUR**Desann**

Temps de réaction très rapide

Précision très élevée

Agilité très élevée

- Pouvoirs de la Force : oui
- *Pouvoir de prédilection* : Eclair
- *Arme de prédilection* : sabrolaser
- *Aligné sur* : Tavion

Tavion

- Temps de réaction rapide
- Précision élevée
- Agilité élevée
- Pouvoirs de la Force : oui
- *Pouvoir de prédilection* : Poigne
- *Arme de prédilection* : sabrolaser
- *Aligné sur* : Desann

Shadowtrooper

- Temps de réaction rapide
- Précision moyenne
- Agilité élevée
- Pouvoirs de la Force : oui
- *Pouvoir de prédilection* : Epuisement
- *Arme de prédilection* : sabrolaser
- *Aligné sur* : Revenant, Galak

Revenant

- Temps de réaction rapide
- Précision moyenne
- Agilité élevée
- Pouvoirs de la Force : oui
- *Pouvoir de prédilection* : Epuisement
- *Arme de prédilection* : sabrolaser
- *Aligné sur* : Shadowtrooper, Galak

Galak Fyarr

- Temps de réaction rapide
- Précision moyenne
- Agilité moyenne
- Pouvoirs de la Force : oui
- *Pouvoir de prédilection* : Epuisement
- *Arme de prédilection* : lance-roquettes
- *Aligné sur* : Shadowtrooper, Revenant

Reelo

- Temps de réaction rapide
- Précision élevée
- Agilité moyenne
- Pouvoirs de la Force : oui
- *Pouvoir de prédilection* : Poigne
- *Arme de prédilection* : blaster à répétition

Chiss

- Temps de réaction moyen
- Précision médiocre
- Agilité moyenne
- Pouvoirs de la Force : oui
- *Pouvoir de prédilection* : Eclair
- *Arme de prédilection* : disrupteur

Krussk

- Temps de réaction moyen
- Précision médiocre
- Agilité moyenne
- Pouvoirs de la Force : oui
- *Pouvoir de prédilection* : Epuisement
- *Arme de prédilection* : blaster à répétition

AK-Buz

- Temps de réaction moyen
- Précision médiocre
- Agilité moyenne
- Pouvoirs de la Force : oui
- *Pouvoir de prédilection* : Epuisement
- *Arme de prédilection* : arbalète laser

Beedo

- Temps de réaction moyen
- Précision médiocre
- Agilité moyenne
- Pouvoirs de la Force : oui
- *Pouvoir de prédilection* : Poigne
- *Arme de prédilection* : disrupteur

Lieutenant Cappel

- Temps de réaction moyen
- Précision mauvaise
- Agilité médiocre
- Pouvoirs de la Force : oui
- *Pouvoir de prédilection* : Epuisement
- *Arme de prédilection* : blaster à répétition

W-323

- Temps de réaction moyen
- Précision mauvaise
- Agilité médiocre
- Pouvoirs de la Force : oui
- *Pouvoir de prédilection* : Poigne
- *Arme de prédilection* : blaster à répétition

SP-597

- Temps de réaction moyen
- Précision mauvaise
- Agilité médiocre
- Pouvoirs de la Force : oui
- *Pouvoir de prédilection* : Rage
- *Arme de prédilection* : blaster à répétition

SW-967

- Temps de réaction moyen
- Précision mauvaise
- Agilité médiocre
- Pouvoirs de la Force : oui
- *Pouvoir de prédilection* : Poigne
- *Arme de prédilection* : arme à fléchettes

TK-421

- Temps de réaction lent
- Précision inexistante
- Agilité mauvaise
- Pouvoirs de la Force : non
- *Arme de prédilection* : fusil blaster

POUVOIRS DE LA FORCE ARENE DU JEDI

Certains pouvoirs de la Force ne sont accessibles à Kyle qu'en mode Arène du Jedi. Il s'agit des pouvoirs suivants :

**RAGE OBSCURE**

Ce pouvoir du côté obscur donne à votre personnage une vitesse d'exécution phénoménale pendant un délai donné, à l'issue duquel il doit récupérer. Lorsque le pouvoir de Rage obscure est actif, vous tirez et vous vous déplacez plus rapidement tout en subissant des dommages minimes. Toutefois, votre santé s'affaiblira à un rythme régulier sans que vous puissiez récupérer des bonus de santé. Lorsque votre santé atteint 1 ou s'épuise totalement, vous entrez dans un état de rétablissement pendant lequel vous tirez et vous vous déplacez plus lentement pendant une courte durée.

**VISION**

Ce pouvoir neutre de la Force permet au Jedi de voir clairement tous ses ennemis. En entourant les autres joueurs d'un halo facile à repérer, un personnage usant du pouvoir de vision peut voir les autres joueurs à travers les murs, contrer le pouvoir de Persuasion et même esquiver les tirs des snipers.

**EPUISEMENT**

Ce pouvoir du côté obscur de la Force permet au Jedi de puiser dans la Force d'ennemis ciblés pour restaurer sa santé. Suivant votre niveau d'utilisation de la Force, le pouvoir d'épuisement produit une boule d'énergie propulsée en trajectoire rectiligne, une attaque continue et non ciblée ou une attaque soutenue capable de puiser l'énergie de plusieurs cibles à la fois.

**PROTECTION**

Lorsqu'il est activé, ce pouvoir du côté clair de la Force transforme les dommages physiques en dommages de la Force. Tout attaque physique subie par votre personnage est déduite du compteur de Force plutôt que du compteur de santé. La conversion des dommages physiques en dommages de Force varie en fonction du niveau que vous avez attribué à ce pouvoir.

**ABSORPTION**

Lorsqu'il est activé, ce pouvoir du côté clair de la Force capte les dommages de n'importe quel pouvoir de la Force d'un ennemi et transforme cette énergie en pouvoir de la Force pour vous. Ce pouvoir ne convertit pas les attaques physiques en pouvoirs de la Force mais absorbe les attaques émanant d'un pouvoir de la Force dirigé contre vous en alimentant votre compteur de Force.

**SANTÉ EQUIPE**

Ce pouvoir de la Force en équipe fonctionne essentiellement comme le pouvoir de Santé standard, mais vous permet en plus de restaurer une partie de la santé de vos alliés situés dans un périmètre d'influence (dont le rayon varie en fonction du niveau attribué au pouvoir).

**ÉNERGIE EQUIPE**

Cet autre pouvoir d'équipe permet au Jedi de restaurer une partie de l'énergie de Force de ses alliés situés dans un périmètre d'influence (dont le rayon varie en fonction du niveau attribué au pouvoir).

OBJETS ARENE DU JEDI

À l'instar de certains pouvoirs de la Force, certains objets de Jedi Outcast ne sont disponibles qu'en mode Arène du Jedi. Il s'agit des suivants :

**YSALAMARI**

Cette petite créature qui rappelle la salamandre possède la capacité unique de repousser les pouvoirs de la Force. Lorsqu'il est porté par un joueur, le petit animal immunise son possesseur contre les effets des pouvoirs de la Force utilisés contre lui. L'Ysalamari empêche également son possesseur d'utiliser ses propres pouvoirs.

**FORCE INÉPUISABLE**

Cet atout vous permet d'utiliser vos pouvoirs de la Force sans épuiser d'énergie. L'objet offre au joueur la possibilité d'utiliser tous les pouvoirs de la Force pendant une courte période.

**ILLUMINATION DE LA FORCE**

Cet objet existe en version côté clair et côté obscur, chacun d'eux étant réservé aux joueurs du côté de la Force correspondant. Il permet au joueur qui en bénéficie d'utiliser tous les pouvoirs clairs OU tous les pouvoirs obscurs, à leur puissance maximale, ainsi que toutes les aptitudes au maniement du sabrolaser, pendant une courte période.

CREDITS

- XBOX TEAM**
- VICARIOUS VISIONS**
President
Guha Bala
- CEO/Chief Creative Officer**
Karthik Bala
- VP Product Development**
Tobi Saulnier
- Project Manager**
Jez Sherlock
- Lead Programmer**
Dave Calvin
- Programmers**
Chris McEvoy
Jitendra Kumar
Greg Medoff
Brian Osman
- Programming/Design/Level Editing**
Henry Letteron
- Designer**
Bret Dunham
- Art**
Andy Lomerson
Jonathan Hermann
- Audio**
Todd Masten
- Additional Programming**
Matt McCloskey/Improv Technologies
This product contains copyrighted material owned or distributed under Authority by Intrinsic Graphics, Inc. Copyright © 1999-2002, Intrinsic Graphics, Inc. All Rights Reserved.
Uses Bink Video. Copyright © 1997-2002 by RAD Game Tools, Inc.
- RAVEN SOFTWARE**
Additional Design
Chris Foster
Stuart Wiegert
- Additional Programming**
James Monroe
Ste Cork
- ACTIVISION**
Producer
Graham Fuchs
- Associate Producer**
Sam Nouriani
- Production Coordinator**
Brelan Duff
- Executive Producer**
Laird Malamed
- QUALITY ASSURANCE**
- Project Lead**
Jon Virtes
- Senior QA Project Lead**
Matt McClure
- Manager, Xbox Testing**
Mariena Rixford
- Floor Lead**
Thom Denick
- Testers**
Reid Hurley
Kane Burch
Richard Hyde
Scott Carroll
Adam Carpenter
Christopher Bullard
Jason Newitt
Bastian Nakano
Nathanjel McClure
Max Martin
Michael Jackson
Lawrence Wong
Jakou Patterson
Frank Mosca
Cory Rice
- LUCASARTS**
Astromech Attendant
P. J. Hirschmann
- Associate Producer**
Dan Pettit
- Marketing**
Logan Parr
- Public Relations**
Alexis Mervin
Heather Twist Phillips
Tom Sarris
- International Production**
Darren Hedges
Bryan Davis
- International Marketing/PR**
Kathy Apostoli-Greene
- Production Coordinator**
Peggy Stok
- Business Affairs**
Mark Barbolak
- Manual Writing**
Peter Tieryas Lim
Mollie Boero
Logan Parr
Brett Rector
- Manual Design**
Cassia Dominguez
Patty Hill
- Quality Assurance**
Chuck McFadden
Michael Blair
Toby Mast
Dave "rogue" Silverstein
- Special Thanks**
Dwayne Douglass
Michael Frost
Adam Lee
Arco Ferguson
Chris Gueterman
Garik Loran
Gary Weissenbacher
Dirk Weissenbacher
Daniel Hagemeyer
Kurtis Smith
Jonathan Grubb
Cameron Ellis
Omar Torres
Joe Thiel
- Super Special Thanks**
Brett Tosti
- ORIGINAL PROJECT**
- RAVEN SOFTWARE**
Project Leads
Steve Raffel
Kevin Schilder
- Raven Studio Head**
Brian Raffel
- Director of Product Development**
Michael Crowns
- Lead Programmer**
James Monroe
- Programmers**
Bob Love
Michael Chang Gummelt
Jeff Dischler
Dan Vondrak
Ste Cork
- Multiplayer Lead**
Pat Lipo
- Multiplayer Programmer**
Rich Whitehouse
- Lead Designer**
Chris Foster
- Game Concepts**
Eric Biessman
- Level Designers**
Michael Raymond-Judy
Tom Odell
Mike Schulenberg
Stuart Wiegert
Kevin Pochron (Multiplayer)
- Lead Artist**
Les Dorscheid
- Artists**
Mark Nelson
Jeff Moy
Andrew Trabbold
Kim Lathrop
Cory Carani
Fred Hooper
Bobby Duncanson
- Lead Animator**
Brian Shubat
- Animators**
Eric Turman
Culligan Roberts
- Additional Animation**
Robert Gee
Jarrod Showers
Michael Egnew
Mike Werckle
- Animation Special Thanks**
Nathan Theis
- Additional Art**
Jeff Butler
Todd Rueping
- Additional Level Design**
Jim Hughes
Chad Bordwell
Mike Renner
- Additional Programming**
Gil Gribb
Rick Johnson
Marcus Whitlock
- Programming Special Thanks**
Jake Simpson
Dave Blumenthal
- Project Administrator**
Kenn Hoekstra
- Administrative Assistant**
Annette Vee Bushaw
- Plot and Story**
Raven Software and LucasArts
- LUCASARTS**
Producer
Brett Tosti
- Associate Producer**
Dan Pettit
- Sound Design**
Julian Kwasneski
- Music Editing**
Clint Bajakian
- Voice Director/Producer**
Darragh O'Farrell
- Original Star Wars Sound Effects**
Ben Burtt
- Senior Lead Tester**
Chuck McFadden
- Assistant Lead Tester**
Chane Hollander
- Tester**
Andy Alamano
- Scriptwriter**
Michael Stemmle
- Lead Voice Editor**
Will Beckman
- Compatibility Supervisor**
Lynn Taylor
- Compatibility Technicians**
Dan Martinez
G. W. Childs
Jim Davison
John von Eichhorn
John Carsey
- Lead Network Compatibility Technician**
Darryl Cobb
- Quality Services Manager**
Paul Purdy
- Quality Assurance Supervisor**
Chip Hinnenberg
- Product Support Supervisor**
Jay Geraci
- Director of Product Marketing**
Tom Byron
- Marketing Coordinator**
Karina Hallum
- Junior Content Supervisor**
Justin Lambros
- Manual Writers**
Geoff Keighley
Chuck McFadden
- Manual Editor**
Mollie Boero
- Manual Design**
Patty Hill
- Package Design**
Pyro Brand Development
- Internet Marketing**
Jim Passalacqua
Tony Dewees
Cassia Dominguez
- ACTIVISION**
Production
- Producer**
Graham Fuchs
- Executive Producer**
Laird M. Malamed
- Production Testers**
Brelan Duff
Tim Ogle
Quality Assurance

STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Project Lead
Glenn Vistante

Floor Lead
Evan Button

Senior QA Project Lead
Juan Valdes

Manager, PC Testing
Sam Nouriani

ACTIVISION UK

Senior VP European Publishing
Scott Dodkins

Head of Publishing Services
Nathalie Ranson

Director of Marketing UK & ROE
Sarah Ewing

Senior Localisation Project Manager
Tamsin Lucas

Localisation Project Managers
Simon Dawes, Mark Nutt

Creative Services Manager
Jackie Sutton

European Services Publishing Assistant
Trevor Burrows

European Operations Manager
Heather Clarke

Production Administrator
Victoria Fisher

Production Planner
Lynn Moss

ACTIVISION FRANCE

Marketing Director
Bernard Sizey

Marketing Group Manager
Guillaume Lairan

Brand Manager
Carole Chachuat

PR Manager
Diane de Domecy

Sales Manager
Antoine Seux

Translation Services Exequo

Computer-Rendered Animation
Creat Studios

Uses Miles Sound System, Copyright © 1991-2001 by RAD Game Tools, Inc.

This product contains software technology licensed from Id Software, Inc. Id Technology © 1999-2002 Id Software, Inc. All Rights Reserved.

Voice Cast
Kyle, Stormtrooper Officer 1
Jeff Bennett

Lando
Billy Dee Williams

Desann
Mark Klatorin

Jan
Vanessa Marshall

Tavion
Kath Soucie

Bartender, Imperial Worker 3
Nick Jamison

Bespin Cop 1, Shadow Trooper 1, Stormtrooper 2
Greg Berger

Bespin Cop 2, Civilian Male, Imperial Officer 2, Rebel Shock Troop 3
Charles Martinet

Galak, Reborn 1
Steve Blume

Gran 1, Rogue Leader
Jess Harnell

Gran 2, Reelo
Kevin Michael Richardson

Imperial Officer 1, Imperial Worker 2
Guy Siner

Imperial Worker 1, Rebel Shock Troop 1
Roger L. Jackson

Jedi 1, Prisoner 1, Protocol Droid
Dominic Armato

Jedi 2
Milton James

Luke
Bob Bergen

Mon Mothma
Carolyn Seymour

Morgan
Jacobs Wittkin

Prisoner 2
David Beron

Prisoner 3, Rebel Shock Troop 2
Michael Sorlich

Reborn 2, Rodian 1, Shadow Trooper 2, Stormtrooper 3
Tom Kane

Reborn 3
Aron Kincaid

Rodan 2, Stormtrooper Officer 2
Michael Gough

Stormtrooper 1
Fred Coffin

Voices Recorded at
ScreenMusic Studios,
Studio City, CA

Motion Capture by
House of Moves, Culver City, CA

Very Special Thanks
George Lucas

MUSIC CREDITS**"IMPERIAL ATTACK"**

(John Williams)
©1977 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)

ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)

"THE EMPEROR"

(John Williams)
©1983 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)

ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)

"IMPERIAL ATTACK"

(John Williams)
©1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)

ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)

"THE LITTLE PEOPLE WORK"

(John Williams)
©1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)

ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)

ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)

"THE PRINCESS APPEARS"

(John Williams)
©1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)

ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)

"THE LAND OF THE SAND PEOPLE"

(John Williams)
©1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)

ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)

"THE RETURN HOME"

(John Williams)
©1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)

ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)

"MOUSE ROBOT/BLASTING OFF"

(John Williams)
©1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)

ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)

"RESCUE OF THE PRINCESS"

(John Williams)
©1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)

ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)

"THE WALLS CONVERGE"

(John Williams)
©1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)

"BEN KENOBI'S DEATH/TIE FIGHTER ATTACK"

(John Williams)
©1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)

"THE LAST BATTLE"

(John Williams)
©1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)

ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)

"LUKE'S ESCAPE"

(John Williams)
©1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)

ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)

"LUKE'S FIRST CRASH"

(John Williams)
©1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)

ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)

"THE MAGIC TREE"

(John Williams)
©1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)

ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)

"CITY IN THE CLOUDS"

(John Williams)
©1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)

ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)

"LANDO'S PALACE"

(John Williams)
 ©1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)
 ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI)
 ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION.

"THE DUEL"

(John Williams)
 ©1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)
 ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI)
 ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION.

"HAN SOLD RETURNING AT THE COURT OF JABBA THE HUTT"

(John Williams)
 ©1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)
 ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI)
 ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION.

"FIGHT IN THE DUNGEON"

(John Williams)
 ©1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)
 ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI)
 ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION.

"FIRST EWOK BATTLE/FIGHT WITH THE FIGHTERS"

(John Williams)
 ©1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)
 ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI)
 ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION.

"FINAL DUEL/INTO THE DEATH STAR"

(John Williams)
 ©1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)
 ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI)
 ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION.

"THE EMPEROR'S DEATH"

(John Williams)
 ©1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)
 ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI)
 ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION.

"LEIA BREAKS THE NEWS/FUNERAL PYRE FOR A JEDI"

(John Williams)
 ©1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)
 ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI)
 ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION.

"DESTRUCTION OF ALDERAAM"

(John Williams)
 ©1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)
 ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI)
 ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION.

"DRAWING THE BATTLE LINES/LEIA'S INSTRUCTIONS"

(John Williams)
 ©1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)
 ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI)
 ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION.

"ATTACK POSITION"

(John Williams)
 ©1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)
 ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI)
 ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION.

"CRASH LANDING"

(John Williams)
 ©1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)
 ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI)
 ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION.

"FAKING THE CODE"

(John Williams)
 ©1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)
 ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI)
 ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION.

"STANDING BY"

(John Williams)
 ©1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)
 ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI)
 ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION.

"LEIA IS WOUNDED/LUKE AND VADER DUEL"

(John Williams)
 ©1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)
 ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI)
 ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION.

"CARBON FREEZE/LUKE PURSUES THE CAPTIVES/DEPARTURE OF BOBA FETT"

(John Williams)
 ©1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)
 ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI)
 ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION.

"THE RETURN OF THE JEDI (ALTERNATE)"

(John Williams)
 ©1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)
 ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI)
 ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION.

"TALES OF A JEDI KNIGHT/LEARN ABOUT THE FORCE"

(John Williams)
 ©1997 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)
 ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI)
 ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION.

"BINARY SUNSET (ALTERNATE)"

(John Williams)
 ©1997 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI) ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI)
 ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION.

"THE DEATH STAR/THE STORMTROOPERS"

(John Williams)
 ©1997 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)
 ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI)
 ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION.

"THE IMPERIAL PROBE/ABOARD THE EXECUTOR"

(John Williams)
 ©1997 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)
 ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI)
 ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION.

"THE TRAINING OF A JEDI KNIGHT/THE MAGIC TREE"

(John Williams)
 ©1997 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)
 ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI)
 ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION.

"BETRAYAL AT BESPIN"

(John Williams)
 ©1997 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)
 ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI)
 ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION.

"THE ASTEROID FIELD"

(John Williams)
 ©1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)
 ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI)
 ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION.

"INTO THE TRAP"

(John Williams)
 ©1983 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI) ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI)
 ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION.

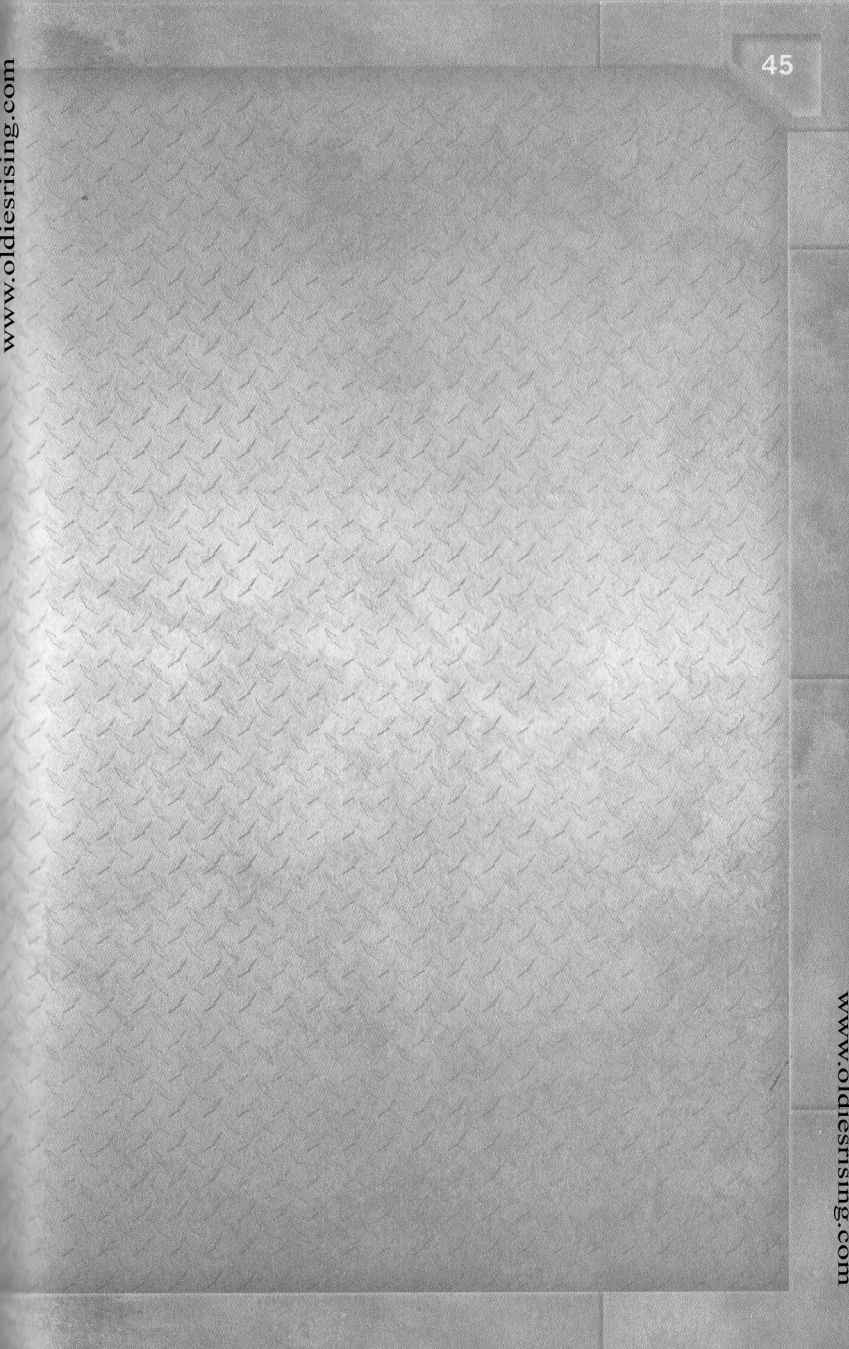
"IMPERIAL MARCH (DARTH VADER'S THEME)"

©1980 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI)
 ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI)
 ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION.

"STAR WARS MAIN TITLE"

(John Williams)
 ©1999 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & BANTHA MUSIC (BMI) ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI)
 ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION.





© 2002 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2002 Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés.
Utilisation soumise à autorisation.

LucasArts, le logo LucasArts et la silhouette humaine sur la logo sont des marques déposées de Lucasfilm Ltd.



CONTRAT DE LICENCE PRODUIT

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

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

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

VOUS NE DEVEZ PAS :

Utiliser à des fins commerciales ce programme ou n'importe quel de ses composants, y compris le diffuser dans un cyber café, centre de jeux vidéo ou tout autre lieu public. Activision peut vous proposer un contrat de licence pour un lieu public vous permettant d'utiliser ce produit à des fins commerciales. Reportez-vous aux informations ci-dessous pour des informations supplémentaires.

Vendre, louer, prêter, délivrer une licence, distribuer ou transférer ce produit, ou toute copie, sans l'autorisation écrite d'Activision.

Désosser, extraire le code source, modifier, décompiler, démonter le produit ou créer des travaux dérivés de ce produit en totalité ou en partie.

Supprimer, désactiver ou circonvenir toute marque ou label déposé(e) contenu(e) dans le produit.

Exporter ou réexporter ce produit ou toute copie/adaptation en violation des lois ou arrêtés.

GARANTIE ACTIVISION LIMITEE

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

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

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

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

2. ABSENCE DE GARANTIE

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

SPECIFICATIONS POUR LE RETOUR DU SUPPORT D'ENREGISTREMENT

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

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

Pour l'Europe, veuillez envoyer le produit à :

WARRANTY REPLACEMENTS

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

Remplacement de disque : +44 (0)8705 143 525

LIMITATION DE RESPONSABILITE.

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

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

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

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

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

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

SUPPORT CLIENTS

SERVICE CONSOMMATEURS ACTIVISION

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

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

Par minitel : 3615 ACTIVISION*

Par téléphone : 08 92 68 17 71*

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

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

* Tarif en vigueur au 01/04/00, pour la France métropolitaine : 0.34 euros/min TTC © 2002 CPP.

** Uniquement sur notre site Web.

HOTLINE TECHNIQUE

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

* Quelle que soit l'origine de l'appel : 0.15 euros/min TTC

© 2002 CPP RCS B 395 093 172

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

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



STAR WARS
JEDI KNIGHT II:
JEDI OUTCAST™



LE SITE WEB OFFICIEL STAR WARS
www.starwars.com

LE SITE WEB LUCAS
www.jedioutcast.com



© 2002 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2002 Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation. LucasArts et le logo LucasArts sont des marques déposées de Lucasfilm Ltd. Activision est une marque déposée d'Activision, Inc. Ce produit utilise une technologie logicielle sous licence d'Id Software, Inc. id Technology ©1999-2002 id Software inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques et tous les noms de marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Microsoft, Xbox et les logos Xbox sont soit des marques déposées, soit des marques commerciales de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans le reste du monde et sont utilisés sous licence Microsoft.

80509.226.FR