

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÉSENTE

STAR WARS ROGUE LEADER

ROGUE SQUADRON II



MODE D'EMPLOI



NINTENDO
GAMECUBE™

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHER CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME NINTENDO.



1 joueur

**CE JEU PERMET DE JOUER
AVEC UN JOUEUR ET UNE
MANETTE.**



Memory Card
(carte mémoire)

Nécessite **03** blocs

**CE JEU NECESSITE UNE
MEMORY CARD (CARTE
MEMOIRE) POUR
SAUVEGARDER VOTRE
PROGRESSION, VOS
PARAMÈTRES OU VOS
RESULTATS.**

LICENSED BY

Nintendo®

STAR WARS ROGUE LEADER

ROGUE SQUADRON II

TABLE DES MATIÈRES

Introduction.....	2	Vaisseaux	13
Manette et accessoires de votre console NINTENDO GAMECUBE.....	2	Médailles et missions bonus.....	18
Commandes	3	Conseils de pilotage.....	19
Démarrage rapide.....	4	Crédits	20
Ecran des options	7	Ubi Soft à votre service.....	21
Le jeu	10	Accord de licence et garantie limité.....	22

RÉINITIALISATION DE LA POSITION NEUTRE DE LA MANETTE

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le Stick directionnel n'est pas en position centrale au moment où la console est mise sous tension, ces positions seront considérées comme étant les nouvelles positions neutres de référence, brouillant les contrôles durant une partie.

Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les boutons et sticks afin de leur permettre de revenir en position neutre, puis maintenez simultanément enfoncés, X, Y et START/PAUSE pendant 3 secondes.

Mode 60Hz

Ce jeu peut être réglé pour un affichage plus clair et une meilleure image sur une TV acceptant le mode 60Hz.

Lorsque vous branchez le câble RVB NINTENDO GAMECUBE sur une TV qui dispose d'un port RVB et d'une fonction PAL60, vous pouvez profiter d'une image plus lisse et moins clignotante.

Pour activer le mode 60Hz, maintenez enfoncé le bouton B pendant l'affichage du logo NINTENDO GAMECUBE, jusqu'à ce qu'apparaisse le message: «Voulez-vous afficher l'image en mode 60Hz?». Choisissez OUI pour activer le mode.



INTRODUCTION



Pilotes Rebelles, c'est à vous de jouer ! Enfilez vos combinaisons, grimpez à bord de vos appareils et préparez-vous à combattre dans les rangs de l'escadron Rogue, l'élite des groupes de chasseurs de l'Alliance.

Lorsqu'une mission s'avère difficile ou particulièrement risquée, c'est aux membres de l'escadron Rogue qu'on la confie, afin de s'assurer que l'équilibre des forces ne bascule pas définitivement du côté de l'Empire.

Dans **Star Wars™ Rogue Squadron™ II : Rogue Leader™**, vous plongerez au cœur de batailles spatiales épiques en plein territoire de l'Empire, dans les tranchées de l'Etoile Noire, aux abords d'un destroyer stellaire Impérial ou dans les nuages de Bespin. Il vous faudra escorter d'importants convois Rebelles et défendre des avant-postes cruciaux pour l'Alliance, notamment celui de la planète Hoth.

Aux côtés des autres membres de l'escadron Rogue, vous devrez assumer le rôle de leader et remporter la victoire. Bonne chance. Que la Force soit avec vous !

MANETTE ET ACCESSOIRES DE VOTRE CONSOLE NINTENDO GAMECUBE



Manette

Avant de jouer, branchez votre manette dans le port manette situé le plus à gauche, à l'avant de votre console NINTENDO GAMECUBE.

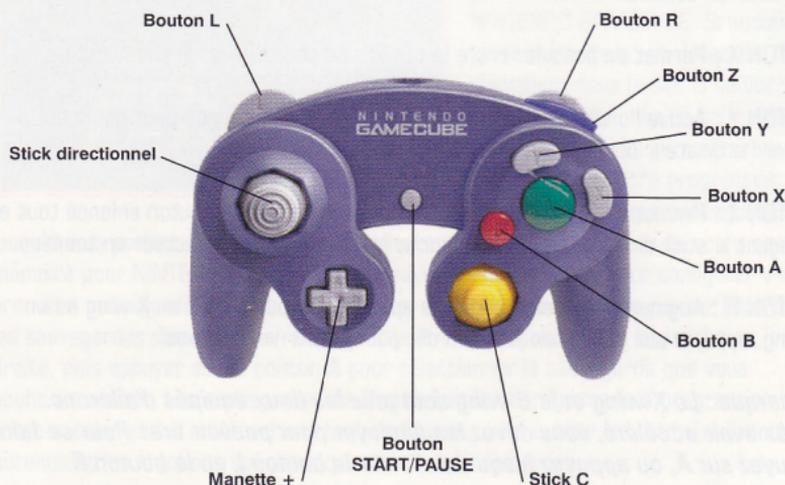
Lorsque vous allumez votre console NINTENDO GAMECUBE, ne touchez pas au stick directionnel de la manette.

Le stick directionnel est un instrument de précision. Prenez garde à ne pas renverser de liquide dessus.

Rogue Leader prend également en charge la Memory Card (Carte Mémoire) NINTENDO GAMECUBE. Trois blocs mémoire sont nécessaires pour les sauvegardes. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 5 parties. Nous vous recommandons vivement d'utiliser une Memory Card (Carte Mémoire) NINTENDO GAMECUBE pour sauvegarder votre progression. Insérez une Memory Card (Carte Mémoire) NINTENDO GAMECUBE dans le slot de carte mémoire de votre console NINTENDO GAMECUBE situé le plus à gauche, avant d'allumer votre console. Veillez à toujours éteindre votre console NINTENDO GAMECUBE avant de connecter ou de débrancher des accessoires.

Veillez vous référer au manuel d'instructions NINTENDO GAMECUBE pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une Memory Card (carte mémoire).

COMMANDES



BOUTON L : Appuyez pour ralentir votre appareil. Appuyez jusqu'au clic dans un virage pour prendre un virage serré. Pour prendre un virage encore plus serré, appuyez jusqu'au clic sur les boutons **R** et **L** simultanément dans un virage.

STICK DIRECTIONNEL : Permet de diriger votre vaisseau.

MANETTE + : Utilisée pour communiquer avec vos alliés et vos coéquipiers. Si la croix de communication n'est pas affichée, appuyez sur la manette + dans n'importe quelle direction pour l'activer. Les commandes disponibles sont les suivantes :

Haut : En formation !

Gauche/droite : Divers ordres d'attaque en fonction de la mission

Bas : Repliez-vous !

Remarque : Si vous êtes équipé d'une unité R2, une croix R2 apparaît en haut à gauche lorsque l'état de l'unité R2 devient critique. Si vous voyez cette croix, appuyez sur la manette + dans n'importe quelle direction pour que votre unité R2 puisse réparer votre appareil une dernière fois.

START/PAUSE : Met le jeu en pause, affiche les objectifs de la mission en cours et les options du jeu.

STICK C : En mode cockpit, utilisez le stick C pour regarder autour de vous. Lorsque vous activez l'ordinateur de visée, ce bouton vous permet de cibler des vaisseaux spécifiques (ceci n'est utile que si vous disposez d'un ordinateur de visée amélioré. Reportez-vous à la page 17 pour plus d'informations). En mode caméra par défaut, utilisez le stick C pour déplacer la caméra. Appuyez vers le bas pour faire reculer la caméra. Appuyez vers le haut pour faire avancer la caméra. Appuyez à gauche ou à droite pour obtenir une vue latérale de votre appareil.

BOUTON B : Appuyez pour tirer avec votre arme secondaire. Si votre appareil est équipé d'un canon à ions, gardez ce bouton enfoncé puis relâchez-le pour tirer avec cette arme.

BOUTON A : Appuyez pour tirer avec votre arme principale. Gardez le bouton **A** enfoncé pour tirer en continu.

BOUTON X : Permet de basculer entre la caméra de poursuite et la vue cockpit.

BOUTON Y : Active l'ordinateur de visée. Gardez le bouton enfoncé pour continuer à utiliser l'ordinateur de visée.

BOUTON Z : Permet de faire un tonneau. Appuyez et gardez ce bouton enfoncé tout en déplaçant le stick directionnel vers la gauche ou la droite pour effectuer un tonneau.

BOUTON R : Augmente la vitesse de votre appareil. Si vous pilotez un X-wing ou un B-wing, appuyez sur ce bouton jusqu'au clic pour replier vos ailerons.

Remarque : Le X-wing et le B-wing sont tous les deux équipés d'ailerons. Après avoir accéléré, vous devez les déployer pour pouvoir tirer. Pour ce faire, appuyez sur A, ou appuyez jusqu'au clic sur le bouton L ou le bouton R.

DÉMARRAGE RAPIDE



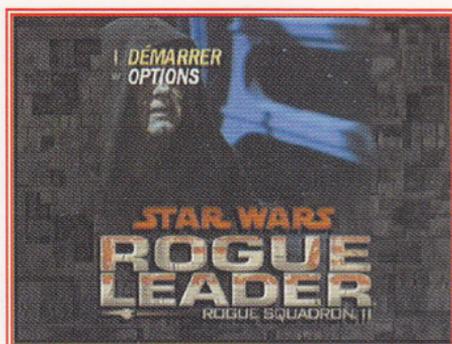
Pour jouer à **Rogue Leader**, commencez par vérifier que votre NINTENDO GAMECUBE est éteinte. Insérez le disque NINTENDO GAMECUBE dans votre console NINTENDO GAMECUBE. Appuyez sur le bouton d'alimentation pour allumer la console.

Si aucune Memory Card (Carte Mémoire) NINTENDO GAMECUBE n'est insérée dans votre console NINTENDO GAMECUBE, un écran apparaît pour vous signaler que vous ne pourrez pas sauvegarder votre progression dans le jeu. Bien qu'il soit possible de jouer à **Rogue Leader** sans carte mémoire, nous vous recommandons vivement d'en utiliser une. Si une Memory Card (Carte Mémoire) NINTENDO GAMECUBE est insérée, aucun message d'avertissement n'est affiché.

Lorsque l'écran de titre apparaît, deux choix vous sont proposés : DÉMARRER et OPTIONS

A l'aide du stick directionnel, sélectionnez DÉMARRER, puis appuyez sur le bouton A. L'écran de sélection de partie apparaît. Si vous voulez commencer par définir les options de jeu, consultez la section "Ecran des options" en page 7.

Remarque : En règle générale, la navigation dans les menus de Rogue Leader s'effectue en appuyant sur le bouton A pour avancer ou valider une sélection. Le bouton B permet de revenir à l'écran précédent ou d'annuler une sélection.



Choisir ou créer une partie

Si vous n'avez encore jamais joué à **Rogue Leader**, vous devez d'abord configurer votre partie. Par défaut, le jeu utilisera le slot A de votre console NINTENDO GAMECUBE. Si aucune carte mémoire n'est détectée, le jeu cherchera dans le slot B de votre console. Le jeu crée un fichier de sauvegarde qui lui permettra de mettre à jour votre progression.

Rogue Leader peut sauvegarder

jusqu'à cinq parties. Les sauvegardes utiliseront trois blocs mémoire de votre carte mémoire pour NINTENDO GAMECUBE. Appuyez sur le bouton **A** pour configurer votre première sauvegarde. Si vous avez déjà joué à **Rogue Leader**, vous pouvez faire défiler les sauvegardes disponibles en déplaçant le stick directionnel vers la gauche ou la droite, puis appuyer sur le bouton **A** pour sélectionner la sauvegarde que vous souhaitez utiliser. Les sauvegardes de **Rogue Leader** enregistrent la progression de votre mission et les améliorations technologiques, sans oublier les médailles/points obtenus et les fonctions spéciales qui auront été débloquées.

Veillez vous référer au manual d'instructions NINTENDO GAMECUBE pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une Memory Card (carte mémoire).

Pour configurer une nouvelle partie, vous devez choisir un nom de trois lettres. Utilisez le stick directionnel pour faire défiler les lettres. Lorsqu'une lettre est sélectionnée (elle se met à tourner sur elle-même), appuyez sur le bouton **A** pour valider votre choix. Si vous vous trompez, appuyez sur le bouton **B** pour effacer la dernière lettre sélectionnée. Une fois les trois lettres choisies, vous devez confirmer le nom de votre partie. Appuyez sur le bouton **A** pour confirmer le nom et commencer à jouer, ou déplacez le stick directionnel vers la droite puis appuyez sur **A** pour annuler.

Effacer une sauvegarde

Si vous souhaitez supprimer une sauvegarde, vous pouvez le faire à partir du menu de sélection de partie. Utilisez le stick directionnel pour sélectionner la partie à supprimer. Déplacez ensuite le stick directionnel vers le bas pour amener le curseur sur EFFACER. Appuyez sur le bouton **A** et confirmez la suppression en appuyant à nouveau sur le bouton **A**.



Ecran de sélection des missions



Vous vous familiariserez rapidement avec cet écran. Lors de votre première partie, vous aurez le choix entre deux missions : Entraînement sur Tatooine et L'attaque de l'Etoile Noire. Choisissez une mission à l'aide du stick directionnel. Dans **Rogue Leader**, vous devez terminer une mission pour pouvoir passer à la suivante. Vous pourrez également rejouer toutes les missions que vous avez déjà terminées. En faisant défiler

les missions, vous verrez s'afficher les médailles que vous avez obtenues pour chacune d'elles. Pour plus d'informations sur les médailles, consultez la section Médailles et missions bonus en page 18.

Remarque : Lorsque vous terminez une mission, votre progression est automatiquement sauvegardée si une carte mémoire est insérée dans votre console NINTENDO GAMECUBE.

Vous entendrez automatiquement un briefing pour chaque mission sélectionnée. Lorsque vous avez trouvé la mission qui vous intéresse, appuyez sur le bouton **A** pour la sélectionner.

Vous verrez ensuite s'afficher les différents appareils disponibles pour la mission choisie. Les vaisseaux en vert sont disponibles dans le hangar. Les vaisseaux en rouge sont ceux que vous pourrez utiliser plus tard, uniquement lorsque vous les aurez débloqués dans les missions suivantes. Après avoir visualisé les vaisseaux, appuyez sur le bouton **A** pour aller dans le hangar, ou sur le bouton **B** pour revenir à l'écran de sélection des missions.

Remarque : Un seul appareil est disponible dans la mission d'entraînement. Si vous choisissez cette mission, vous commencerez directement l'entraînement sans passer par le hangar. Voir ci-dessous pour plus de détails sur la mission d'entraînement.

Mission d'entraînement

Si vous souhaitez apprendre les bases du pilotage dans **Rogue Leader**, la mission d'entraînement est idéale. Vous pourrez ainsi vous familiariser avec les commandes du jeu et l'interface. Vous ne pourrez utiliser qu'un T-16 Skyhopper équipé de blasters. Au cours de l'entraînement, différents objectifs s'afficheront dans le menu Pause, accessible par une simple pression sur le bouton Start. Pour activer des objectifs de mission dans ce niveau, volez au travers de l'icône en forme de symbole de l'Alliance Rebelle.



Remarque : C'est à vous de choisir à quel moment vous souhaitez arrêter l'entraînement et passer à la mission d'attaque de l'Etoile Noire. Pour arrêter, appuyez sur le bouton Start. A l'aide du stick directionnel, choisissez Quitter l'entraînement et appuyez sur le bouton A. Confirmez votre choix en appuyant à nouveau sur le bouton A.

Le hangar

Une fois la mission sélectionnée (à l'exception de la mission d'entraînement), vous accédez au hangar. C'est ici que vous choisirez les appareils que vous piloterez. Utilisez le stick directionnel pour déplacer votre personnage dans le hangar. Pour obtenir une vue subjective du hangar, appuyez sur le bouton **X** et utilisez le stick C pour regarder autour de vous. Notez que dans ce mode, vous ne pouvez pas déplacer votre personnage. Appuyez à nouveau sur le bouton **X** pour revenir au mode déplacement. Pour obtenir la description d'un appareil particulier, appuyez sur le bouton **Y** tout en le regardant.

Si de nombreux vaisseaux stationnent parfois dans le hangar, ils ne sont pas tous disponibles. Lorsqu'un appareil est indisponible pour une mission, vous entendez un bip en tentant de le sélectionner. Il s'agit généralement des appareils qui figurent en rouge sur l'écran de sélection de mission. Si un vaisseau est disponible, approchez-vous et appuyez sur le bouton **A**. Vous grimpez à bord et décollez immédiatement. Faites bien attention au type de vaisseau que vous sélectionnez avant d'appuyer sur le bouton **A** pour commencer la partie.

ÉCRAN DES OPTIONS

A partir de l'écran de titre, vous pouvez accéder à un menu permettant de personnaliser certains aspects de **Rogue Leader**. Depuis le menu principal, choisissez Options à l'aide du stick directionnel et appuyez sur le bouton **A**.

*Remarque : Dans les différents menus de l'écran des options, utilisez le stick directionnel pour choisir une option. Appuyez sur le bouton **A** pour accéder à un sous-menu ou confirmer une sélection.*

*Le bouton **B** vous ramène au menu précédent. L'option Retour située en bas produit le même effet.*



Leaders Rogue

Sélectionnez cette option pour afficher la liste des 10 meilleurs pilotes, la mission qu'ils ont atteinte et le nombre de médailles de bronze, d'argent et d'or qu'ils ont reçues. Au fil du jeu, les scores stockés sur votre Memory Card (Carte Mémoire) NINTENDO GAMECUBE seront comparés à la liste du Top 10 par défaut. Si votre score est suffisamment élevé, vous serez ajouté à cette liste.

Codes

Si vous disposez d'un code spécial pour **Rogue Leader**, c'est ici que vous pourrez le saisir. Utilisez le stick directionnel pour faire défiler les lettres. Appuyez sur le bouton **A** pour insérer une lettre et sur le bouton **B** pour effacer une lettre. Une fois le code inscrit, déplacez le stick directionnel vers le bas, sélectionnez Entrer Code et appuyez sur le bouton **A**. Si le code saisi est correct, vous entendrez un bip de confirmation.

Paramètres de jeu

Il est possible de personnaliser certains paramètres du jeu.

Remarque : Pour modifier la valeur d'une option, sélectionnez-la et appuyez sur le bouton A ou déplacez le stick directionnel vers la gauche ou la droite.

CHANGEMENT VUE AUTO : Cette option s'applique principalement aux parties se déroulant à bord de l'airspeeder, aux cours desquelles vous devrez détruire des TB-TT. Si cette option est activée, le jeu vous fera automatiquement basculer à l'extérieur du cockpit dès lors que la caméra extérieure s'avère plus pratique.

CAMÉRA ENNEMIS : Cette option ne s'applique que si vous utilisez la caméra de poursuite par défaut. Lorsqu'elle est activée, la caméra recule automatiquement lorsque l'ennemi est derrière vous, afin que vous puissiez les voir et agir en conséquence.

ROULIS AUTO : Activez cette option pour replacer automatiquement votre vaisseau en position horizontale si vous lâchez le stick directionnel ou si vous le laissez centré pendant un instant. Cette option est particulièrement utile après un virage serré.

ASSIETTE AUTO : Cette option est similaire au Roulis auto. Elle replace automatiquement votre vaisseau à la verticale si vous lâchez le stick directionnel ou si vous le centrez pendant un instant.

RÉTICULE : Active ou désactive le réticule de visée. Par défaut, le réticule est affiché.

VIBRATIONS : Active ou désactive la fonction vibrations.

PARAMÈTRES PAR DÉFAUT : Pour restaurer les paramètres par défaut, choisissez cette option, puis confirmez votre choix.

Paramètres son

La plupart de ces options utilisent un curseur de volume. Pour déplacer un curseur, sélectionnez une option et appuyez sur le bouton **A**. Utilisez ensuite le stick directionnel pour pousser le curseur dans une direction. Une fois le volume ajusté à votre convenance, appuyez sur le bouton **A** pour verrouiller le réglage.

VOLUME MUSIQUE : Sélectionnez cette option pour ajuster le volume de la musique jouée pendant le jeu ou dans les menus.

VOLUME EFFETS : Permet d'ajuster le volume des bruitages du jeu.

VOLUME DIALOGUES : Permet d'ajuster le volume des dialogues du jeu.

STÉRÉO : permet de basculer du mode Stéréo au mode Mono grâce au bouton **A** ou au stick directionnel. **Rogue Leader** est compatible avec le système à cinq canaux Dolby Surround Pro Logic II. Si votre téléviseur ou votre chaîne hi-fi est capable de décoder le son surround, utilisez l'option Stéréo pour activer le mode Surround. Si vous possédez un système spécifique Dolby Surround Pro Logic II, choisissez le mode Movie sur votre décodeur.

PARAMÈTRES PAR DÉFAUT : Pour restaurer les paramètres sonores par défaut, choisissez cette option, puis confirmez votre choix.

Bonus

Au départ, aucune option n'est disponible dans ce menu. Cependant, des options pourront apparaître au fur et à mesure de votre progression dans le jeu ou après avoir saisi certains codes.

LE JEU

Le déroulement de **Rogue Leader** est assez simple, grâce à une interface écran qui vous guide vers vos objectifs et vous fournit des informations importantes sur l'état de votre appareil.

Ecran de jeu

CROIX DE COMMUNICATION

RADAR 3D



INDICATEUR DE DOMMAGES

INDICATEUR D'ARMES

Croix de communication

Ici sont affichés les ordres que vous pouvez transmettre à vos coéquipiers, aux troupes au sol ou à votre unité R2. Appuyez sur la manette + pour activer ce menu s'il n'est pas présent pas à l'écran.

Radar 3D

Le radar indique votre position actuelle (altitude et distance) par rapport aux cibles et aux autres objets du niveau. Le cône de couleur orange indique la direction dans laquelle vous devez voler pour atteindre l'objectif de la mission en cours. Pour voler vers cet objectif, orientez votre vaisseau pour que le cône soit à midi. Plus vous vous rapprochez de la cible, plus le cône s'élargira. Il finira par disparaître lorsque vous survolerez la cible en question. Les cibles situées au-dessus de vous apparaissent sur le radar sous la forme de points avec un trait en dessous d'eux. Les cibles situées en-dessous de vous sont représentées par des points avec un trait au-dessus d'eux.

Le radar vous permet de détecter les autres vaisseaux et objets à proximité. Les icônes rouges indiquent les engins ennemis. Les symboles verts représentent vos alliés. Un point bleu indique la position d'un vaisseau spécial ou d'un objet.

Remarque : Si vous jouez en mode cockpit (bouton X), le radar est intégré aux instruments du cockpit.

Indicateur de dommages

Cet indicateur vous donne un aperçu visuel de l'état de votre vaisseau. Un cercle vert correspond à une condition optimale. Le jaune indique que votre vaisseau est endommagé. Le rouge indique que votre vaisseau est dans un état critique. Le X-wing et le Y-wing sont équipés d'unités R2 qui peuvent réparer certains dommages.

Remarque : Lorsque votre vaisseau s'écrase ou est détruit, le nombre d'appareils qu'il vous reste est affiché un court instant en bas à gauche ou dans l'affichage du cockpit.

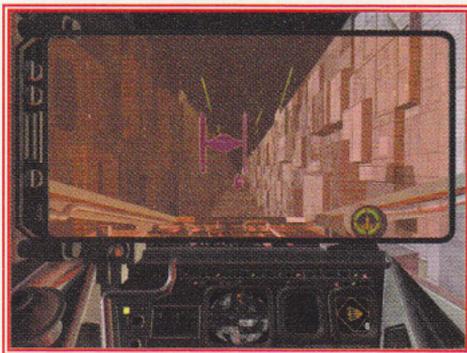
Indicateur d'armes

La ligne jaune autour du carré représente le degré de charge de vos canons lasers. La ligne de charge commence en bas à droite du carré et fait le tour du carré jusqu'à ce que les canons soient chargés au maximum. Bien que vous puissiez tirer en continu, si vous attendez qu'ils se rechargent avant de tirer, votre attaque sera plus efficace. Par exemple, dans un X-wing, si vous attendez que les canons soient complètement chargés, vous pourrez tirer avec vos quatre canons simultanément. Sans charge, un seul des canons du X-wing sera opérationnel.

Le nombre d'armes secondaires disponibles est également indiqué ici. Si vous disposez d'un canon à ions et qu'il est chargé, le coin inférieur gauche de l'affichage devient bleu.

Ordinateur de visée

Vous pouvez à tout moment activer votre ordinateur de visée en appuyant sur le bouton **Y** (lorsque vous relâchez le bouton **Y**, l'ordinateur de visée se désactive). L'ordinateur de visée se superpose à la vue du cockpit et vous permet de repérer rapidement et facilement les cibles ennemies, même lorsqu'elles sont masquées par un objet plus gros. Les objets en mauve sont des cibles ennemies. Les objets en jaune sont les cibles prioritaires pour le succès de la mission.



Remarque sur les changements d'appareils : A certains moments du jeu, vous aurez la possibilité de changer de vaisseau en cours de mission. Pour cela, dirigez-vous vers l'icône en forme de symbole de l'Alliance Rebelle pendant une mission et ralentissez en appuyant sur le bouton L.

Le menu pause

Vous pouvez à tout moment appuyer sur le bouton START/PAUSE pour afficher le menu de pause. En plus d'interrompre la partie, ce menu vous fournit des informations importantes sur le déroulement de votre mission. Tous les objectifs sont affichés ici. Si un objectif a été atteint, le texte de cet objectif est affiché en vert avec une marque sur le côté. Les objectifs qui n'ont pas encore été atteints apparaissent en jaune.

Les options du menu Pause vous permettent de reprendre le jeu, d'annuler la mission et d'ajuster les paramètres de jeu ou les options sonores. Consultez la section consacrée à l'écran des options (page 7) pour plus d'informations sur les paramètres de jeu et les paramètres sonores.

Statistiques et score de fin de mission

Lorsque vous terminez une mission ou lorsque vous perdez tous vos vaisseaux, **Rogue Leader** présente un écran de statistiques afin de vous permettre d'évaluer vos performances. Cet écran est très important, car il vous aide à comprendre ce que vous devez améliorer pour gagner les médailles et les points qui débloqueront les missions bonus (voir Médailles et missions bonus en page 18 pour plus de détails).

L'ATTAQUE DE L'ÉTOILE NOIRE		
GAME OVER		
		Pour médaille suivante
Durée de la mission	0:52	9:30
Ennemis détruits	3	21
Précision	104%	11%
Alliés détruits	0	1
Vies perdues	3	2
Efficacité ordinateur visée	100%	10%

L'écran de statistiques indique votre niveau de performance pour les catégories ci-dessous, ainsi que la valeur requise pour obtenir une médaille. Si vous terminez la mission sans obtenir de médaille ou en obtenant une médaille de bronze ou d'argent, le chiffre indiqué correspond à la valeur requise pour obtenir la médaille suivante.

- DURÉE DE LA MISSION : Temps passé dans la mission
- ENNEMIS DÉTRUITS : Nombre d'ennemis et d'obstacles détruits
- PRÉCISION : Nombre de vos tirs ayant atteint leur cible
- ALLIÉS PERDUS : Nombre d'alliés au cours de la mission
- VIES PERDUES : Nombre de fois où vous êtes mort
- EFFICACITÉ ORDINATEUR DE VISÉE : Indique la fréquence à laquelle vous avez eu recours à l'ordinateur de visée. Plus vous utilisez l'ordinateur de visée, en termes de fréquence et de durée, plus votre efficacité sera réduite. Plus ce chiffre est élevé, mieux c'est.

On ne vit que trois fois...

Les combats sont rudes dans **Rogue Leader**. Le jeu met à votre disposition trois vaisseaux. Si votre vaisseau est abattu ou détruit pendant une mission, la partie reprendra automatiquement à proximité de l'endroit de votre mort. Le nombre de vaisseaux qu'il vous reste sera affiché quelques instants en bas à gauche de l'écran (si vous jouez en mode cockpit, cette information apparaîtra sur la console).

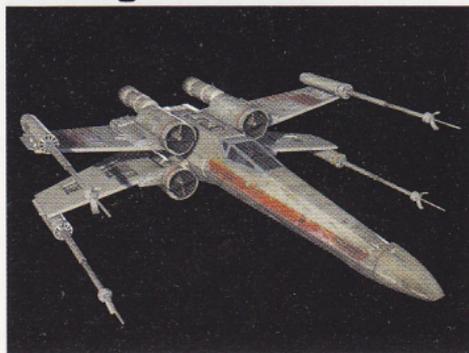
Si vous vous retrouvez à court de vaisseaux, la partie sera terminée et les statistiques de cette mission seront affichées (pour plus d'informations sur les statistiques, consultez la section Statistiques et score de fin de mission, en page 12). Vous pouvez toutefois relancer la mission autant de fois que vous le désirez en la sélectionnant dans l'écran de sélection des missions, mais vous devrez la recommencer depuis le début.

VAISSEAUX



Rogue Leader vous donne l'occasion de piloter une grande variété d'appareils au cours de la partie. Voici les principaux vaisseaux que vous rencontrerez... Mais quelques surprises vous attendent !

X-Wing



Doté de deux paires d'ailes (les ailerons S), le X-wing est l'un des vaisseaux les plus célèbres de l'univers **Star Wars**. Très robuste, le X-wing est équipé d'une coque en alliage de titane renforcé et de puissants générateurs de bouclier, sans oublier une unité R2 embarquée, chargée des réparations.

Au combat, les ailerons S du chasseur se déploient pour offrir une meilleure manœuvrabilité. Si vous appuyez sur le bouton **R** pour faire accélérer le X-wing, les ailerons se replieront. Afin de pouvoir tirer à nouveau avec les canons lasers, vous devrez appuyer jusqu'au clic sur le bouton **L** ou le bouton **R**, ou appuyer sur le bouton **A** ou le bouton **B**, afin de déployer les ailerons.

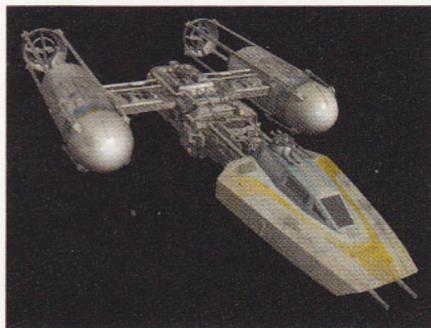
ARME PRINCIPALE : quatre canons lasers

ARME SECONDAIRE : torpilles à protons

Un vaisseau ne peut en transporter qu'une quantité limitée. Les têtes explosives à dispersion d'énergie infligent des dommages plus importants qu'une torpille standard.



Y-Wing

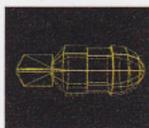


Entre chasseur et bombardier, le Y-wing est le précurseur du X-wing. Moins maniable que ce dernier, il est toutefois doté d'un arsenal impressionnant : bombes à protons et puissant canon à ions. Ses bombes à protons en font le vaisseau idéal pour les missions de pilonnage. Le Y-wing est également équipé d'une unité R2 chargée de réparer l'appareil lorsqu'il est endommagé.

ARME PRINCIPALE : deux canons lasers

ARME SECONDAIRE : bombes à protons

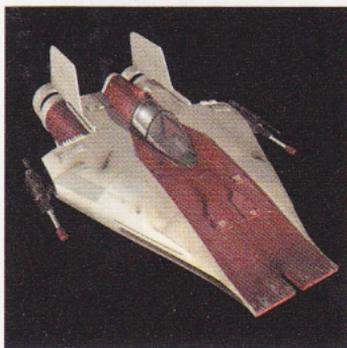
Ces bombes se rechargent continuellement. Elles ont un rayon d'efficacité assez large, et peuvent endommager votre propre vaisseau si vous les larguez à trop basse altitude.



Remarque : Pour utiliser les bombes à protons, appuyez deux fois sur le bouton B. Si vous êtes en mode caméra de poursuite, la première pression sur B réorientera la caméra vers le sol. La seconde pression larguera la bombe. Appuyez sur A une fois le bombardement terminé. Si vous êtes en mode cockpit, la première pression activera l'ordinateur de visée des bombes qui vous fournira une vue topographique du sol. Appuyez sur le bouton B pour larguer une bombe ou sur le bouton A pour quitter ce mode.

ARME SPÉCIALE : canon à ions. Vous pouvez utiliser cette arme autant de fois que vous le souhaitez, mais il est nécessaire de la recharger. Pour ce faire, maintenez le bouton **B** enfoncé. Relâchez le bouton pour tirer. Le canon à ions libère des charges bleutées d'énergie ionisée qui surchargent les circuits du vaisseau ciblé et le neutralisent. Il peut également détruire de petites cibles.

A-Wing

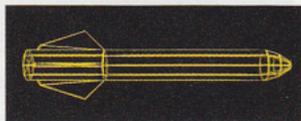


De loin le plus rapide de tous les chasseurs de l'Alliance Rebelle. Le A-wing est équipé d'un propulseur qui lui permet d'accélérer très rapidement en appuyant sur le bouton **R** jusqu'au clic. Vous pouvez utiliser le propulseur autant de fois que vous le souhaitez, mais il doit être préalablement rechargé. Bien que l'A-wing soit doté d'un arsenal impressionnant, ses boucliers ne sont pas très résistants et sa coque allégée peut le rendre vulnérable aux tirs des blasters.

ARME PRINCIPALE : deux canons laser

ARME SECONDAIRE : missiles à concussion

Un vaisseau ne peut en transporter qu'une quantité limitée. Ils sont moins puissants que les torpilles à protons, mais provoquent une puissante onde de choc lors de l'impact, qui peut affaiblir même le plus solide des blindages. Les missiles à concussions sont aussi efficaces contre les cibles aériennes que terrestres.

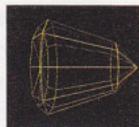
**B-Wing**

Construit au départ par l'Alliance Rebelle pour attaquer les vaisseaux amiraux de l'Empire, le B-wing se distingue des autres vaisseaux Rebelles par sa forme. Bien qu'équipé en standard des mêmes armes qu'un X-wing, il bénéficie d'un ajout important : deux canons à ions. Doté de puissants boucliers et d'ailerons d'attaques lui permettant d'accélérer (en appuyant sur le bouton **R** jusqu'au clic), le seul défaut de ce vaisseau est son manque relatif de maniabilité.

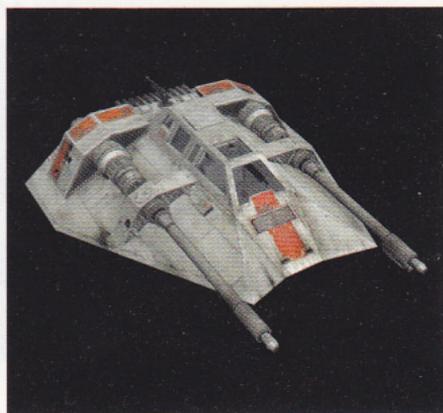
ARME PRINCIPALE : trois canons laser

ARME SECONDAIRE : torpilles à protons

Un vaisseau ne peut en transporter qu'une quantité limitée. Voir la description des torpilles à protons du X-wing en page 13 pour plus d'informations.

**ARME SPÉCIALE** : deux canons à ions (couplés)

Vous pouvez utiliser ces armes autant de fois que vous le désirez, mais il est nécessaire de les recharger. Pour ce faire, maintenez le bouton **B** enfoncé. Relâchez le bouton pour tirer. Voir la description du canon à ions du Y-wing en page 14 pour plus d'informations.



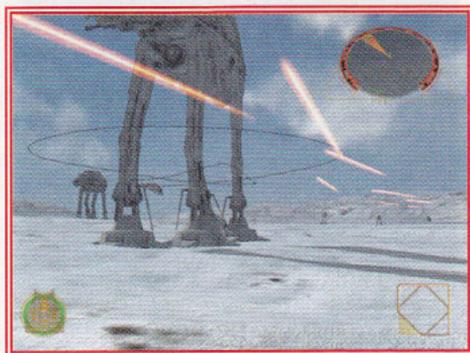
AIRSPEDER

Officiellement identifié sous le nom de T-47 Incom, ce vaisseau est doté d'un câble de remorquage qui peut être utilisé pour neutraliser les TB-TT Impériaux. L'airspeeder n'est utilisable qu'à basse altitude et ne peut effectuer de manœuvres complexes comme les tonneaux, mais il est rapide et petit, ce qui en fait une proie difficile pour l'ennemi. Ceci est particulièrement important dans la mesure où l'airspeeder ne dispose pas de puissants boucliers de protection.

ARME PRINCIPALE : deux canons laser

ARME SECONDAIRE : câble de remorquage

Lorsque vous approchez d'un TB-TT, appuyez sur le bouton **B** pour larguer le câble. Si vous êtes en mode cockpit, vous passerez automatiquement en caméra de poursuite. Tournez autour du TB-TT pour que le câble s'enroule autour de ses pattes. Lorsque vous aurez effectué un nombre suffisant de tours, le jeu reprendra la main et vous assisterez à la destruction du TB-TT.



AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES

Au fil de votre progression dans le jeu, vous aurez la possibilité d'obtenir des améliorations technologiques pour vos vaisseaux. Ces bonus ne sont pas vitaux pour terminer le jeu, mais ils vous faciliteront probablement la tâche.

Les bonus sont répartis dans tout le jeu et peuvent apparaître sans prévenir. Lorsque vous en repérez un, dirigez votre vaisseau vers celui-ci. Traversez l'icône et le jeu vous informera de la disponibilité d'une amélioration technologique. Notez que ces améliorations ne sont pas instantanément installées à bord de votre vaisseau. Afin de pouvoir utiliser une amélioration, vous devrez d'abord terminer la mission en cours. Vous pourrez en bénéficier dans tous les niveaux suivants.

Certaines améliorations ne sont applicables qu'à certains appareils, tandis que d'autres sont valables pour tous. Notez que les améliorations sont permanentes. Vous ne pouvez pas les perdre une fois que vous les avez acquises. Le fait d'acquérir une nouvelle amélioration ne supprime pas les améliorations précédentes.

Améliorations technologiques connues :

LASERS AVANCÉS : Cette amélioration augmente la puissance de vos canons lasers, lesquels infligent plus de dommages aux vaisseaux ennemis. Cette amélioration est applicable à tous les appareils.

TORPILLES À PROTONS AVANCÉES : Augmente la puissance destructrice des torpilles à protons des X-wings et des B-wings.

MISSILES À CONCUSSION AVANCÉS : Augmente la puissance destructrice des missiles à concussion de vos A-wings.

BOMBES À PROTONS AVANCÉES : Augmente la puissance destructrice des bombes à protons de vos Y-wings.

BOUCLIERS AVANCÉS : Cette amélioration est applicable à tous les vaisseaux et améliore la résistance de leurs boucliers. Dès que vous en disposerez, l'affichage de résistance du bouclier en bas à gauche apparaîtra en bleu lorsque vos boucliers seront au maximum de leur capacité.

TORPILLES À PROTONS AUTOGUIDÉES : Cette amélioration permet aux torpilles à protons des X-wings et des B-wings de poursuivre l'ennemi ciblé après avoir été tirées.

MISSILES À CONCUSSION AUTOGUIDÉS : Les missiles à concussion du A-wing peuvent également bénéficier d'un système de guidage leur permettant de traquer leur cible.

ORDINATEUR DE VISÉE AMÉLIORÉ : Cette amélioration s'applique à votre ordinateur de visée, activé à l'aide du bouton Y. Sans cette amélioration, vous devez maintenir le bouton **Y** enfoncé pour que l'ordinateur reste activé. Avec cette amélioration, vous pouvez activer ou désactiver l'ordinateur à volonté. (N'oubliez pas cependant qu'une utilisation trop intensive de l'ordinateur de visée diminuera vos chances d'obtenir des médailles).

Lorsque cette amélioration est installée, utilisez le stick C lorsque l'ordinateur de visée est activé, afin de désigner un vaisseau ennemi spécifique et d'ordonner à vos coéquipiers de l'attaquer. Après avoir sélectionné des vaisseaux avec l'ordinateur de visée, utilisez la manette + pour ordonner à vos coéquipiers d'attaquer ces cibles spécifiques.

MÉDAILLES ET MISSIONS BONUS



MÉDAILLE DE BRONZE
3 POINTS



MÉDAILLE D'ARGENT
6 POINTS AU TOTAL



MÉDAILLE D'OR
10 POINTS AU TOTAL

Rogue Leader inclut de nombreuses missions bonus et des surprises que vous pourrez débloquer si vous avez l'âme d'un vrai pilote. Terminer une mission est une chose, mais obtenir une des précieuses médailles en est une autre ! A la fin de chaque mission, l'écran de statistiques s'affichera afin de comparer votre performance aux valeurs requises pour décrocher une médaille. Visez avec précision, ne traînez pas en route et n'utilisez pas trop l'ordinateur de visée. Pour plus d'informations sur l'écran de statistiques, consultez la section Statistiques de fin de mission, en page 12.

Vous pouvez rejouer une mission autant de fois que vous le désirez, en vue de décrocher une médaille plus prestigieuse. Toutefois, vous ne recevrez de points qu'une seule fois après avoir obtenu une médaille pour une mission. Par exemple, si vous obtenez d'abord une médaille de bronze, vous recevrez trois points. Si vous rejouez la mission et que vous obtenez une médaille d'argent, vous recevrez trois points supplémentaires pour un total de six points pour cette mission.



Les points associés à ces médailles peuvent être utilisés pour débloquer des missions bonus normalement inaccessibles. Le déblocage de chaque mission coûte un certain nombre de points. Pour voir les missions bonus disponibles, allez à l'écran de sélection de mission. Si vous recevez au moins une médaille de bronze au cours de l'une des missions standard, une option apparaîtra et vous permettra de

débloquer certaines missions bonus. Pour savoir si une mission bonus est disponible, déplacez le stick directionnel vers le haut lorsque vous visualisez les missions standard.

Un certain nombre de points est requis pour déverrouiller chaque mission bonus. Après avoir sélectionné une mission bonus, vous verrez le nombre de points dont vous bénéficiez, ainsi que le coût de déblocage de la mission. Si vous disposez d'un nombre de points suffisant, vous pouvez appuyer sur le bouton **A** pour dépenser vos points et jouer la mission bonus en question. Notez qu'il est impossible de revenir en arrière une fois que vous avez débloqué une mission ; nous vous conseillons donc de dépenser vos points judicieusement.

Les missions bonus vous permettent de découvrir de nouveaux lieux et d'affronter de nouveaux défis, mais également de débloquer d'autres fonctionnalités cachées, des vaisseaux spéciaux et quelques surprises...

CONSEILS DE PILOTAGE



- Même si cela vous paraît évident... pensez à garder au moins une torpille pour détruire l'Etoile Noire une fois arrivé au bout de la tranchée !
- Même si les vaisseaux, les missions, les ennemis et les lieux sont nombreux dans **Rogue Leader**, certaines astuces restent valables dans toutes les situations.
- Laissez le temps à votre arme principale de se charger avant de tirer. Il peut être tentant de garder le bouton **A** enfoncé pour tirer en continu, mais les armes à pleine charge vous feront gagner du temps, car elles sont plus puissantes et plus précises. De plus, n'oubliez pas que votre précision de tir est un facteur qui détermine le type de médaille que vous obtiendrez à la fin de la mission.
- Apprenez à compter sur vos coéquipiers. En plus d'écouter leurs conseils, donnez-leur les ordres adéquats au bon moment pour augmenter vos chances de survie au combat.
- Faites varier la vitesse de votre vaisseau lorsque vous êtes pris en chasse, à l'aide des boutons **L** et **R**. Vous pouvez également effectuer des virages serrés pour vous débarrasser d'un ennemi un peu trop « collant ».
- Prenez en compte les points forts et les points faibles de chaque appareil. Il peut-être plus facile de terminer une mission avec un type d'appareil plutôt qu'un autre.
- Le blindage des TB-TT est bien trop épais pour être pénétré par des tirs de lasers. Utilisez plutôt votre câble de remorquage pour les déséquilibrer.
- Essayez différentes missions à différentes heures de la journée.

CRÉDITS

FACTOR 5

Directeur
Julian Eggebrecht

Programmation principale
Holger Schmidt

Programmation technique
Thomas Engel

Programmeurs
Jens Petersen
Florian Sauer
Mike Keith
Sigmund Vik
Tony Wong
Dean Giberson
Brian D. Krueger

Graphismes et animations
Mario Wagner
David Philip Stripinis
Bastian Hoppe
Armando Afre
Jim Moore
Kursad Karatas

Cinématiques supplémentaires
Tobias Richter

Sound design et production vidéo
Rudolf Stember

Direction musicale
Chris Huelsbeck

Autres musiques
Jake Jacobson

Systèmes d'informations
Rene F. Henke

LUCASARTS

Producteur
Brett Tosti

Producteur associé
Dan Pettit

Graphiste principal
Paul Topolos

Testeur principal
Chuck McFadden

Testeurs
Michael Blair
Isaiah Webb
Mark Montuya
Jim Diaz
David Chapman

Direction des voix
Darragh O'Farrell

Consultant
Haden Blackman

Distribution originale
Amiral Ackbar
Peter McConnell

Ben Kenobi
David Davies

Biggs
Tom Kenny

Crix Madine
Tom Kane

Dark Vader
Scott Lawrence

Narrateur
Denny Delk

Commandant de la frégate
Lynne McClean

Général Riikan
Dan Barton

Commandant de la base Impériale
Bob Machray

Officier Impérial
Jeff Bennett

Pilote Impérial 1
Steve Ballantine

Pilote Impérial 2
Tom Kane

Karie Neth
Grey Delisle

Lando Calrissian
Obba Baba Tunte

Luke Skywalker
Bob Bergen

Commandant de l'avant-poste Bêta
Joe Nipote

Ailier Rebelle 1
Mikey Kelly

Ailier Rebelle 2
Richard Green

Ailier Rebelle 3
Tom Kenny

Ailier Rebelle 4
Jeff Cesario

Ailier Rebelle 5
Michael Ralph

Ailier Rebelle 6
Richard Doyle

Ailier Rebelle 7
Rob Paulsen

Soldat Rebelle 1
Richard McConagle

Soldat Rebelle 2
Tom Kane

Leader Rouge
Bob Machray

Esclave
Rob Paulsen

Capitaine du transport 1
Richard Doyle

Capitaine du transport 2
Joe Nipote

Capitaine du transport 3
Tom Kenny

Capitaine du transport 4
Kevin M. Richardson

Wedge Antilles
Dennis Lawson

Directeur marketing
Tom Byron

Coordination marketing
Karina Hallum

Responsable des relations publiques
Heather Twist Phillips

Coordination des relations publiques
Alexis Mervin

Responsable Internet
Jim Passalacqua

Rédaction du manuel
Geoff Keighley

Edition du manuel
Tom Byron
Logan Parr

Conception de la boîte et du manuel
Blind Mice Studio

Remerciements très spéciaux à
George Lucas

Version française réalisée par Ubi Soft Entertainment

Localisation
Stéphane Brel
Bruno Porret

Traduction
Stéphane Brel
Bruno Porret
Words of Magic

Direction des voix
Nathalie Homs

Enregistré aux
Studios Lotus Rose, Paris

Voix françaises
Benoît Allemane
Patrice Baudrier
Denis Boileau
Thierry Bourdon
Marc Bretonnière
Hervé Caradec
Marc Cassot
Michel Derain
Jean-Claude Donda
Pierre-Alain de Garrigues
Olivier Jancovick
Martial Leminoux
David Lesser
Eric Legrand
Hugues Martel
Fabrice Melquiot
Jean-Jacques Nerveux
Robert Party
Laurence Quilichini
Yvan Sauveur
Marie Vincent

Tests
Stéphane Brel
Bruno Porret
Bug Tracker

Marketing
Caroline Marchant
Michael Delouis
Hervé Perret

Bienvenue à
Peter "Baby" Brel

Musique de Star Wars composée par John Williams

© Warner-Tamerlane Publishing & Bantha Music. All rights administered by Warner-Tamerlane Publishing Corp. All rights reserved. Used under permission.

UBI SOFT À VOTRE SERVICE...

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Vous êtes bloqué ou recherchez les codes ultimes vous permettant de progresser dans votre quête ? Voici toutes les coordonnées pour joindre notre Service Consommateurs et notre Support Technique.

Service Consommateurs Ubi Soft
28 rue Armand Carrel
93108 Montreuil Sous Bois

Service Consommateurs : infos, trucs et soluces

Vous ne **progressez plus** dans votre logiciel préféré ?
Vous désirez connaître LE **code de triche** qui vous permettra de devenir un joueur infatigable ?
Vous voulez être informé de notre **actualité** et de nos **dates de sortie** ?

Contactez sans plus attendre notre Service Consommateurs 24h/24 et 7j/7.

Tel : 08.92.70.50.30. (0,34 € / min)

Accès techniciens : lundi au vendredi 9h30-13h et 14h00-19h

Fax : 01.48.57.07.41

serviceconso@ubisoft.fr

Support Technique Ubi Soft

TSA 90001
13859 Aix en Provence Cedex 3

Support Technique (Service Après-vente)

Vous rencontrez un problème technique avec votre logiciel ou celui-ci s'avère défectueux...

Pour tout échange, ne nous retournez aucun logiciel sans avoir, au préalable, contacté notre Support Technique par téléphone.

Tel : 0.825.355.306 (0,15 € / min)

Accès techniciens : lundi au samedi 9h00-21h00

Fax : 0825.001.263 (0,15 € / min)

supporttechnique@ubisoft.fr

36 15 UBI SOFT (0,34 € / min) et site internet « www.ubisoft.fr »

Nos services minitel « **3615 UBI SOFT** » et internet « **www.ubisoft.fr** » sont ouverts **24 heures/24 et 7 jours/7**.

En vous rendant sur ces services, il vous sera possible de consulter les astuces et solutions de la plupart des jeux de notre gamme, de nous poser vos questions techniques par le biais de notre section S.O.S, de participer à de nombreux concours ou de télécharger les démos ou les mises à jour de vos logiciels favoris (uniquement sur internet).

Ces services proposent également un catalogue à partir duquel vous pourrez commander directement les logiciels Ubi Soft qui vous intéressent.

ACCORD DE LICENCE ET GARANTIE LIMITÉE

Merci de lire attentivement cette Licence avant d'installer ce logiciel de jeu (« Logiciel »). Cette Licence est un accord entre vous, l'« Utilisateur », et Ubi Soft et/ou ses concédants et/ou ses ayants-droits (« Ubi Soft »), qui confère à l'Utilisateur un droit non-exclusif et non-cessible d'utilisation du Logiciel. En installant ce Logiciel, l'Utilisateur s'engage à respecter les termes et conditions de la Licence.

La Licence

Ubi Soft confère à l'Utilisateur une Licence non-exclusive et non-cessible d'utilisation du Logiciel, mais reste propriétaire de tous les droits y afférents.

Les droits non spécifiquement transférés par cette Licence restent la propriété d'Ubi Soft. Le Logiciel est licencié à l'Utilisateur et non vendu, pour un usage privatif.

La Licence ne confère aucun droit ou titre sur ce Logiciel et ne saurait être comprise comme un transfert des droits de propriété intellectuelle sur ce Logiciel.

Propriété du Logiciel

L'Utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs au Logiciel et à ses éléments (notamment aux titres, codes informatiques, thèmes, personnages, noms des personnages, intrigues, histoires, dialogues, lieux, concepts, images, photographies, animations, vidéos, musiques et textes incorporés dans le Logiciel), ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights sont la propriété d'Ubi Soft et sont protégés par la Réglementation française ou autres Lois, Traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle.

Utilisation du Logiciel

L'Utilisateur est autorisé à utiliser ce Logiciel en conformité aux instructions fournies dans le manuel ou sur l'emballage du Logiciel.

La Licence est accordée dans le cadre d'une utilisation personnelle uniquement.

Sont interdits :

- La réalisation de copies du Logiciel (autre copie de sauvegarde unique)
- L'exploitation commerciale du Logiciel
- Un usage contraire aux bonnes mœurs ou aux lois en vigueur
- La modification du Logiciel ou la création de tout travail dérivé
- La transmission du Logiciel via un réseau téléphonique ou tout autre moyen électronique, sauf au cours de parties multi-joueurs sur réseaux autorisés
- La création ou la distribution de niveaux et/ou de scénarios non autorisés
- La décompilation, le reverse engineering ou le désassemblage du Logiciel.

L'Utilisateur ne peut vendre, sous-licencier, louer ce Logiciel à un tiers.

L'Utilisateur ne peut transférer ce Logiciel que si le destinataire accepte les termes et conditions de la Licence. Dans ce cas, l'Utilisateur s'engage à transférer tous les composants et documentations relatifs au Logiciel. Il s'engage aussi à effacer toute copie du Logiciel de son ordinateur. Dans ce cas, cette Licence est automatiquement et immédiatement résiliée.

Résiliation de la Licence

La Licence entre en vigueur à compter du premier usage du Logiciel.

Elle est résiliée automatiquement par Ubi Soft sans notification dans le cas du non-respect des termes et conditions de la Licence par l'Utilisateur.

Garantie

Ubi Soft a apporté à ce produit tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date d'achat du produit, celui-ci s'avérait défectueux, dans des conditions normales d'utilisation, Ubi Soft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai de quatre vingt dix (90) jours Ubi Soft accepte de vous échanger le produit

défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15,24 € par produit.

Pour que le produit défectueux puisse être échangé :

- Contactez notre support technique qui vous donnera un numéro de retour.
- Envoyez ensuite votre logiciel dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré, de vos coordonnées complètes. Si la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours est dépassée, d'un chèque ou d'un mandat postal de 15,24 € par produit libellé à l'ordre d'Ubi Soft.

Il est conseillé de procéder à cet envoi par lettre recommandée avec accusé de réception à l'adresse suivante :

Support Technique Ubi Soft

TSA 90001

13859 Aix en Provence Cedex 3

Important :

- Il est conseillé de procéder à cet envoi par "Colissimo suivi" ou par lettre recommandée avec accusé de réception.
- Aucun Logiciel ne sera échangé s'il n'est pas accompagné de son numéro d'accord de retour et de sa preuve d'achat.

Limitation de Garantie

L'Utilisateur reconnaît expressément que l'Utilisation du Logiciel est à ses propres risques.

Ce Logiciel est fourni en l'état et sans garantie autre que celle prévue à l'Article 5 de la Licence. L'utilisateur assume tous les frais de réparation et/ou correction du Logiciel .

Dans les limites imposées par la Loi, Ubi Soft rejette toute garantie relative à la valeur marchande du Logiciel , la satisfaction de l'Utilisateur ou son aptitude à répondre à une utilisation particulière.

L'Utilisateur assume tous risques liés à une perte de profits, perte de données, erreurs, perte d'informations commerciales ou autre résultant de la possession du Logiciel ou de son utilisation.

Certaines législations ne permettant pas la limitation de Garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'Utilisateur.

Responsabilité

En aucun cas Ubi Soft ne saurait être tenu responsable de tout préjudice direct, indirect, accidentel, spécial, accessoires ou autre né à l'occasion de l'utilisation ou de l'impossibilité d'utilisation, ainsi que de la possession ou du mauvais fonctionnement du Logiciel et ce même si Ubi Soft a été averti de l'éventualité d'un tel préjudice.

Ubi Soft décline notamment toute responsabilité quant à l'utilisation du Logiciel faite contrairement aux précautions d'emploi visées par le manuel et l'emballage.

Certaines législations ne permettant pas l'exonération de responsabilité dans le cas de dommages directs ou accessoires, il est possible que l'exclusion ci-dessus mentionnée ne s'applique pas à l'utilisateur.

Cette Licence d'utilisation du Logiciel octroie des droits spécifiques à l'Utilisateur et celui-ci est susceptible d'avoir d'autres droits en fonction des lois de son état.

© 2001 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2001 Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation. LucasArts et le logo LucasArts sont des marques de Lucasfilm Ltd.

* Dolby, Pro Logic, et le symbole double-D sont des marques de Dolby Laboratories.

Il est important de noter que...

Les données indiquent que...

Il est également à noter que...

En conclusion, il est évident que...

Proposition de Loi
Le projet de loi vise à...

Diffusion de Loi
L'adoption de la loi...

Il est important de noter que...

Les données indiquent que...

Il est également à noter que...

En conclusion, il est évident que...

Proposition de Loi
Le projet de loi vise à...

Diffusion de Loi
L'adoption de la loi...

187499869110



LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY LLC

© 2001 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2001 Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés.
Utilisation soumise à autorisation. LucasArts et le logo LucasArts sont des marques de Lucasfilm Ltd.

Le Logo Factor 5 est une marque de Factor 5, LLC.

Dolby, Pro Logic, et le symbole double-D sont des marques de Dolby Laboratories.
LucasArts Entertainment Company LLC, P.O. Box 10307, San Rafael, CA 94912.



IMPRIMÉ EN ALLEMAGNE