

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÉSENTE

STAR WARS™ GALACTIC BATTLEFIELDS™

MANUEL D'INSTRUCTIONS



OldiesRising.COM

TABLE DES MATIÈRES

Section I :

Mise en route	4
Installation du jeu	4
Démarrage rapide	4
A l'intention des joueurs de <i>Age of Empires® II: The Age of Kings™</i>	4
Le menu principal	5
Conventions employées dans le manuel	5
Conventions employées dans le jeu	6

Section II :

Notions fondamentales	6
Commencer une partie standard	6
Déroulement du jeu	6
Les quatre ressources	7
Population maximale	8
Collecter de la nourriture	9
Aménager votre base	9
Alimenter votre base en énergie	10
Création des unités	11
Explorer la carte	11
Niveaux technologiques	12
Perfectionnement de vos forces	12
Production de nourriture	12
Recherches technologiques	13
Attaquer des forces ennemies	13
Niveaux technologiques 3 et supérieur	13
Gagner une bataille	14

Section III :

Informations complémentaires	14
Les six civilisations	14
Modes de jeu	16
Parties standard	17
Choix d'une carte	18
Conditions de victoire	18
A propos des scores	18
Enregistrer la partie en cours	19
Quitter le jeu	19
Editeur de cartes	19

Section IV :

Contrôle du champ de bataille	20
L'interface en détail	20
Commandes avancées	21
Ordres avancés	24
Anatomie d'une unité ou d'un bâtiment	25

Section V :

Commerce et diplomatie	26
Diplomatie	26
Tributs	27
Echange de marchandises	27
Voies commerciales	28

Section VI :

Bâtiments	28
Bâtiments économiques	28
Bâtiments militaires	32
Bâtiments de défense	33

Section VII :

Unités	35
Unités d'infanterie	35
Mécanoïdes	37
Jedi/Sith	38
Unités navales	39
Armes lourdes	41
Unités aériennes	42
Unités de la forteresse	43
Unités spécifiques	43
Unités du centre de commandement	44
Autres unités	45

Section VIII :

Technologies	46
Technologies du centre de commandement	46
Technologies dédiées aux ressources	46
Technologies de l'astroport	48
Technologies de la caserne	48
Technologies de l'usine Mech.	49
Technologies du temple Jedi/Sith	50
Technologies de la forteresse	50
Technologies de la fabrique d'armes lourdes	51
Technologies du centre militaire	52
Technologies du centre de recherche	53
Technologies de la base aérienne	54

Section IX :

Le mode multijoueur	55
---------------------	----

ANNEXES

Caractéristiques des civilisations	61
Classement des civilisations par unité	63
Forces et faiblesses des unités	63
Conseils pour un commandement plus efficace	65
Réparer et soigner les unités	67
Raccourcis clavier	68
Crédits	73
Ubi Soft à votre service	75
Garanties Ubi Soft	75
Accord de Licence et garantie limitée	76

SECTION I : MISE EN ROUTE

Bienvenue dans le manuel d'instructions de *Star Wars™ Galactic Battlegrounds™*. Que vous soyez ou non familier des jeux de stratégie en temps réel, il vous sera utile d'en parcourir le contenu, car il aborde en détail tout ce qu'il convient de savoir avant de prendre la tête de l'une des six civilisations les plus puissantes de la galaxie. Vous pouvez soit le lire du début à la fin, soit vous y reporter ponctuellement, en cas de besoin.

INSTALLATION DU JEU

Insérez le CD 1 (Installation) de *Star Wars Galactic Battlegrounds* dans votre lecteur de CD-Rom et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran. Si le programme d'installation ne démarre pas automatiquement ou si vous rencontrez des difficultés pour installer votre jeu, consultez le Guide de dépannage inclus sur le CD.

Une fois l'installation terminée, insérez le CD 2 (Jeu) dans votre lecteur de CD-Rom. La première fois que vous lancez *Star Wars Galactic Battlegrounds*, vous devez entrer votre nom de joueur. C'est ce nom qui sera utilisé pour enregistrer vos préférences de jeu et votre progression dans les campagnes.

DÉMARRAGE RAPIDE

Pour acquérir rapidement les bases de *Star Wars Galactic Battlegrounds*, choisissez l'option Didacticiel dans le Menu principal. Aux côtés d'Attichitcuk, père du héros wookie Chewbacca, vous découvrirez progressivement les principaux aspects de vos futures responsabilités : commandement de vos forces armées, construction de votre base et gestion des combats. Pour tirer les meilleurs fruits de cette initiation, suivez dans l'ordre les scénarios proposés par Attichitcuk. Si vous avez déjà joué à *Age of Empires® II: The Age of Kings™*, commencez directement par la cinquième mission du didacticiel.

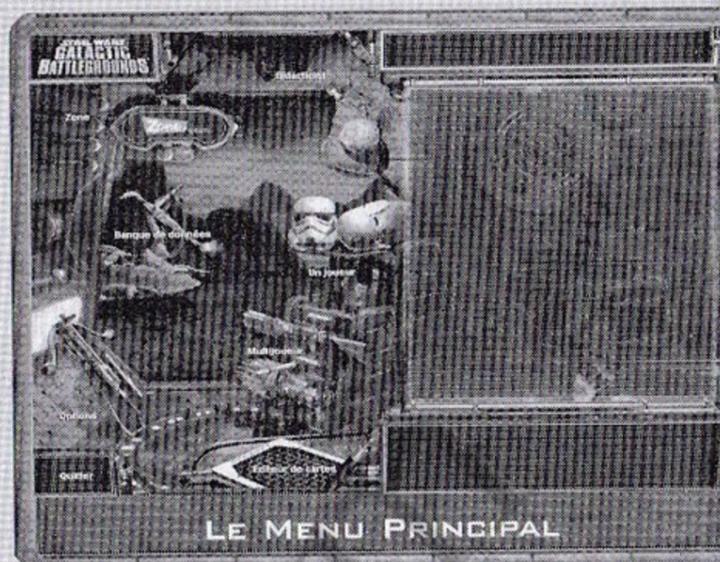
A L'INTENTION DES JOUEURS DE AGE OF EMPIRES II

Ceux qui connaissent la série *Age of Empires* se sentiront parfaitement à l'aise dans *Star Wars Galactic Battlegrounds*, qui repose sur la même technologie. Il s'en distingue par une quantité de fonctions nouvelles ou optimisées, que vous découvrirez en partie dans le cinquième scénario du Didacticiel. *Star Wars Galactic Battlegrounds* reprend un grand nombre d'éléments d'interface, raccourcis clavier, modes de jeu et commandes déjà présents dans *Age of Empires II*. *Star Wars Galactic Battlegrounds* se déroule toutefois dans un univers très différent, qui abonde en unités, technologies et stratégies inédites. Voici quelques-unes des principales différences entre *Star Wars Galactic Battlegrounds* et *Age of Empires* :

- Six civilisations *Star Wars* distinctes.
- Environnements *Star Wars* authentiques et détaillés, tels que Yavin ou Dagobah.
- Arbre des technologies encore plus développé.
- Unités aériennes et antiaériennes s'ajoutant aux unités terrestres et maritimes.
- Technologies de pointe en matière d'équipements furtifs, détection, protection et énergie.
- Des dizaines d'unités supplémentaires, notamment des chevaliers Jedi ou Sith experts dans le maniement du sabre laser — ainsi que leurs ennemis de toujours, les chasseurs de primes !
- Des héros légendaires : Dark Vador, la princesse Leia, Chewbacca, Yan Solo et bien d'autres.

LE MENU PRINCIPAL

Après la séquence d'introduction de *Star Wars Galactic Battlegrounds*, le Menu principal apparaît à l'écran. C'est ici que vous avez accès aux divers modes et options de jeu. Si vous déplacez le pointeur de votre souris sur chaque option, vous verrez s'afficher des informations contextuelles en bas à droite de l'écran. En mettant en surbrillance les sections correspondantes du menu, puis en faisant un clic gauche, vous activerez les fonctions suivantes :



- **Didacticiel** : Session d'apprentissage effectuée sous la houlette d'Attichitcuk, père de Chewbacca, qui vous indiquera les notions essentielles à acquérir.
- **Banque de données** : Mine d'informations encyclopédiques sur l'univers *Star Wars* en général, et sur les civilisations, personnages, lieux et technologies figurant dans *Star Wars Galactic Battlegrounds* en particulier.
- **Un joueur** : Cliquez ici pour accéder aux différents modes de jeu contre l'ordinateur, notamment les Parties standard (classique), Campagne (déroulement narratif) et Campagne personnalisée. Pour plus de détails sur les modes de jeu, consultez la Section III : Informations complémentaires, en page 16.
- **Multijoueur** : Choisissez cette option pour affronter un ou plusieurs joueurs sur un réseau local, en connexion directe TCP/IP, connexion série ou par modem. Il est possible d'inclure des joueurs contrôlés par l'ordinateur dans une partie multijoueur. Pour plus de détails, reportez-vous en page 55.
- **Zone** : Cliquez ici pour jouer en ligne contre des adversaires humains et contrôlés par l'ordinateur sur la MSN Gaming Zone.
- **Options** : Définition de divers paramètres : résolution de l'affichage, niveau de détails graphique, volume sonore, vitesse de défilement, commandes de la souris, etc. Ici, vous pouvez également personnaliser les raccourcis clavier et ajouter, modifier ou supprimer des noms de joueurs.
- **Editeur de cartes** : Ce puissant outil, qui convient aussi bien aux novices qu'aux stratèges les plus chevronnés, vous permettra de créer vos propres batailles, voire d'enchaîner plusieurs scénarios, à l'aide de la fonction Editeur de campagnes. Pour plus de détails sur l'Editeur de cartes, consultez la Section III : Informations complémentaires, en page 19.
- **Quitter** : Cliquez sur ce bouton pour revenir au système d'exploitation, après avoir terminé une session de votre jeu *Star Wars Galactic Battlegrounds*.

CONVENTIONS EMPLOYÉES DANS LE MANUEL

Les commandes de *Star Wars Galactic Battlegrounds* s'effectuent principalement à l'aide de la souris. Lorsqu'il vous est indiqué de « cliquer » sur un objet ou de le « sélectionner », cela sous-entend avec le bouton gauche de la souris. Dans le cas contraire, il est précisé de faire un clic droit.

CONVENTIONS EMPLOYÉES DANS LE JEU

Star Wars Galactic Battlegrounds propose de nombreuses informations contextuelles sur tous les aspects du jeu. En cas de doute, tenez compte des informations qui s'affichent lorsque vous amenez le pointeur de la souris sur un élément quelconque apparaissant à l'écran. L'aide en ligne (accessible par un simple clic sur l'icône en forme de point d'interrogation, à côté de la mini-carte) récapitule les principales fonctions et les raccourcis clavier, et présente des données chiffrées d'importance cruciale sur vos ressources économiques ou militaires.

La suite de ce manuel examine en détail tous les aspects de *Star Wars Galactic Battlegrounds*. Poursuivez votre lecture et vous saurez comment mener vos armées vers la victoire.

SECTION II : NOTIONS FONDAMENTALES

Dans *Star Wars Galactic Battlegrounds*, vous pouvez incarner les forces de l'Empire Galactique, de l'Alliance Rebelle ou de quatre autres puissantes civilisations en lutte les unes contre les autres. Chacune possède des atouts particuliers, dont ce manuel vous informera et que vous découvrirez également sur le champ de bataille. Quoique radicalement différentes par leur philosophie et leur apparence, ces civilisations aspirent toutes à un même objectif : surpasser le reste de la galaxie. Pour y parvenir, elles disposent de moyens différents. L'une peut préparer la guerre totale en levant de grandes armées et en développant des technologies militaires susceptibles d'anéantir ses ennemis. L'autre briguera la supériorité culturelle, en accordant la priorité au progrès scientifique plutôt qu'au pouvoir militaire. Elle emploiera ses richesses à ériger un monument à sa propre gloire, dont la magnificence inspire un sentiment d'humilité à tous ses concurrents potentiels. Une autre encore choisira d'écumer une planète et de la dépouiller de tous ses précieux holocrons. Pour plus de détails sur les différentes civilisations et sur les conditions de leur victoire, reportez-vous aux pages 14 et 18.

COMMENCER UNE PARTIE STANDARD

Pour commencer à jouer sans plus attendre, essayez une Partie standard. La carte sur laquelle vous vous exercerez sera créée de façon aléatoire, et donc chaque fois différente.

Pour lancer une Partie standard, choisissez Un joueur dans le Menu principal, puis Partie standard. Pour le moment, contentez-vous de cliquer sur le bouton Lancer la partie pour passer directement à l'action. Par la suite, vous aurez tout intérêt à examiner tous les paramètres modifiables de cette option. Pour plus de détails, consultez la section Types de parties standard, en page 17.

DÉROULEMENT DU JEU

IMPORTANT : Assurez-vous d'activer l'aide en ligne en cliquant sur l'icône en forme de point d'interrogation, afin d'afficher les informations complémentaires sur les unités et l'interface.

Une partie standard débute au niveau technologique 1. Les moyens à votre disposition, très limités, se résument à un centre de commandement, une poignée d'ouvriers et un éclaireur. Avec ces modestes forces, vous effectuerez vos premiers pas vers votre objectif : étendre votre empire et vaincre toute civilisation qui s'opposerait à votre pouvoir.

Au départ, la plus grande partie de la mini-carte est noire, symbolisant votre manque de données sur la zone qui vous entoure. Il convient, à ce stade, d'effectuer une reconnaissance du terrain. Il vous faut, en outre, constituer des réserves en denrées alimentaires et en carbone, puis, plus tard, en cristaux nova et en minerai. Ces matières premières vous serviront à vous doter de nouvelles structures et unités et à poursuivre vos recherches technologiques. Vous franchirez ainsi quatre niveaux technologiques qui vous permettront de perfectionner sans cesse vos moyens techniques, unités et installations. Tôt ou tard, vous serez fin prêt à passer à l'attaque ou à vous défendre contre vos ennemis.

Il vous est recommandé, dès le début du jeu, d'envoyer votre éclaireur en reconnaissance dans le voisinage, afin d'y localiser de précieuses ressources.

Pour faire défiler la carte, il suffit d'amener le pointeur sur les bords de l'écran selon la direction souhaitée ou d'appuyer sur les **flèches curseur** de votre clavier. Vous pouvez ajuster la vitesse de défilement à votre convenance dans la boîte de dialogue Options du Menu principal.

Pour déplacer une unité à la fois, cliquez dessus, puis faites un clic droit sur le point de destination. L'unité obéira à votre ordre dans les plus brefs délais. Pour vous entraîner, faites évoluer votre éclaireur aux environs de votre base.

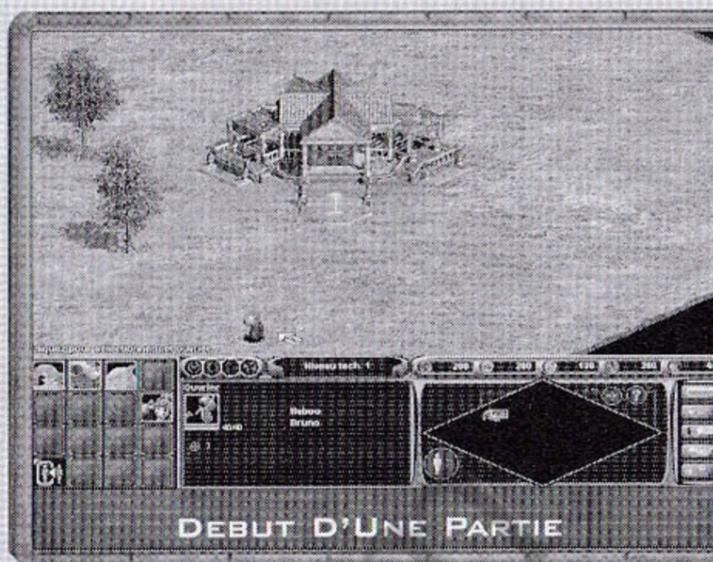
Pour déplacer plusieurs unités à la fois, tracez un rectangle autour d'elles en maintenant le bouton gauche de votre souris enfoncé. Le fait de relâcher le bouton permet de sélectionner toutes les unités situées à l'intérieur du rectangle. Pour ajouter des unités à un groupe existant, cliquez sur les nouvelles unités tout en maintenant la touche **MAJ** enfoncée. Une fois votre groupe sélectionné, faites un clic droit à l'endroit où vous voulez amener ce groupe. Les groupes se déploient automatiquement en formations logiques, les unités les plus résistantes entourant les plus vulnérables. Les groupes se déplacent toujours à la vitesse de l'unité la plus lente.

LES QUATRE RESSOURCES

Dans *Star Wars Galactic Battlegrounds*, vous devez vous procurer quatre types de ressources: nourriture, carbone, cristaux nova et minerai. Il vous faudra tout d'abord trouver des baies et des animaux, notamment des neurfs et des banthas, pour assurer votre subsistance, et repérer des arbres ou des dépôts rocheux dont vos ouvriers pourront extraire le précieux carbone.

CONSEIL : VOS OUVRIERS PEUVENT TUER DES CRÉATURES DOCILES TELLES QUE LES NEURFS OU LES BANTHAS, SOURCE FACILE DE NOURRITURE. POUR EN DISPOSER EN PERMANENCE, IL EST TOUTEFOIS PRÉFÉRABLE D'EN ÉLEVER UN TROUPEAU, D'OÙ L'INTÉRÊT DE CONSTRUIRE UN ÉLEVAGE SANS TARDER.

Assurez-vous aussi de repérer les cristaux nova, qui affleurent en plaques verdâtres, et le minerai, en plaques violettes. Le premier de ces matériaux, ressource précieuse, permet l'achat d'unités, d'équipements et d'installations de haute technologie. Le second sert principalement à renforcer les constructions défensives. Il n'est pas nécessaire d'extraire cristaux nova et minerai dans l'immédiat, mais cette activité devra par la suite s'ajouter aux tâches de vos ouvriers, occupés pour le moment à se procurer nourriture et carbone.



INDICATEURS DE RESSOURCES

L'indicateur de ressource vous permet de connaître à tout moment la quantité de ressources accumulées, votre population actuelle et le nombre d'unités que vous pouvez encore créer.

Pour collecter des ressources, sélectionnez un ouvrier, puis faites un clic droit sur la ressource. L'ouvrier collectera autant de la ressource concernée qu'il lui est possible de transporter. Il l'entreposera dans l'installation de stockage la plus proche, c'est-à-dire votre centre de commandement ou un bâtiment que vous aurez construit à cet effet. Puis il répétera les opérations jusqu'à épuisement de sa source d'approvisionnement, sauf contre-ordre de votre part.

Les quelques ouvriers dont vous disposez ne sauraient assurer la totalité de votre intendance. C'est pourquoi vous devez créer de nouvelles unités dans votre centre de commandement.

Pour créer un ouvrier, sélectionnez le centre de commandement puis cliquez sur le bouton Créer ouvrier en bas à gauche de l'interface. Le prix d'un ouvrier, soit cinquante unités de nourriture nécessaires aux Ugnaughts qui se chargent de le créer dans le centre de commandement, sera alors automatiquement déduit de vos réserves, et la création de l'ouvrier débutera. Une barre de progression vous permettra de suivre l'avancée des opérations. Une fois créé, votre ouvrier apparaîtra dans la partie inférieure de votre centre de commandement. Sélectionnez-le avant de lui ordonner de construire un bâtiment.



POPULATION MAXIMALE

Une fois votre ouvrier créé, vous remarquez que vous ne pouvez plus en créer d'autres. En effet, vous avez atteint votre population maximale, c'est-à-dire le nombre maximum d'unités que votre civilisation est apte à accueillir. Celle-ci, encore toute récente, ne peut disposer que de cinq unités. Heureusement, vous avez la possibilité d'édifier des habitations peu onéreuses, qui vous permettront d'augmenter votre population maximale de cinq unités à la fois. (Par la suite, vous pourrez construire de nouveaux centres de commandement, ainsi que des forteresses aptes à accueillir vingt unités.) Tant que vous souhaitez créer des ouvriers, vous devrez continuer à augmenter votre population maximale. Sachez que par défaut, celle-ci se limite, pour une civilisation, à 75 unités. Toutefois, vous pouvez élever ce nombre à 200.

Pour augmenter votre population maximale, sélectionnez un ouvrier, cliquez sur Bâtiments puis sur Habitation. Votre pointeur est alors remplacé par une habitation. Pour construire le bâtiment, il vous suffit de cliquer sur un emplacement libre. Si une implantation est impossible à cet endroit, son icône devient rouge. Une fois le site choisi, l'ouvrier sélectionné se mettra à l'ouvrage. Pour accélérer les travaux, il est possible de lui adjoindre d'autres ouvriers.

REMARQUE : CONTRAIREMENT AUX AUTRES CIVILISATIONS, LA POPULATION DE LA FÉDÉRATION DU COMMERCE, CONSTITUÉE DE ROBOTS, N'A PAS BESOIN DE LOGEMENTS, ET N'A DONC PAS LA POSSIBILITÉ D'EN CONSTRUIRE. NÉANMOINS, ELLE NE PEUT DÉPASSER LA LIMITE DE POPULATION PRÉDÉFINIE.

Une fois l'habitation achevée, il arrive que l'ouvrier se mette en attente de nouveaux ordres. Dans ce cas, le bouton Ouvrier inoccupé se met à clignoter à côté de la mini-carte. Cliquez dessus. Vous pourrez ensuite lui donner l'ordre de construire un autre bâtiment.

COLLECTER DE LA NOURRITURE

Au premier niveau technologique, la nourriture constitue votre principale ressource. Vous en aurez besoin pour créer des ouvriers, lesquels sont essentiels pour assurer le bon fonctionnement de votre économie. Avant d'exploiter le carbone pour aménager des fermes, familiarisez-vous avec l'art de la cueillette, de la chasse et de la pêche.

Au niveau technologique 1, les buissons mujas constituent votre principale source de nourriture. Vous en trouverez autour de votre centre de commandement. Pour cueillir des baies, sélectionnez un ouvrier et cliquez sur un buisson avec le bouton droit.

Quand vous avez cueilli toutes les baies de tous les buissons, envoyez vos ouvriers à la chasse. Soyez prudent car certains animaux, en particulier les rontos, les dewbacks et les falumpasets, n'hésiteront pas à se défendre. D'autres, en revanche, constituent des proies faciles. Il s'agit notamment des éopies, des kaadus, des cu-pas et des mynocks. Pour chasser un animal, sélectionnez un ouvrier ou un groupe d'ouvriers et cliquez avec le bouton droit sur une proie. Il est recommandé d'envoyer plusieurs chasseurs pour récupérer la viande plus rapidement. En effet, la viande commence à s'avarier dès la mort de l'animal chassé.

La pêche constitue une autre source de nourriture. Sélectionnez un ouvrier et cliquez avec le bouton droit sur un groupe de poissons en bord de mer (ou près d'une rive).

Les ouvriers collectent de la nourriture dans la zone où vous les avez envoyés, jusqu'à l'épuisement total des ressources. Les chasseurs débusquent automatiquement le gibier dans leur champ de vision, et les pêcheurs iront déployer leurs filets sur un autre groupe de poissons. En construisant un centre alimentaire à proximité d'une source de nourriture abondante, par exemple des buissons mujas ou un troupeau, vous augmenterez considérablement votre réserve de nourriture. Sachez également que les baies et le gibier sauvage ne sont pas présents sur toutes les cartes. Les parties se déroulant dans l'espace, par exemple, n'offrent généralement que quelques mynocks à se mettre sous la dent.

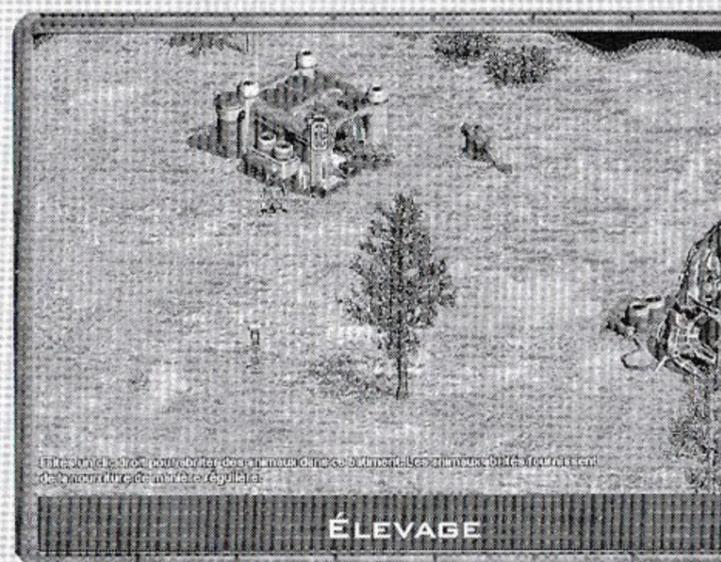
AMÉNAGER VOTRE BASE

Il convient maintenant de créer de nouveaux ouvriers et de favoriser la future gestion de vos ressources en édifiant de nouvelles installations, destinées à les recevoir. Il est judicieux de commencer par construire un élevage. Ainsi, votre approvisionnement en nourriture en sera facilité et, de plus, vous disposerez de montures pour la caserne que vous construirez bientôt.

Pour construire un élevage, sélectionnez un ouvrier, cliquez sur Bâtiments, puis sur Elevage. Choisissez un emplacement voisin de votre centre de commandement. Votre ouvrier effectuera ce travail dans de brefs délais.

Vous pourrez alors regrouper tous vos neurfs ou banthas dans votre élevage, afin de n'être jamais à court de ressources alimentaires.

Pour mettre en garnison des unités dans un bâtiment, sélectionnez un groupe, puis faites un clic droit sur le bâtiment tout en maintenant la touche **ALT** enfoncée. Vous verrez alors vos neurfs ou vos banthas disparaître à l'intérieur. Si vous sélectionnez maintenant l'élevage, vous remarquerez que le nombre de bêtes qui s'y trouvent est affiché dans la zone d'état en bas de l'écran. Plus vous ferez entrer de créatures dans votre élevage, plus vos réserves alimentaires s'accroîtront. La nourriture est essentielle pour créer des ouvriers supplémentaires.



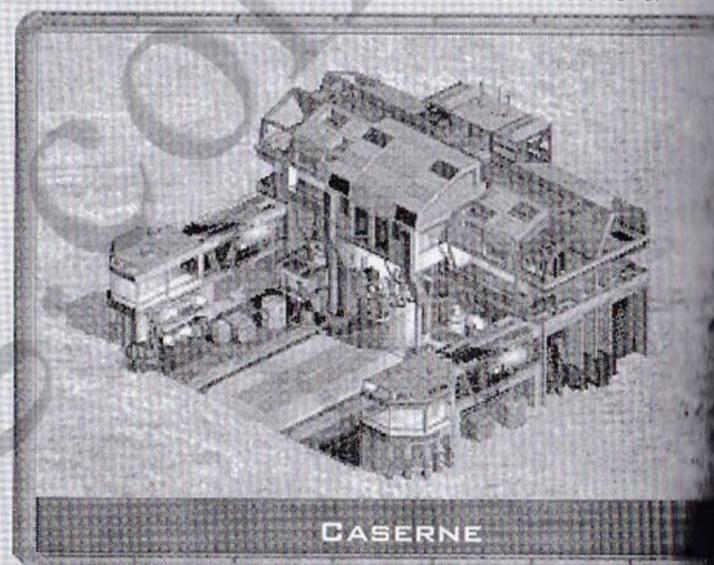
ASTUCE : LA PLUPART DES UNITÉS TERRESTRES PEUVENT ÊTRE HÉBERGÉES DANS LES CONSTRUCTIONS LES PLUS DIVERSES. IL EST TOUTEFOIS PRÉFÉRABLE D'ABRITER LES UNITÉS DE COMBAT DANS DES BÂTIMENTS À VOCATION MILITAIRE, COMME LES TOURELLES OU LES FORTERESSES, AFIN DE PROTÉGER CES UNITÉS TOUT EN AUGMENTANT LES CAPACITÉS D'ATTAQUE DES STRUCTURES.

Maintenant que vous disposez de ressources alimentaires régulières, vous avez tout intérêt à construire un centre de traitement du carbone aussi proche que possible d'une mine de vaste envergure. Après avoir construit celui-ci, votre ouvrier commencera automatiquement l'extraction de carbone, qui, à son tour, vous permettra d'édifier de nouveaux bâtiments.

Maintenant que vous voyez vos stocks s'accroître et que, poursuivant votre développement économique, vous avez multiplié le nombre de vos ouvriers et d'habitations, il est temps de vous doter d'un minimum de forces militaires. Vous commencerez cette tâche en ordonnant à l'un de vos ouvriers de construire une caserne.

Pour construire une caserne, sélectionnez un ouvrier, cliquez sur Bâtiments militaires puis sur Caserne. Bientôt, ce menu vous permettra de construire d'autres bâtiments militaires. Installez votre caserne près de votre centre de commandement, comme toute autre construction. Votre ouvrier accomplira sa tâche en un instant.

Une fois votre caserne achevée, vous pourrez créer de nouvelles recrues. Sachez cependant que, pour le moment, ce bâtiment, pas plus que votre élevage, n'est alimenté en énergie. C'est pourquoi l'un comme l'autre ne fonctionnent qu'à 25 % de leur capacités. Il faut donc leur fournir les ressources énergétiques qui leur manquent.



ALIMENTER VOTRE BASE EN ÉNERGIE

Pour que vos bâtiments fonctionnent à plein régime, demandez à un ouvrier de construire un générateur d'énergie. Sans générateur, les bâtiments ne fonctionnent qu'à 25% de leurs capacités. Par conséquent, la création d'unités, la recherche technologique et la collecte de nourriture dans un élevage prendront plus de temps. Si la plupart des bâtiments requièrent un générateur d'énergie pour fonctionner à plein régime, ce n'est pas le cas des habitations, des centres de commandement, des tourelles, des forteresses, des murs, des fermes et des hydromoissonneuses.

Pour construire un générateur d'énergie, sélectionnez un ouvrier, cliquez sur Bâtiments puis sur Générateur d'énergie. Vous pouvez dès lors placer le générateur à l'endroit souhaité. Vous observerez toutefois que le générateur d'énergie est entouré d'un ovale bleu. Le futur générateur alimentera toutes les constructions comprises dans son rayon ; il convient donc de l'installer de sorte d'alimenter l'élevage et la caserne. Il restera largement assez de place pour d'autres bâtiments.

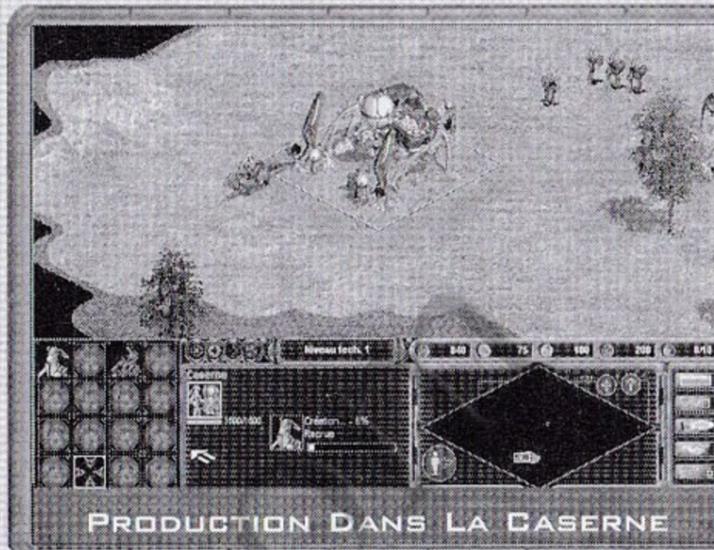
Une fois votre générateur d'énergie en place, vos bâtiments seront en parfaites conditions d'exploitation. Dorénavant, votre élevage et votre caserne vous procureront de la nourriture et des soldats dans de plus brefs délais. Vous pouvez rapidement vérifier si un bâtiment est alimenté en énergie : la couleur de la petite diode du bâtiment doit être verte. Dans le cas d'un bâtiment non alimenté, la diode clignote en rouge.



CRÉATION DES UNITÉS

Vous voici désormais en mesure d'assurer l'entraînement de nouvelles recrues ; ces soldats, légèrement armés et protégés, seront destinés aux attaques rangées et sont essentiels pour assurer votre défense au début du jeu.

Pour entraîner une recrue, sélectionnez la caserne puis cliquez sur le bouton Recrue. Après déduction automatique de la quantité de ressources nécessaires sur vos réserves, l'entraînement de la recrue commence. Il est possible de cliquer plusieurs fois de suite sur ce bouton afin de créer successivement plusieurs recrues, qui seront ajoutées dans une file d'attente. Vous pouvez placer cinq unités à la fois dans cette file ; pour cela, cliquez tout en maintenant la touche **MAJ** enfoncée. Pour annuler la production d'unités ou en supprimer une du groupe, il suffit de cliquer sur son image dans la zone d'état, en bas de l'écran. Les ressources correspondant à ces unités vous seront restituées dans leur totalité.



CONSEIL : QUAND ON CRÉE PLUSIEURS UNITÉS À LA SUITE, IL FAUT LES PAYER D'AVANCE. IL CONVIENT D'EN TENIR COMPTE AU CAS OÙ, PAR EXEMPLE, VOTRE STRUCTURE DE PRODUCTION SERAIT DÉTRUITE. LES RESSOURCES CORRESPONDANT AUX UNITÉS EN ATTENTE DE CRÉATION SERAIENT ALORS PERDUES.

Puisque vous possédez maintenant un élevage, il vous est possible d'entraîner des soldats montés, qui assisteront ensuite vos nouvelles recrues. Ces unités sont particulièrement adaptées aux attaques rapprochées.

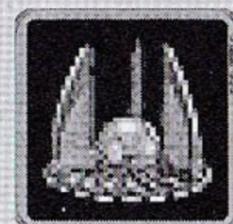
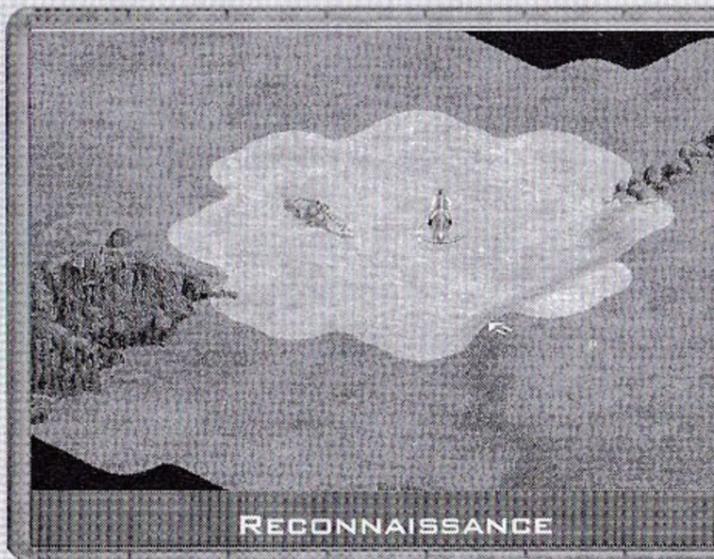
EXPLORER LA CARTE

Tout en poursuivant le développement de vos forces militaires et l'accumulation de ressources, prenez le temps d'explorer votre environnement, par l'intermédiaire de votre éclaireur.

Pour explorer la carte, sélectionnez votre éclaireur, puis faites un clic droit sur un point de votre choix dans les zones ombrées, soit sur la carte principale, soit sur la mini-carte affichée en bas à droite de l'écran. A moins qu'un obstacle ne l'en empêche, votre éclaireur se rendra à l'endroit souhaité, dévoilant le décor environnant au fur et à mesure de son trajet.

CONSEIL : VOUS POUVEZ INDICHER À VOTRE ÉCLAIREUR PLUSIEURS POINTS DE PASSAGE. POUR CE FAIRE, MAINTENEZ LA TOUCHE MAJ ENFONCÉE PUIS FAITES PLUSIEURS CLICS AVEC LE BOUTON DROIT. POUR PLUS DE DÉTAILS SUR LA DÉFINITION DES POINTS DE PASSAGE, REPORTEZ-VOUS À LA PAGE 24.

Au fur et à mesure que votre éclaireur découvrira des zones inconnues de la carte, au-delà de son voisinage immédiat, vous remarquerez que celui-ci se couvre d'un voile semi-opaque, appelé brouillard de guerre. Ce voile signale un lieu que vous avez déjà exploré, mais sur lequel vous n'avez plus d'informations : vous voyez toujours le terrain, mais ignorez ce qui s'y déroule, à moins de disposer d'une unité ou d'un bâtiment à proximité immédiate. Par exemple, si vous quittez rapidement un endroit après y avoir localisé une base appartenant à une autre civilisation, vous ne conserverez qu'une idée générale des machiavéliques intentions de votre adversaire : vous ne pourrez observer ses mouvements dans toute leur précision que si vous disposez d'unités à portée de vue de ses installations.



HOLOCRON

CONSEIL : REPÉREZ DÈS QUE POSSIBLE LES HOLOCRONS, QUE DES JEDI OU DES SITH SONT SUSCEPTIBLES DE RECUEILLIR ET DE

RESTITUER À LEURS TEMPLES RESPECTIFS, VOUS ASSURANT AINSI UNE PRODUCTION CONTINUE DE CRISTAUX DE NOVA.

NIVEAUX TECHNOLOGIQUES

Vous voilà prêt à aborder le niveau technologique suivant. Il en existe quatre au total, chacun représentant un considérable progrès par rapport au précédent.

Pour passer au niveau technologique suivant, sélectionnez votre centre de commandement puis cliquez sur le bouton Passer au niveau technologique 2. Pour cela, vous devez disposer de 500 points de nourriture et de trois bâtiments du niveau 1. **REMARQUE** : les habitations ne sont pas considérées comme des bâtiments permettant de passer à un niveau technologique supérieur. Si vous avez les ressources nécessaires et avez construit assez de bâtiments au niveau 1, la recherche commencera. Vous entendrez une tonalité caractéristique et remarquerez que vos bâtiments auront avancé, comme vous, au niveau 2.



REMARQUE : DE MÊME, VOUS ENTENDREZ UNE TONALITÉ ET VERREZ UN MESSAGE S'AFFICHER À L'ÉCRAN LORSQUE VOS RIVAUX AVANCERONT D'UN NIVEAU — ET VICE VERSA. EN OUTRE, SACHEZ QUE, LORS DU PASSAGE À UN NIVEAU SUIVANT, VOTRE CENTRE DE COMMANDEMENT SE TROUVERA DANS L'IMPOSSIBILITÉ DE PRODUIRE DE NOUVEAUX OUVRIERS OU D'EFFECTUER QUELQUE ACTION QUE CE SOIT.

PERFECTIONNEMENT DE VOS FORCES

Une fois passé au niveau technologique 2, vous observerez que de nouveaux bâtiments sont disponibles. Si vous entreprenez d'édifier une usine Mech ou un centre militaire, par exemple, veillez à les implanter dans le rayon d'action de votre générateur d'énergie. Par ailleurs, vos différentes structures disposent de nouvelles possibilités de recherche technologique. Pour vous accoutumer aux options du niveau 2, exercez-vous à perfectionner vos recrues.

Pour transformer vos recrues en soldats plus aguerris, sélectionnez votre caserne puis cliquez sur le bouton Rechercher soldat. Si vous disposez des ressources suffisantes, la recherche se lancera. Cette opération terminée, toutes vos recrues seront transformées en soldats et, désormais, vous serez en mesure d'en créer de nouveaux.

Vous pouvez procéder de même avec vos soldats montés. Au fur et à mesure que vous passerez d'un niveau technologique à l'autre, vous aurez accès à toujours plus d'améliorations, dans la caserne ou dans d'autres bâtiments militaires. Il vous sera ainsi possible d'accroître la rapidité de vos unités, leur champ de vision (CdV), etc.

PRODUCTION DE NOURRITURE

Il est probable qu'à l'heure actuelle, vos ressources alimentaires initiales soient épuisées. Pour en produire de nouveau et ce, en vastes quantités, vous avez la possibilité de construire des fermes. Mais, auparavant, il vous faut un centre alimentaire. Vos ouvriers l'approvisionneront et vous y effectuerez des recherches destinées à améliorer votre production dans ce domaine.

Pour construire une ferme, sélectionnez un ouvrier, cliquez sur le bouton Bâtiments puis sur le bouton Ferme. Ces constructions requièrent du carbone, ce qui risque d'épuiser rapidement vos ressources. Avant l'ouverture d'un chantier de cette nature, il importe donc que vos activités minières fonctionnent à plein rendement. Vous implanterez votre ferme aussi près que possible de votre centre de commandement ou de votre centre alimentaire. La ferme sera construite instantanément et votre ouvrier commencera à y travailler sans délai. Seul un ouvrier à la fois peut travailler dans une ferme.

Après un certain laps de temps, les ressources de votre ferme arriveront à épuisement. Il conviendra alors de la renouveler, en sélectionnant l'ouvrier puis en faisant un clic droit sur la ferme. Cette opération coûte la même quantité de carbone que la construction d'une ferme, mais s'effectue plus rapidement. Vous pouvez aussi commander l'ouverture de plusieurs fermes à la suite à votre centre alimentaire, mais il vous faudra verser d'avance les ressources en carbone nécessaires.

RECHERCHES TECHNOLOGIQUES

Nous avons vu précédemment qu'il était possible d'accroître l'efficacité de vos troupes directement, mais il existe d'autres moyens. Si vous n'en avez pas encore, vous pouvez ainsi construire un centre militaire, qui contribuera à faire progresser vos capacités à de nombreux égards.

Pour mener des recherches technologiques, il suffit de sélectionner le bâtiment souhaité — en l'occurrence, le centre militaire — puis de cliquer sur la technologie que vous voulez étudier. Intéressez-vous, notamment, aux bobines de concentration, qui vous permettront d'accroître la puissance des blasters dont vos troupes sont équipées.

En attendant que la recherche s'achève, créez d'autres soldats, tout en veillant à votre population maximale.

ATTAQUER DES FORCES ENNEMIES

Si vous avez accumulé un respectable effectif de soldats de haut niveau, vous êtes prêt à passer à l'attaque. Au cas où vous ne l'auriez pas encore fait, commencez par localiser une civilisation hostile par l'intermédiaire de votre éclaireur. Sélectionnez ensuite vos soldats en faisant un clic gauche puis en dessinant un cadre autour d'eux, avant de les envoyer à l'endroit où sont postés vos ennemis.

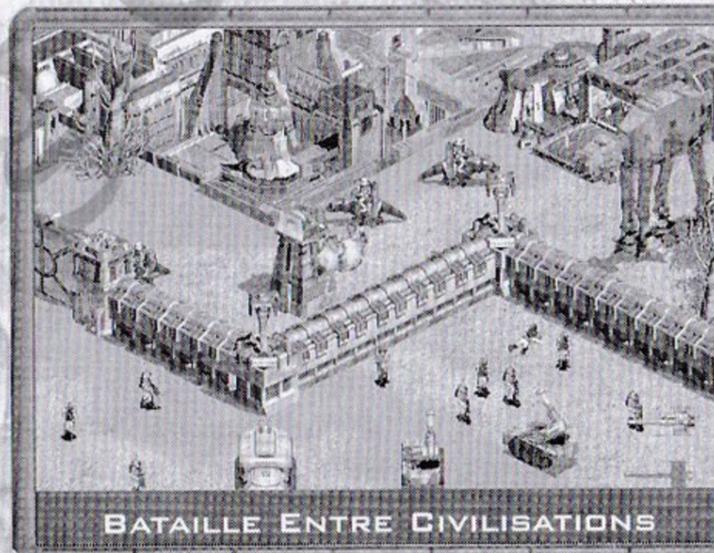
Pour attaquer des unités ou bâtiments ennemis, il suffit de sélectionner vos unités militaires puis de faire un clic droit sur la cible souhaitée. Toutes les unités ne peuvent attaquer n'importe quelle cible : par exemple, il est impossible à la plupart des unités terrestres d'attaquer des unités aériennes, tandis que des unités antiaériennes ne sauraient s'en prendre à des unités terrestres. Certaines doivent respecter une distance d'action minimale, c'est-à-dire qu'elles sont impuissantes face à un adversaire situé trop près. Une unité recevant un ordre de marche à proximité de forces ennemies interrompra rapidement son attaque, afin de rejoindre sans tarder sa destination, puis de poursuivre le combat contre des assaillants situés dans un environnement immédiat. Pour plus de détails sur les unités, consultez la Section VII : Unités, en page 35. Pour plus de détails sur le commandement d'unités perfectionnées, consultez la Section IV : Contrôle du champ de bataille, en page 20.

Pour réparer ou soigner des unités, reportez-vous à l'annexe Réparer et soigner des unités en page 68. Les médecins et les ouvriers peuvent remettre en état la plupart des unités et bâtiments.

◀ REMARQUE : UNE UNITÉ NE PEUT AVANCER ET ATTAQUER EN MÊME TEMPS.

NIVEAUX TECHNOLOGIQUES 3 ET SUPÉRIEUR

A ce stade de la bataille, vous disposez d'un grand nombre d'options — et d'autant de voies vers la victoire. De manière générale, il importe de garder de nombreux ouvriers, pour assurer votre approvisionnement dans les quatre ressources. Quand vos ressources de carbone deviennent importantes, il convient de construire tout bâtiment militaire qui vous ferait encore défaut, par exemple une usine Mech, ou bien un temple Jedi ou Sith. Si vous vous trouvez dans



une région côtière, il est de votre intérêt d'étendre votre production au domaine maritime, par la création d'un chantier naval. En effet, la mer est une précieuse source de nourriture ; de plus, la possession de navires de guerre vous procurera une supériorité tactique.

Après avoir construit deux bâtiments de niveau 2 et stocké 800 unités de nourriture et 200 cristaux nova, il vous est possible de passer au niveau 3. A ce stade, vous avez accès à de nouvelles technologies et de nouveaux bâtiments, notamment une base aérienne. Les vaisseaux construits dans ces installations offrent une mobilité infinie ; de plus, la plupart des forces terrestres ne sauraient les atteindre, à l'exception de celles équipées d'armements antiaériens.

Au niveau technologique 3, vous pouvez édifier une forteresse, qui vous donnera accès à une unité spécifique à votre civilisation, puis, enfin, à son canon, arme d'une puissance extrême destinée à la destruction de bâtiments (ou de toute forêt constituant un obstacle). En outre, le niveau 3 vous permet de transformer vos unités Jedi ou Sith en chevaliers, auxquels vous pourrez dorénavant recourir pour rallier des unités ennemis à votre cause. C'est également le moment de vous doter d'une fabrique d'armes lourdes. Ces équipements fragiles, mais très spécialisés, offrent une efficacité évidente lorsque employés à bon escient. Pour plus de détails sur ces unités, consultez la Section VII : Unités, en page 41.

Veillez à assurer la défense de votre base : vous êtes désormais en mesure de construire tourelles et remparts, aptes à tenir vos ennemis en respect. Une fois arrivé au niveau 4, vous pourrez effectuer des recherches pour accéder aux technologies les plus sophistiquées, donnant ainsi à vos forces une puissance maximale. Pour plus de détails, consultez la Section VIII : Technologies, en page 46.

GAGNER UNE BATAILLE

Dans le cadre d'une partie standard, voici les conditions à remplir pour obtenir la victoire : détruire tous les bâtiments de la civilisation adverse, ou capturer et prendre le contrôle de tous les holocrons présents sur la carte pendant un laps de temps donné, ou édifier un monument et le défendre pendant un laps de temps donné. Dans d'autres modes de jeu, il est possible d'accéder à la victoire par d'autres moyens. Pour plus de détails à ce propos, consultez la section Modes de jeu en page 16.

SECTION III : INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

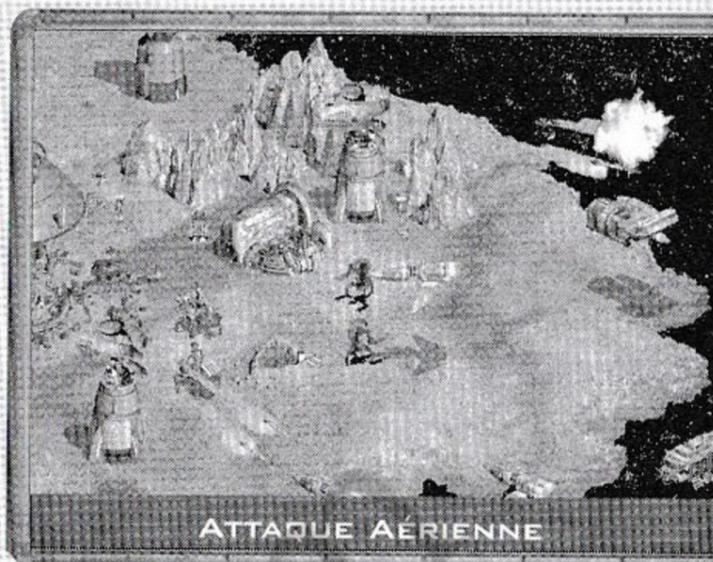
Cette section vous apportera des informations complémentaires sur les six civilisations de *Star Wars Galactic Battlegrounds*. Vous y trouverez également une description des options de jeu et de l'interface. Avant de vous plonger dans ce chapitre, nous vous recommandons vivement de parcourir la Section II : Notions fondamentales, en page 6.

LES SIX CIVILISATIONS

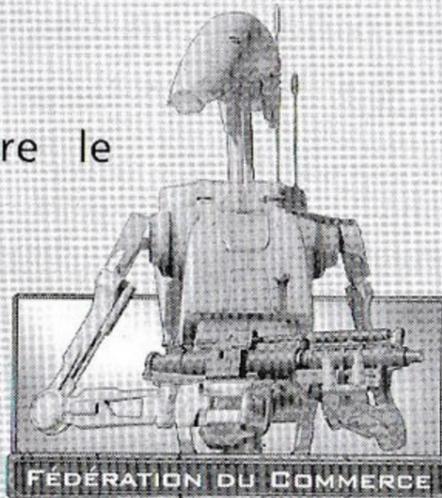
Dans *Star Wars Galactic Battlegrounds*, vous pouvez prendre le commandement de l'une des six puissantes civilisations ci-dessous :

Fédération du Commerce

Groupement de négociants interstellaires, la Fédération du Commerce a accumulé, par des procédés voilés de secret, une fortune suffisante pour se doter d'une armée presque essentiellement constituée de robots. Elle est dirigée par deux cupides Neimoidiens, Nute Gunray et



ATTAQUE AÉRIENNE

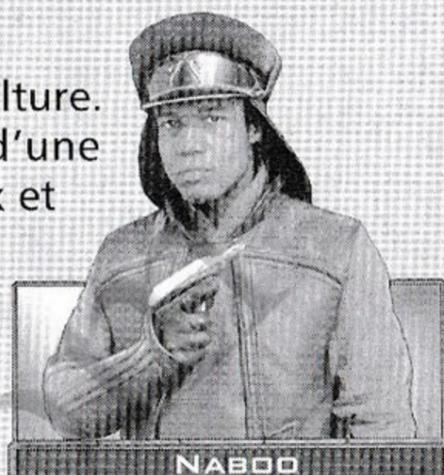


FÉDÉRATION DU COMMERCE

Rune Haako, qui entreprirent un jour de vérifier leur force de frappe militaire en déployant leur arsenal sur l'opulente planète Naboo. Contrairement à celles des autres civilisations, les troupes de droïdes de la Fédération se passent de logements ; par conséquent, elles sont plus rapides à mobiliser. En revanche, ses droïdes ouvriers mettent plus de temps à l'approvisionner en carbone que ceux des autres civilisations.

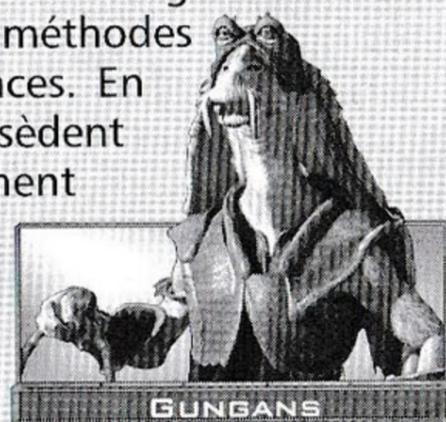
Naboo

Le Royaume naboo est riche d'une longue histoire et d'une brillante culture. Bien que fondamentalement pacifistes, les Naboo disposent d'une technologie militaire de pointe et ne manquent jamais de soldats loyaux et prêts à en user. Par ailleurs, la magnifique architecture naboo démontre l'efficacité des ouvriers locaux, capables de collecter de précieux cristaux de nova beaucoup plus vite que ceux de toute autre civilisation.



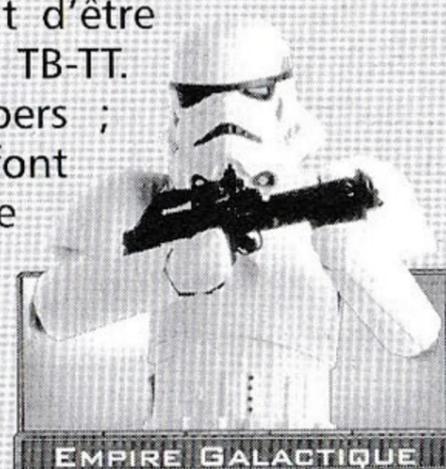
Gungans

Composé de diverses tribus autochtones de la planète Naboo, le peuple gungan est une espèce amphibie. Bien que les Gungans ignorent, dans une large mesure, les technologies traditionnelles, ils savent créer, à l'aide de méthodes génétiques, des armes, des véhicules et même des créatures très efficaces. En raison de leur prédilection naturelle pour les milieux aquatiques, ils possèdent une marine hors pair. Leurs frégates, en particulier, sont totalement submersibles et impossibles à détecter par des moyens conventionnels. En outre, les Gungans ont l'aptitude unique de construire des habitations subaquatiques. Enfin, ce peuple courageux est prêt à tout pour se défendre contre les incursions étrangères.



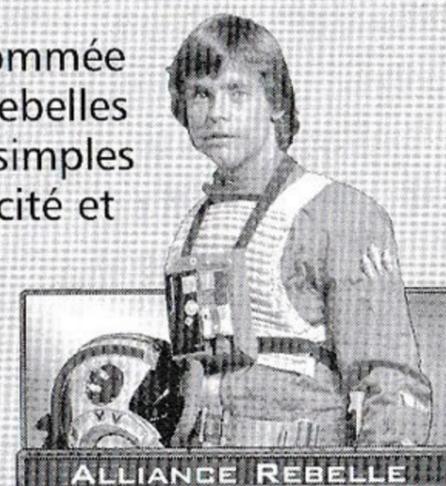
Empire Galactique

Gouverné par l'empereur Palpatine, l'Empire Galactique est un régime despotique édifié sur les vestiges de l'Ancienne République. Ses forces armées ont pour atout d'être mécanisées à l'extrême ; elles disposent, notamment, des puissants TB-TT. Palpatine commande, en outre, d'immenses légions de stormtroopers ; dépourvus de tout sentiment et de toute individualité, ces soldats font régner la loi de l'Empire. Celui-ci héberge, de plus, un contingent de chevaliers Sith qui, inspirés par le côté obscur de la Force, font plier tout opposant qui oserait contester le cruel pouvoir Impérial.



Alliance Rebelle

L'Alliance Rebelle, qui n'était jadis qu'un modeste mouvement clandestin luttant contre l'expansion de l'Empire Galactique, est devenue son adversaire le plus redoutable. Elle est particulièrement renommée pour ses forces aériennes et l'extraordinaire habileté de ses pilotes. Les Rebelles forment une communauté puissante et industrielle. Même leurs simples droïdes montrent, dans la récolte de ressources alimentaires, une efficacité et une rapidité bien supérieures à celles des ouvriers d'autres civilisations.



Wookiees

Cette espèce, caractérisée par son imposante silhouette et son épaisse fourrure, passe souvent pour primitive, peut-être parce que sa planète d'origine, Kashyyyk, est couverte de denses forêts et parce les Wookiees n'aiment pas porter de vêtements. Mais, en fait, il existe parmi eux de nombreux et brillants scientifiques et ingénieurs qui, pour faire face à la menace esclavagiste de l'Empire, ont doté leur civilisation d'un impressionnant arsenal. Leurs armes lourdes et leur flotte aérienne sont

particulièrement puissantes, de même que leurs soldats, qui montrent au combat une indomptable férocité.

Chacune de ces civilisations joue un rôle de premier plan dans les six campagnes de *Star Wars Galactic Battlegrounds*.

MODES DE JEU

Voici les différents modes de jeu disponibles dans *Star Wars Galactic Battlegrounds* :

CAMPAGNES

Star Wars Galactic Battlegrounds vous fait revivre en six campagnes différentes l'histoire, riche en rebondissements, des différentes civilisations. A la tête de la Fédération du Commerce, des Gungans, de l'Alliance Rebelle, de l'Empire Galactique ou des Wookies, vous conduirez vos armées vers la victoire, au terme d'épiques batailles. Observons qu'il n'existe pas de campagne concernant spécialement les Naboo, mais que ceux-ci sont présents dans la campagne gungan.

Pour lancer une campagne, cliquez sur Un joueur dans le Menu principal, puis sur l'option Campagne. Sélectionnez ensuite la campagne à laquelle vous souhaitez participer. Vous avez la possibilité de mener les campagnes dans l'ordre que vous le souhaitez. Le Didacticiel (première campagne) se déroule avant les événements survenant dans *Star Wars : Episode I - La Menace fantôme*, alors que la campagne wookiee (la sixième) a lieu après *Star Wars : Episode VI - Le Retour du Jedi*. Après chaque campagne, vous pourrez effectuer une ou deux missions supplémentaires, à titre de bonus.

CAMPAGNE PERSONNALISÉE

En choisissant cette option, vous pourrez mener une campagne entière, créée à votre idée à l'aide de l'Editeur de cartes de *Star Wars Galactic Battlegrounds*. Vous trouverez plus de détails à ce sujet en page 19.

Pour lancer une campagne personnalisée, cliquez sur Un joueur dans le Menu principal, puis sur l'option Campagne personnalisée. Sélectionnez ensuite le scénario souhaité.

SAUVEGARDES

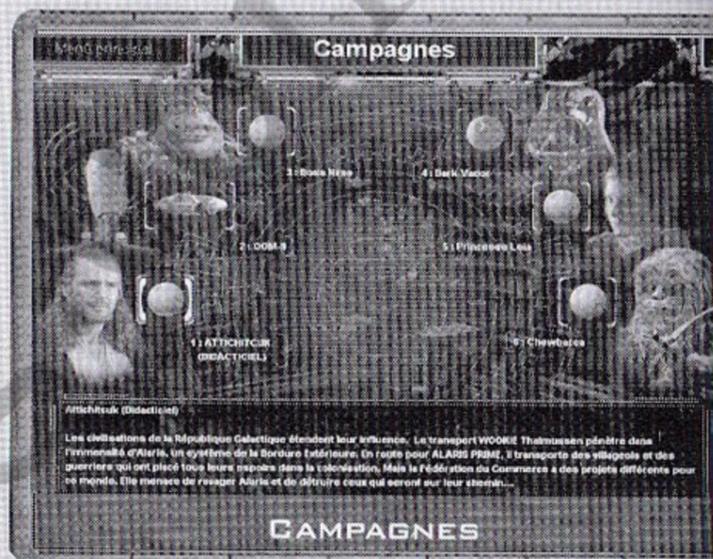
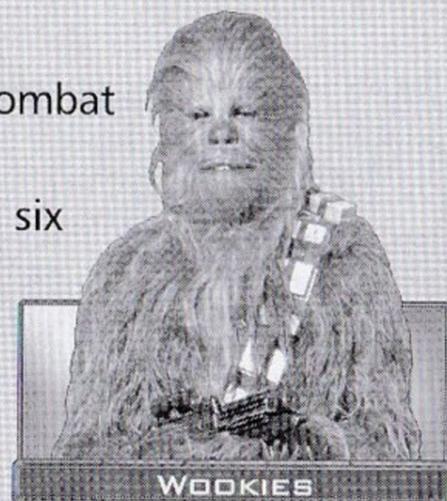
Si vous avez précédemment sauvegardé une campagne, un scénario personnalisé, une partie standard ou une partie multijoueur en cours, vous pouvez reprendre les opérations au point où vous les aviez interrompues.

Pour reprendre une partie Un joueur, cliquez sur Un joueur dans le Menu principal, puis sur l'option Sauvegarde. Sélectionnez ensuite la partie à poursuivre.

Pour reprendre une partie multijoueur, cliquez sur Multijoueur dans le Menu principal, puis sélectionnez le type de connexion utilisé. Si c'est vous qui hébergez la partie, cliquez sur le bouton Restaurer et choisissez la partie à poursuivre. Si vous vous joignez au jeu, choisissez la partie qui vous intéresse dans la liste Parties.

PARTIES STANDARD

Cette option permet de paramétrer une bataille à votre convenance et d'affronter jusqu'à sept autres civilisations, face à des adversaires soit exclusivement humains, soit exclusivement contrôlés par l'ordinateur, soit appartenant aux deux catégories. Que vous soyez novice ou expert, cette option ouvre la porte à d'innombrables possibilités.



Pour lancer une partie standard contre l'ordinateur, cliquez sur le bouton Un joueur dans le Menu principal, puis sur l'option Partie standard. Définissez les paramètres désirés puis cliquez sur Lancer la partie. En cas de doute sur les paramètres, il suffit d'immobiliser votre souris sur l'un d'entre eux ; une information contextuelle s'affiche alors en bas de votre écran.

Pour lancer une partie standard contre un adversaire humain, cliquez sur Multijoueur dans le Menu principal puis, dans les options, sur le type de connexion utilisé. Si c'est vous qui hébergez la partie, cliquez ensuite sur Créer. Pour vous joindre à une partie créée par un autre joueur, cliquez sur Rejoindre. Un écran semblable à celui du menu Partie standard pour un joueur apparaît alors. Vous pourrez jouer à la fois contre des adversaires humains et informatiques. Pour plus d'informations sur le mode multijoueur reportez-vous en page 55.

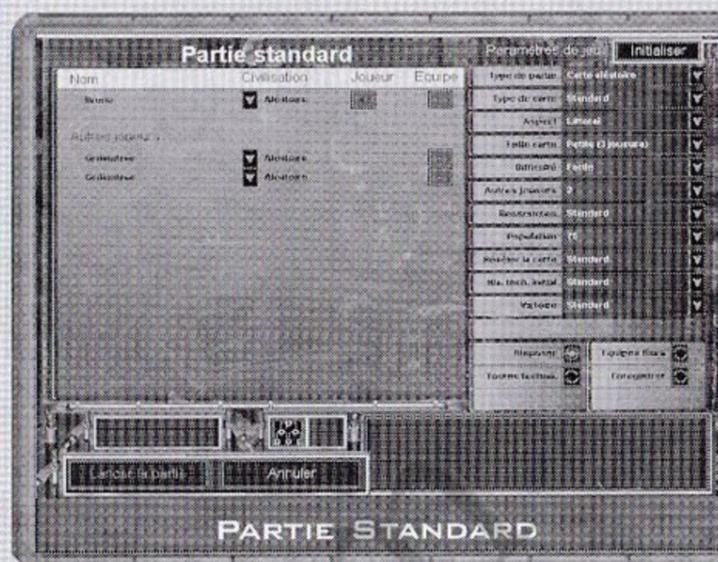
Les parties standard, qu'elles s'effectuent en mode Un joueur ou Multijoueur, ouvrent de vastes possibilités. N'hésitez pas à choisir les options qui vous conviennent le mieux à l'aide des différents menus déroulants décrits ci-dessous :

Types de parties standard

Dans une partie standard, vous pouvez tout personnaliser, à commencer par le type de partie :

- **Carte aléatoire** : La carte est générée de façon aléatoire. Sauf choix contraire de votre part, les règles standard s'appliquent.
- **Tuer le commandant** : Chaque joueur dispose, en début de partie, d'une forteresse et d'un chef des armées. Le but du jeu est d'éliminer les commandants adverses. Dans l'exemple illustré ici, le réseau bothan de la forteresse, une technologie vous permettant de voir ce que voient vos ennemis, est remplacé par une fonction Localiser commandant, utilisable de manière ponctuelle pour localiser les chefs des forces ennemies.
- **Mise à mort** : Le joueur dispose dès le début du jeu de vastes ressources ; il peut créer une armée et attaquer ses ennemis presque immédiatement.
- **Scénario** : La partie se déroule selon un scénario personnalisé à l'aide de l'Editeur de cartes.
- **Commandant de la base** : Pour gagner, vous devez capturer un monument et le défendre dans le temps qui vous est imparti. Si tous les défenseurs de l'édifice sont éliminés, d'autres joueurs peuvent s'en emparer.
- **Course au monument** : Engagé dans une bataille d'ordre purement économique, vous devez être le premier à achever un monument. Ce mode n'autorise pas d'actions militaires.
- **Défense du monument** : Au début de la partie, vous possédez un monument, que vous devez défendre contre vos ennemis, ligüés entre eux pour le détruire.

Outre le type de partie, vous pouvez aussi choisir entre divers autres paramètres, dont les caractéristiques sont détaillées dans le menu Partie standard. L'interface servant à commander vos forces demeure identique quel que soit le type de partie adopté.



CHOIX D'UNE CARTE

Le mode Partie standard donne accès à toutes sortes de cartes, parmi lesquelles vous ferez votre choix dans les menus déroulants Type de carte et Aspect. Les différents types de cartes sont décrits en détail sous les menus déroulants. Les Aspects disponibles dépendent des paramètres définis sous Type de carte : Standard et *Star Wars*. Dans le premier cas, vous avez le choix entre différents environnements classiques, Savane ou Forêt, par exemple. Ces terrains se créeront de manière aléatoire à chaque partie. En revanche, si vous choisissez *Star Wars*, les civilisations rivales s'affrontent dans des paysages tout droit issus de *Star Wars*, des déserts de sable de Tatooine aux étendues glacées de Hoth. Bien que le terrain soit généré de façon aléatoire, il conserve les particularités du lieu sélectionné. Hoth sera toujours couverte de glace et Dagobah de marécages.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les cartes aléatoires vous permettent de définir les conditions de victoire. Cinq options sont possibles :

- **Standard** : Le vainqueur est le premier à avoir mis en défaite toutes les civilisations ennemies, ou recueilli et conservé tous les holocrons dans un laps de temps donné, ou construit et défendu un monument dans un laps de temps donné.
- **Conquête** : Le vainqueur ne peut être que celui qui a mis en défaite tous ses rivaux. L'action du joueur sur les holocrons ou sur un monument n'a pas d'influence sur sa victoire.
- **Temps limité** : Le vainqueur est celui qui obtient le score maximal dans le temps imparti.
- **Score** : Le vainqueur est le premier à atteindre un score prédéfini.
- **Dernier debout** : Pas de victoire par équipe. Les membres d'une équipe se retournent les uns contre les autres jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur. REMARQUE : Cette condition de victoire n'est possible qu'en mode multijoueur.

Quel que soit le type de partie et les conditions de victoire, votre score s'affiche à la fin de toute partie.

A PROPOS DES SCORES

Dans une partie de *Star Wars Galactic Battlegrounds*, votre score dépend de plusieurs facteurs.

- Les ressources ajoutées à votre stock se traduisent par 1/10e de point par unité. Autrement dit, lorsque votre ouvrier entrepose 10 unités de carbone, votre score augmente d'un point.
- La construction de bâtiments, la production d'unités et la recherche de nouvelles technologies vous octroie un point pour les dix unités de ressources ainsi dépensées. Par conséquent, lorsque vous créez un ouvrier pour 50 unités alimentaires, votre score augmente de 5 points.
- Lorsqu'un joueur élimine une unité ou la rallie à sa cause, la valeur de cette unité s'ajoute à son compte et se soustrait au score du joueur qui l'a perdue. Si, par exemple, un féroce Wookiee tue votre ouvrier, vous perdez les 10 points que vous aviez gagnés à le créer et ces points échoient au joueur qui commande le Wookiee.
- L'exploration d'un secteur équivalent à 1 % de la carte donne droit à 10 points.

Statistiques						
Nom du joueur	Combat	Economie	Technologie	Société	Score Total	Evolution
Erenis	10	10	10	10	40	1
Ragel	10	10	10	10	40	1
L'at'ari	10	10	10	10	40	1

ÉCRAN DES SCORES

Pour tester votre scénario à tout moment, cliquez sur le bouton Menu, puis sur Tester le scénario.

Pour revenir à l'Editeur de cartes après un test, cliquez sur le bouton Menu dans l'interface puis sur Quitter partie en cours.

Créer une Campagne personnalisée

L'option Campagne personnalisée permet d'enchaîner plusieurs scénarios. Précisons toutefois que, contrairement aux six campagnes figurant dans *Star Wars Galactic Battlegrounds*, vos campagnes personnalisées ne comporteront pas d'écran de transition entre deux scénarios.

L'interface de l'Editeur de campagnes est d'une grande simplicité. Pour créer une campagne, saisissez tout d'abord un nouveau nom dans la case Nom de la campagne, ou bien sélectionnez le nom de la campagne à modifier.

Choisissez ensuite un scénario existant dans la case Scénarios de campagne, puis cliquez sur Ajouter pour l'inclure dans votre campagne. La case Scénarios de campagne affiche la liste des scénarios que vous avez choisis, dans l'ordre dans lequel ils se suivront. Pour modifier cet ordre, cliquez sur l'un d'eux dans la case Scénarios de campagne, puis déplacez-le à l'aide des boutons Haut et Bas. Pour supprimer un scénario, utilisez le bouton Supprimer. Une fois les opérations terminées, cliquez sur Enregistrer.

Dans la section suivante, vous approfondirez votre connaissance de l'interface et découvrirez comment tirer le meilleur parti de vos forces à l'occasion d'une bataille.

SECTION IV : CONTRÔLE DU CHAMP DE BATAILLE

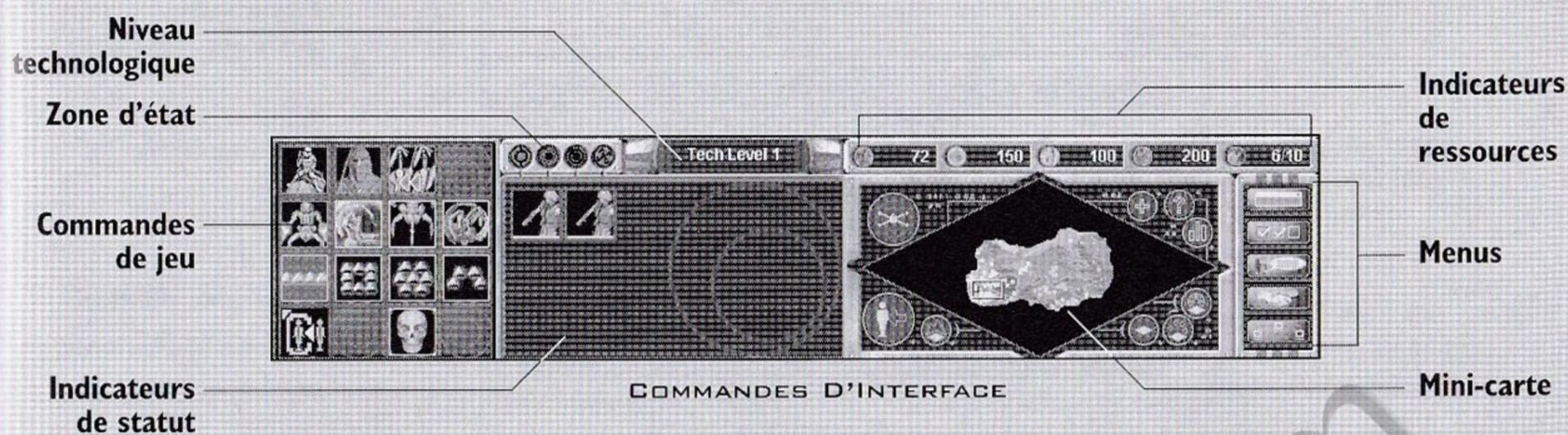
Cette section vous apportera de plus amples détails sur les moyens à votre disposition pour contrôler vos forces militaires lors d'une bataille, à commencer par l'interface, abordée ci-dessous.

L'INTERFACE EN DÉTAIL

Bien que l'interface de jeu présente quelques différences mineures d'une civilisation à l'autre, vous remarquerez bientôt qu'un ensemble de fonctions de base demeure identique en bas de l'écran :

Zone de commandes et zone d'état

La partie gauche de l'interface consiste en un menu de commandes et une zone d'état, variables en fonction de l'unité ou du bâtiment sélectionné. Si vous sélectionnez un ouvrier, le menu Commandes donne accès aux options de construction, de réparation et de collecte des ressources. Pour ce qui concerne les unités militaires, il permet de définir des comportements. Quant à la zone d'état, elle présente une liste de données chiffrées concernant l'unité ou le bâtiment sélectionné. Si l'aide en ligne est activée, immobilisez votre souris sur une icône du menu Commandes ou de la zone d'état pour afficher des informations complémentaires.



Indicateurs de statut

Au-dessus de la zone d'état figurent quatre indicateurs contextuels circulaires, qui s'allument selon les aptitudes particulières éventuellement présentées par l'unité ou le bâtiment sélectionné. Il s'agit, de gauche à droite, de l'Indicateur de bouclier (qui s'allume quand l'unité ou le bâtiment sélectionné est protégé par un bouclier) ; de l'Indicateur d'énergie (le bâtiment sélectionné, situé dans le champ d'action d'un générateur d'énergie, fonctionne à plein régime) ; de l'Indicateur d'invisibilité (l'unité sélectionnée n'est pas visible sans une technologie adéquate) ; et de l'Indicateur de détection (l'unité ou le bâtiment sélectionné est apte à détecter des unités furtives).

Niveau technologique

A côté des indicateurs décrits ci-dessus s'affiche le niveau technologique courant.

Mini-carte

A droite de la zone d'état figure votre mini-carte. En forme de losange, elle représente la totalité du terrain. En bas à gauche de la mini-carte se trouve le bouton Ouvrier inoccupé, qui clignote dès qu'un ou plusieurs ouvriers sont inactifs. En haut à droite, plusieurs autres boutons servent à activer ou désactiver des commandes d'interface avancées (désactivées par défaut) et l'affichage de messages d'aide (activé par défaut). Vous trouverez plus de détails sur les commandes d'interface avancées en bas de cette page.

Témoins des ressources

Au-dessus de la mini-carte figurent de gauche à droite des indicateurs numériques, qui vous informent sur la quantité de produits alimentaires, carbone, cristaux nova et minerai dont vous disposez, ainsi que de votre population.

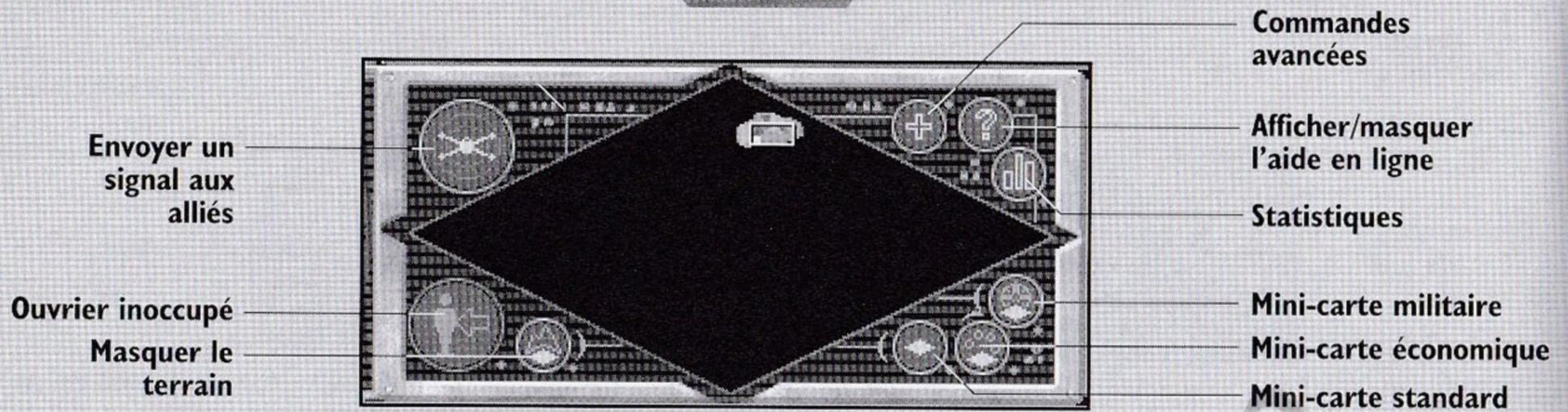
Autres boutons

Tout à fait à droite se succèdent de haut en bas cinq icônes donnant accès aux menus Objectifs du scénario, Dialogue, Diplomatie et Arbre des technologies (qui présente toutes les unités, bâtiments et technologies pour chaque civilisation).

Essayez de vous familiariser avec tous ces éléments de l'interface.

COMMANDES AVANCÉES

Vous pouvez activer ou désactiver plusieurs commandes d'interface avancées en cliquant sur le bouton Commandes avancées, situé en haut à droite de la mini-carte. Ces commandes apportent une plus grande flexibilité à l'affichage de votre mini-carte, au contrôle de vos unités et à la définition de leur comportement. Elles donnent accès aux options suivantes :



COMMANDES D'INTERFACE AVANCÉES

Options avancées de la mini-carte

- **Commandes avancées**
Permet d'activer les commandes avancées.
- **Aide en ligne**
Permet d'afficher et de masquer l'aide en ligne.
- **Afficher/masquer les statistiques**
Cette option sert à afficher ou à masquer les données chiffrées qui apparaissent par défaut à l'écran.
- **Mini-carte économique**
Seuls les entrepôts de stockage, les ressources, les bâtiments à fonction commerciale et les unités commerçantes figurent sur la mini-carte. Les données chiffrées apparaissant à l'écran indiquent le nombre total d'ouvriers, classés en fonction de leurs tâches respectives, et les cours applicables aux ressources échangées dans votre astroport.
- **Mini-carte standard**
Par défaut, la mini-carte affiche les ressources, les bâtiments et unités à caractère militaire ou économique. Les statistiques figurant à l'écran indiquent le score global de chaque joueur.
- **Mini-carte militaire**
Seules les unités de combat figurent sur la mini-carte. Les données chiffrées figurant à l'écran indiquent leur nombre total, par catégorie.
- **Masquer le terrain**
Permet de masquer le terrain et d'augmenter les performances du jeu.
- **Envoyer un signal aux alliés**
Dans un scénario multijoueur, les alliés se repèrent les uns les autres à l'aide d'un signal lumineux, qui apparaît sur leur mini-carte lorsque cette option est activée. Celle-ci vous permettra, notamment, d'attirer l'attention de vos partenaires.

Options avancées des unités



• **Patrouiller** : Pour faire avancer ou reculer une unité ou un groupe d'unités d'un point à un autre et lui commander de tirer sur tout ennemi pénétrant dans son champ de vision, sélectionnez l'unité ou le groupe d'unités souhaité. Cliquez ensuite sur le bouton Patrouiller, puis choisissez une destination. L'unité ou groupe d'unités effectuera des va-et-vient entre son point de départ et ce point d'arrivée.



• **Surveiller** : Pour commander à une unité de surveiller soit une autre unité, soit un bâtiment, sélectionnez-la, puis cliquez successivement sur le bouton Surveiller et sur l'élément à surveiller. L'unité de garde restera à proximité immédiate et passera à l'attaque contre toute force ennemie qui s'en approcherait. Elle poursuivra tout assaillant jusqu'à une distance donnée avant de reprendre son poste.



• **Suivre** : Cette option permet de faire suivre une unité par une autre en laissant un vaste espace entre les deux, afin de réduire les risques de détection. Pour cela, sélectionnez l'unité chargée de prendre la suite de l'autre, puis cliquez successivement sur le bouton Suivre et sur l'unité qui prendra les devants.



• **Tuer ou éliminer** : Il peut arriver qu'une unité ou un bâtiment ne présente plus d'utilité à vos yeux. Vous avez la possibilité de vous en débarrasser en cliquant sur le bouton Eliminer (ou en appuyant sur la touche **Suppr**). Cette option s'avère utile en fin de partie, par exemple, si vous avez atteint la population maximale autorisée par le scénario, et que vous préférez remplacer un simple ouvrier par un TB-TT.

Attitude des unités



• **Attitude offensive (par défaut)** : Les unités paramétrées pour manifester une attitude offensive poursuivent leurs ennemis jusqu'à la mort ou jusqu'à ce que ceux-ci parviennent à leur échapper. Il s'agit du comportement le plus communément adopté.



• **Attitude défensive** : Les unités paramétrées pour manifester une attitude défensive poursuivent leurs ennemis jusqu'à une certaine distance, avant de revenir à leur position de départ. Cette option est utile pour maintenir l'étroite cohésion de vastes groupes d'unités.

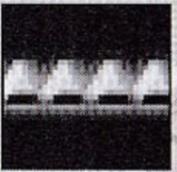


• **Tenir la position** : Les unités paramétrées pour tenir la position ne quitteront pas leur poste, mais attaqueront tout ennemi s'aventurant à portée de tir. Cette option est utile pour empêcher certaines unités capables de tirs à grande distance d'approcher l'ennemi sans nécessité, ce qui limiterait leur avantage tactique.

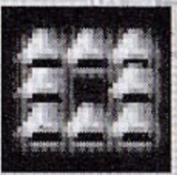


• **Attitude pacifique** : Les unités sont paramétrées pour ne tirer sous aucun prétexte. Cette option permet d'éviter que des armes lourdes en transit n'attaquent par erreur leurs propres forces.

Formations



• **En ligne** : Les unités sélectionnées se disposent en ligne. Option utile pour les groupes d'unités de combat rangé. Il s'agit de la formation par défaut.



• **En carré** : Les unités sélectionnées constituent un carré protecteur, les plus puissantes encadrant les plus faibles. Option utile pour des groupes comprenant des armes lourdes, en particulier dans le cas de forces gungans accompagnées d'un fambaa porte-tambour.



• **Divisée** : Les unités sélectionnées sont réparties en deux groupes, aptes à attaquer l'ennemi par les flancs. Option également utile pour les unités à déplacement rapide, les soldats montés, par exemple.



• **Echelonnée** : Les unités sélectionnées sont dispersées sous forme de lignes discontinues, afin de limiter les dommages que pourraient leur infliger les armes lourdes ou des attaques localisées. Option utile pour les groupes d'unités à déplacement rapide, placés en première ligne.

ORDRES AVANCÉS

Outre l'attaque et le déplacement de vos forces dans la direction de votre choix, vous pouvez décider des actions suivantes :

Sélection de toutes les unités d'un même type

Pour sélectionner toutes les unités d'un même type (tous vos ouvriers, par exemple), faites un double-clic sur l'une d'elles.

Définition de groupes

A tout moment, vous pouvez créer jusqu'à neuf groupes prédéfinis. Pour ce faire, cliquez puis tracez un rectangle autour de toutes les unités que vous souhaitez réunir. Ensuite, tout en maintenant la touche **CTRL** enfoncée, appuyez sur l'une des touches numériques. Dorénavant, il vous suffira d'appuyer sur cette touche numérique pour sélectionner ce groupe. Pour focaliser l'affichage sur celui-ci, tapez deux fois de suite sur la touche numérique. Pour ajouter de nouvelles unités à un groupe, cliquez sur celles-ci en maintenant la touche **MAJ** enfoncée. Puis, tout en appuyant sur la touche **CTRL**, tapez sur la touche numérique correspondant à ce groupe afin de le redéfinir. Vous pouvez, de même, retirer certaines unités d'un groupe, à l'aide de la touche **MAJ**.

Définition de points de passage

Pour commander le déplacement d'une unité (ou d'un groupe d'unités) sur un itinéraire prédéterminé, sélectionnez l'unité ou le groupe d'unités concerné, puis, tout en maintenant la touche **MAJ** enfoncée, faites un clic droit sur chaque étape de l'itinéraire souhaité. A chaque point apparaîtra un jalon. Vous pouvez procéder de la même façon directement sur la mini-carte, mais les jalons n'apparaissent que sur la carte principale. Après avoir relâché la touche **MAJ**, faites un clic droit sur le dernier point de passage. Vos unités suivront cet itinéraire, en s'arrêtant au dernier point de passage.



Conversion d'unités ou de bâtiments ennemis

Les chevaliers ou maîtres Jedi ainsi que les chevaliers ou maîtres Sith (créés respectivement dans les temples Jedi et Sith au niveau 3) ont le pouvoir de rallier des unités ennemies à leur cause. Quand vous aurez découvert les technologies adéquates dans votre temple, peut-être vos chevaliers apprendront-ils même à convertir des unités Jedi ou Sith. C'est également possible pour des armes lourdes ou des bâtiments, sauf exception.

Pour rallier une unité ou un bâtiment ennemi à votre cause, sélectionnez une unité Jedi ou Sith douée d'un pouvoir de ralliement, cliquez sur le bouton Convertir (ou appuyez sur la touche **C**) puis faites un clic droit sur l'unité cible. Votre Jedi ou votre Sith commencera alors le processus de conversion, qui nécessite un certain temps et ne se traduit pas systématiquement par une réussite.

Lorsque le processus de conversion est achevé, l'unité ennemie adopte votre couleur. Une unité Jedi ou Sith ne peut tenter de retourner une autre unité qu'après un certain temps. Précisons que vos unités Jedi ou Sith n'entameront pas ce processus de leur propre initiative, mais uniquement sur votre ordre. En outre, pendant qu'elles procèdent à cette opération, elles ne peuvent assurer leur défense.

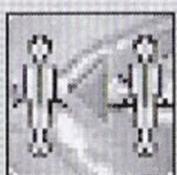
Transport d'unités

Les unités de grande capacité peuvent acheminer rapidement et sans encombre des unités plus petites, des soldats, par exemple, jusqu'au champ de bataille. Les déplacements maritimes et aériens s'effectuent respectivement à bord de transports navals ou aériens. Les transports terrestres s'effectuent à bord de destroyers ou d'unités d'assaut. Tous ces moyens de transport

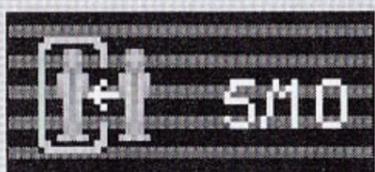
peuvent servir à l'acheminement de troupes alliées. Ils n'ont toutefois qu'une capacité limitée.



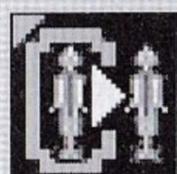
Pour embarquer des troupes, il suffit de les sélectionner puis de faire un clic droit sur le transport.



Pour débarquer des troupes, sélectionnez le transport, cliquez sur le bouton Décharger, puis sur un emplacement viable.



Pour vérifier la capacité d'un transport, sélectionnez celui-ci ; dans la zone d'état située en bas de l'écran s'affichent la charge actuelle et la charge maximale.



Mettre des troupes en garnison

La plupart des unités d'infanterie, les soldats, par exemple, peuvent être mises en garnison dans des tourelles, les centres de commandement et les forteresses. Pour ce faire, sélectionnez les unités concernées puis, en maintenant la touche **ALT** enfoncée, faites un clic droit sur le bâtiment souhaité. Elles bénéficieront ainsi d'une large protection, tout en augmentant la force de frappe de ce bâtiment. Le nombre maximum d'unités pouvant stationner dans un bâtiment s'affiche dans la zone d'état en bas de l'écran lorsqu'on sélectionne le bâtiment en question.

Pour plus de détails, reportez-vous à la section Réparer et Soigner les unités en page 68.



Sonner l'alarme

En cas d'attaque d'un de vos ouvriers, vous pouvez l'envoyer rapidement se réfugier dans votre centre de commandement. Pour cela, sélectionnez le centre de commandement, puis cliquez sur l'icône Sonner l'alarme. L'opération se déroulera plus vite si vous appuyez sur la touche **H**, ce qui vous donne instantanément accès à votre centre de commandement, puis sur la touche **B**, pour activer le signal. Votre ouvrier, maintenant à couvert, pourra riposter à toute attaque, à l'aide de ses armes cachées ici. Quand tout danger sera écarté, cliquez de nouveau sur le bouton Sonner l'alarme ou sur le raccourci correspondant pour renvoyer votre ouvrier au travail.

ANATOMIE D'UNE UNITÉ OU D'UN BÂTIMENT

Dans *Star Wars Galactic Battlegrounds*, des données chiffrées indiquent, pour tout bâtiment ou unité, ses forces et faiblesses par rapport aux autres. Elles apparaissent dans la zone d'état quand vous sélectionnez un bâtiment ou une unité. Il est possible d'augmenter certaines valeurs en développant les technologies appropriées. Voici les différents indicateurs caractérisant une unité ou un bâtiment :

- **Points de vie** : Mesure relative des dommages qu'une unité ou un bâtiment peut subir avant sa destruction. A chaque tir essuyé, le nombre de points diminue. Une unité trop sévèrement touchée ne peut être placée en garnison dans un bâtiment. De la même façon, un bâtiment trop endommagé ne peut abriter des unités.



- **Points de bouclier** : Ils sont semblables aux points de vie, mais ne s'appliquent qu'aux unités et bâtiments équipés d'un bouclier individuel. Le capital de points de bouclier se reconstitue de façon graduelle, et doit être réduit à zéro pour que les points de vie de l'unité ou du bâtiment concerné soient affectés. La perte de points de bouclier n'entame pas pour autant les performances de l'unité ou du bâtiment.
- **Puissance d'attaque** : Mesure des dommages qu'une unité ou un bâtiment peut infliger à chaque tir touchant une cible dépourvue de protection. L'efficacité d'un tir varie d'une cible à l'autre : de façon générale, chaque type d'unité est plus particulièrement destiné à attaquer certaines catégories d'unités. La puissance d'attaque effective d'une unité ou d'un bâtiment ne peut donc s'appliquer directement à n'importe quelle cible.
- **Armure/Armure en duracier** : Mesures relatives de la résistance d'une unité ou d'un bâtiment aux attaques. Le blindage protège, en général, contre les attaques rapprochées, comme celles d'unités Jedi ou Sith armées de sabres laser. Une armure en duracier protège contre les tirs de blasters et autres attaques à distance. Une unité très résistante à certains types d'attaques peut se montrer vulnérable à d'autres.
- **Portée** : Mesure relative de la distance maximale depuis laquelle l'unité ou le bâtiment sélectionné est à même d'attaquer. Les unités destinées au combat rapproché se caractérisent par une portée égale à zéro. Celles destinées aux batailles rangées, d'une portée très réduite, ne peuvent donc attaquer que des ennemis situés à proximité immédiate.
- **Unités en garnison** : Indique le nombre d'unités terrestres qu'une unité ou un bâtiment est apte à recevoir. Seuls les unités ou bâtiments pour lesquels ce chiffre est indiqué sont aptes à abriter des troupes.
- **Vitesse** : Cette valeur, qui n'apparaît pas dans la zone d'état, indique la vitesse maximale de déplacement d'une unité. En général, les unités de grande capacité se déplacent plus lentement que les petites. Les groupes d'unités se déplacent à la vitesse de leur unité la plus lente.
- **Cadence de tir** : Cette statistique, qui n'apparaît pas dans la zone d'état, indique la vitesse à laquelle une unité peut attaquer. Certaines unités offrent une rapidité de tir beaucoup plus élevée que d'autres. De façon générale, les unités de grande capacité attaquent plus lentement, mais produisent des dégâts plus importants.
- **Champ de vision (CdV)** : Cette donnée, qui n'apparaît pas dans la zone d'état, indique la distance à laquelle une unité peut voir, ou à laquelle il est possible de voir depuis un bâtiment.

Pour plus de détails sur les unités, bâtiments et technologies présents dans *Star Wars Galactic Battlegrounds*, consultez les Sections VI, VII et VIII, en pages 28, 35 et 46.

SECTION V : COMMERCE ET DIPLOMATIE

Il existe une alternative aux combats. La section qui suit explique comment forger des alliances avec d'autres civilisations, échanger des ressources et payer des tributs.

Il vous arrivera de ne pas être seul à vous battre. Cette brève section étudie les moyens de modifier vos rapports diplomatiques avec d'autres civilisations, de leur verser des tributs, d'acheter et vendre des ressources via votre astroport et de vous en procurer d'autres en contrôlant les voies commerciales.

DIPLOMATIE

Lors d'un conflit réunissant plusieurs civilisations, vous aurez peut-être intérêt à changer de position diplomatique à l'égard d'un autre protagoniste.

Votre comportement vis-à-vis d'une autre civilisation n'influe pas nécessairement sur le sien. Si vous tentez de vous allier avec un autre joueur, mais que celui-ci ne manifeste pas d'intentions similaires, il continuera à attaquer vos forces à vue, elles-mêmes s'abstenant de toutes représailles. Tout changement de position diplomatique requiert donc une extrême prudence.

Pour changer de position diplomatique à l'égard d'autres joueurs, cliquez sur le menu **Diplomatie**, à droite de l'interface. Selon le joueur, choisissez ensuite entre **Ennemi**, **Neutre** ou **Allié**. Un message informera de votre choix les participants concernés.

- Le statut **d'Ennemi** indique que, de façon générale, vos armées attaqueront à vue les unités et bâtiments de ce joueur.
- Le statut **Neutre** indique que vos armées ignoreront les ouvriers, mais attaqueront les unités militaires neutres à vue. Cette position diplomatique permet les échanges commerciaux entre civilisations, tout en obligeant celles-ci soit à conserver une certaine distance, soit à instaurer une alliance.
- Le statut **d'Allié** indique que vos unités et celles du joueur concerné œuvrent de concert et se défendent mutuellement comme si elles appartenaient à une seule et même civilisation.

REMARQUE : VOUS AVEZ LA POSSIBILITÉ DE CHANGER DE POSITION DIPLOMATIQUE ENVERS UN AUTRE JOUEUR SOIT AVANT, SOIT PENDANT UNE PARTIE. DANS LE PREMIER CAS, VOUS POUVEZ DÉCIDER DE CONSERVER OU NON LA MÊME POSITION TOUT AU LONG DE LA BATAILLE. VOUS DÉCIDEREZ AUSSI, AU PRÉALABLE, D'AUTORISER OU NON LES VICTOIRES ALLIÉES ; L'ÉQUIPE DE JOUEURS CONCERNÉS SERAIT ALORS SOUMISE À D'IDENTIQUES CONDITIONS D'ATTRIBUTION DE LA VICTOIRE.

Les joueurs faisant équipe peuvent partager leurs moyens de transport et héberger mutuellement leurs troupes dans leurs bâtiments respectifs. Ils ont aussi la possibilité de réaliser des recherches technologiques conjointes et de suivre l'évolution des combats sur une carte commune.

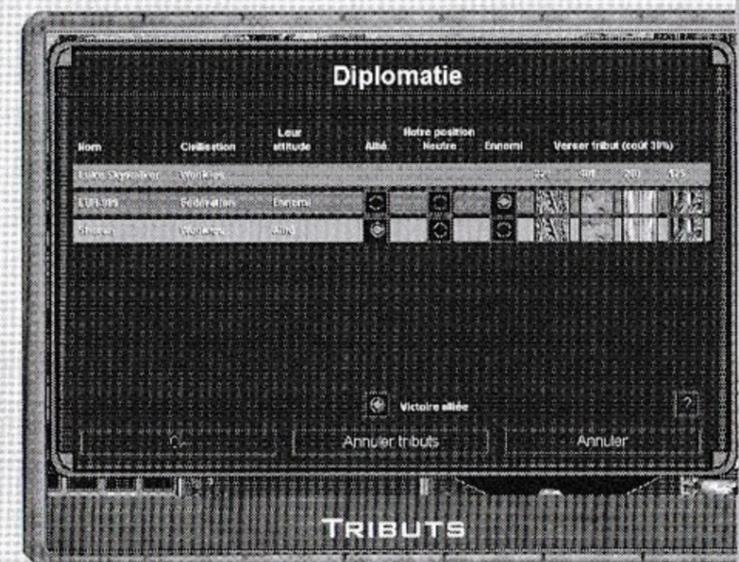
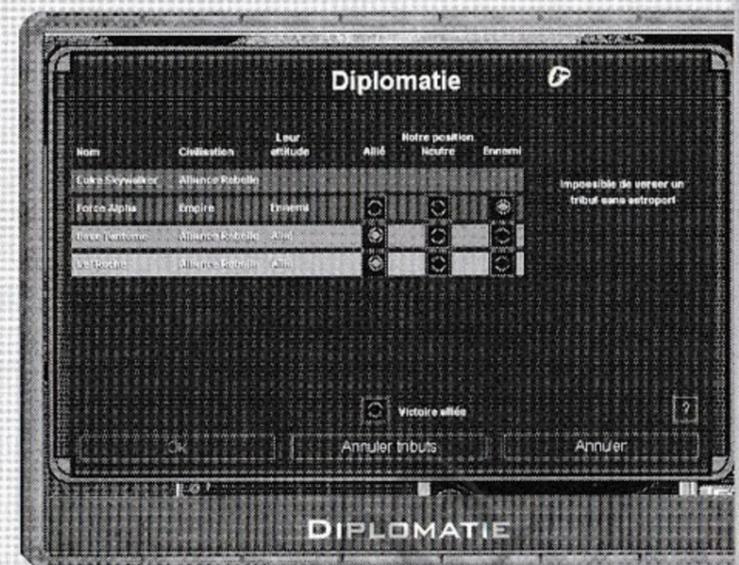
Tributs

Quand vous aurez construit votre astroport, vous aurez peut-être envie d'offrir des produits alimentaires, du carbone, des cristaux nova ou du minerai à d'autres civilisations, soit pour leur apporter votre soutien, soit pour les inciter à forger une alliance avec vous. Le versement de ce tribut s'accompagne du paiement d'une taxe. En d'autres termes, une partie des ressources prélevées à l'occasion de ce tribut n'est pas attribuée au joueur concerné. Certaines civilisations, en particulier la Fédération du Commerce, sont susceptibles d'effectuer des recherches technologiques visant à les soustraire à cette taxe.

Pour verser une contribution à un autre joueur, cliquez sur le menu **Diplomatie** puis sur la ressource désirée, à côté du nom du joueur destinataire. A chaque clic correspondent 100 unités de cette ressource. Lorsque vous avez atteint la quantité souhaitée, cliquez sur le bouton **OK**. Le joueur recevra instantanément votre tribut.

Echanges de marchandises

Dès que vous avez construit un astroport (disponible à partir du niveau technologique 2), vous pouvez acheter et vendre des produits alimentaires, du carbone et du minerai, contre des



cristaux nova. Les transactions s'effectuent par lots de 100 unités, au cours du marché. Celui-ci fluctue en fonction de l'offre et de la demande, qui dépendent elles-mêmes des transactions effectuées par les autres joueurs. Si, par exemple, plusieurs d'entre eux achètent d'importantes quantités de minerai, son cours augmentera forcément. Précisons que les échanges de ressources via l'astroport se réalisent de manière instantanée.

Voies commerciales

Pour vous procurer des cristaux nova, vous pouvez aussi créer un aérocargo, destiné à relier les astroports d'autres joueurs, alliés ou neutres. Plus votre cargo effectuera un long trajet, plus cela vous rapportera de cristaux. Cliquez sur l'astroport avec lequel vous souhaitez procéder à des échanges, afin de découvrir la quantité de cristaux nova que vous pourrez récupérer à chaque voyage. Un aérocargo poursuivra indéfiniment sa route, sauf contre-ordre de votre part, destruction ou ralliement à une autre civilisation.

Les trois sections suivantes examinent chacun des bâtiments, unités et technologies présents dans *Star Wars Galactic Battlegrounds*.

SECTION VI : BÂTIMENTS

Avant de lever une armée, vous devez créer les infrastructures où seront entraînés vos soldats, produits vos véhicules, etc. Ces bâtiments sont donc réellement à la base de votre effort de guerre ; ils doivent être construits et placés de manière stratégique, et défendus soigneusement. Sachez qu'un bâtiment ne peut remplir qu'une fonction à la fois. Ainsi, il produit une unité ou fait des recherches technologiques. Si vous le pouvez, il est donc conseillé de construire plusieurs bâtiments de même type, afin de pouvoir produire davantage ou de faire plus de recherches dans un même laps de temps.

Les groupes d'ouvriers sont capables de construire tous vos bâtiments. Ils peuvent éventuellement travailler de concert pour les construire plus rapidement. Il est préférable de vous familiariser rapidement avec chacun des bâtiments suivants et leurs caractéristiques.

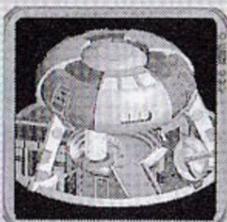
REMARQUE : Sauf indication contraire, chaque civilisation a accès à chacun des bâtiments présentés ci-après. Ils sont strictement identiques, mais peuvent proposer des améliorations différentes. Pour plus d'informations sur les technologies disponibles dans chaque bâtiment, voir la section VIII : Technologies, en page 46. Pour plus d'informations sur les unités disponibles dans chaque bâtiment, reportez-vous à la section VII : Unités, en page 35.

BÂTIMENTS ÉCONOMIQUES

Ces bâtiments ne produisent pas d'unités militaires. Ils sont plutôt utilisés pour faciliter la création des ressources nécessaires aux dépenses militaires. Certains d'entre eux vous permettront également de mener des recherches technologiques afin de rendre vos troupes plus efficaces.

Centre de commandement

Votre centre de commandement est la structure la plus importante. C'est la base de toute votre économie et de vos forces armées. Le centre de commandement peut prendre en charge jusqu'à cinq unités, et c'est le seul bâtiment produisant des ouvriers, lesquels collecteront ensuite toutes les ressources. Les ouvriers peuvent rapporter les ressources collectées au centre de commandement si aucun bâtiment prévu pour les stocker n'est disponible. Ce bâtiment vous permet également de faire progresser vos niveaux technologiques, afin de profiter d'autres unités, bâtiments et technologies. C'est également dans les centres de commandement que sont étudiées les recherches visant à améliorer les ouvriers et les bâtiments. On peut y mettre des ouvriers en garnison et attaquer les envahisseurs.



ALLIANCE
REBELLE

Les centres de commandement ne peuvent pas être convertis par des maîtres Jedi ou Sith

ennemis. Sachez également que si votre centre de commandement est détruit aux niveaux technologiques 1 ou 2, un ouvrier peut essayer de le reconstruire. Aux niveaux 3 et 4, un ouvrier peut construire d'autres centres de commandement.



GUNGANS

Habitation

Ces bâtiments bon marché sont généralement construits par une civilisation pour accueillir sa population. Chaque bâtiment peut accueillir jusqu'à cinq unités (ouvriers, soldats, etc). Deux autres bâtiments - le centre de commandement et la forteresse - permettent également d'augmenter votre limite de population.

Cependant, il est plus rapide, moins coûteux et plus simple de le faire par l'intermédiaire des habitations.

Vous ne pouvez pas construire plus d'unités que ne le permet votre limite de population. Gardez fréquemment l'œil sur l'indicateur de population, en haut à droite de la barre d'interface. Ce témoin clignote lorsque vous avez atteint la limite autorisée. Idéalement, il faudrait anticiper cette limite et l'augmenter avant d'être contraint d'interrompre la production d'unités.

Si vos habitations sont attaquées et détruites, vous ne perdez pas plus d'unités que votre limite de population ne le permet. Mais vous devez reconstruire les habitations afin de pouvoir continuer à produire davantage de troupes.

Les Gungans sont les seuls capables de construire des habitations sous l'eau à l'aide de leurs chalutiers. Ces bâtiments subaquatiques fonctionnent de la même manière que les bâtiments terrestres.

Il n'est pas nécessaire de construire des habitations pour accueillir les troupes mécanisées de la Fédération.



FÉDÉRATION
DU COMMERCE

Générateur d'énergie

Les générateurs d'énergie alimentent les bâtiments dans un large rayon, et leur permettent de produire des unités et de mener des recherches avec un maximum d'efficacité. Néanmoins, si des bâtiments qui ont besoin d'être alimentés se trouvent hors de portée d'un générateur d'énergie, ils travailleront seulement à 25% de leur capacité, et donc plus lentement. Cela signifie que la création d'unités et la recherche technologique prendront plus de temps sans générateur (+75%). En outre, les structures du générateur de bouclier ne fonctionneront pas du tout sans générateur d'énergie. Assurez-vous que vos infrastructures de production, de recherche et de collecte de ressources soient toujours alimentées. A noter que si les bâtiments destinés à collecter le minerai, les cristaux nova, la nourriture et le carbone n'ont pas besoin d'un générateur d'énergie pour fonctionner à plein régime, leurs améliorations seront disponibles plus rapidement si lesdits bâtiments se trouvent dans le rayon d'action d'un tel générateur (+75%). Certains bâtiments s'auto-alimentent ou n'ont pas du tout besoin d'être alimentés. C'est le cas des centres de commandement, des habitations, des fermes, des murs, des tours de défense, des hydromoissonneuses et des forteresses.

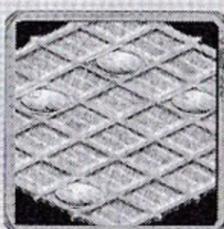
Il existe plusieurs façons de vérifier si un bâtiment est alimenté en énergie. Tout d'abord, vous pouvez cliquer sur le générateur d'énergie et observer quels bâtiments sont situés dans son rayon d'action, représenté par un cercle bleu. Une autre méthode consiste à observer la couleur de la petite diode lumineuse du bâtiment en question. Enfin, vous pouvez cliquer sur un bâtiment et jeter un œil sur son indicateur d'énergie. S'il est vert, le bâtiment est alimenté. Ce témoin se trouve au-dessus de la description du bâtiment.



NABOO

Centre alimentaire

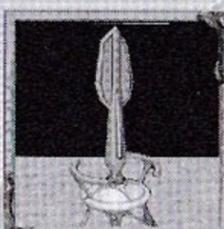
Les centres alimentaires servent à stocker la nourriture collectée par vos ouvriers ainsi qu'à mener des recherches technologiques visant à augmenter la production alimentaire. Vous devez d'abord construire un centre alimentaire pour pouvoir construire des fermes. Vous pouvez placer jusqu'à 40 fermes dans la file d'attente d'un centre alimentaire. Ainsi les fermes dont les réserves alimentaires sont épuisées peuvent automatiquement être reconstruites par vos ouvriers.



ALLIANCE REBELLE

Ferme

Les fermes sont des sources de nourriture renouvelables devant être gérées par un seul ouvrier. Un jour ou l'autre, leurs ressources finissent par s'épuiser et il faut les replanter. Les recherches technologiques menées dans un centre alimentaire (un bâtiment indispensable à la création d'une ferme) peuvent augmenter la quantité totale de nourriture qu'une ferme peut produire avant que sa reconstruction ne soit nécessaire. Sachez que vous pouvez revendiquer les fermes désertées par les civilisations rivales simplement en y envoyant un de vos ouvriers.



GUNGANS

Hydromoissonneuse

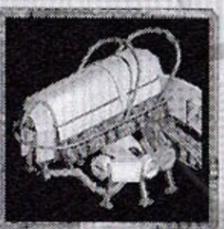
Les hydromoissonneuses fonctionnent de la même manière que les fermes ; elles produisent une quantité limitée de nourriture avant de devoir être reconstruites. Seules les hydromoissonneuses se construisent sur l'eau, pas par des ouvriers mais par des chalutiers assemblés dans votre chantier naval. Il faut que des chalutiers se trouvent à proximité des hydromoissonneuses afin qu'elles puissent en extraire la nourriture. Contrairement aux fermes, elles ne peuvent pas être améliorées pour être plus productives.



NABOO

Elevage

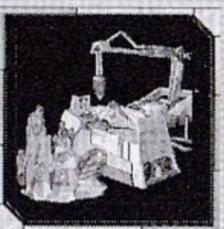
Les élevages sont nécessaires pour entraîner des soldats montés dans votre caserne. En outre, vous pouvez y conduire des troupeaux de banthas et de neurfs, qui nourriront votre civilisation. Les recherches technologiques menées dans les élevages permettent d'augmenter la vitesse à laquelle les animaux se reproduisent, et donc la production alimentaire. Il est important d'alimenter l'élevage en énergie au moyen d'un générateur. Un élevage non alimenté ne fonctionne qu'à 25% de ses capacités.



WOOKIES

Centre de traitement du carbone

Ces bâtiments servent à traiter le carbone généralement extrait des arbres ou des gisements de carbone, et à le transformer en carbonite, un matériau léger et robuste utilisé dans la construction des armures, des navires, des bâtiments, etc. Avec la nourriture, le carbone est une ressource indispensable à une civilisation prospère. Pour obtenir de meilleurs résultats, construisez les centres de traitement du carbone aussi près que possible des sources de carbone. Ces bâtiments peuvent également mener des recherches technologiques pour rendre les ouvriers collectant du carbone plus efficaces.



EMPIRE GALACTIQUE

Centre de traitement du minerai

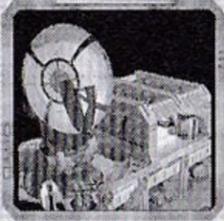
Construisez les centres de traitement du minerai à proximité des ressources violettes que vous trouverez sur la carte. Un dérivé de minerai, le duracier, est un composant dense utilisé principalement dans les bâtiments défensifs comme les murs, les tourelles, les générateurs de bouclier et les forteresses. Au départ, le minerai n'est pas d'une importance capitale pour une civilisation. Cependant, dès le niveau technologique 3 atteint, il devient indispensable. Les centres de traitement du minerai peuvent également abriter des recherches en technologie minière pour améliorer les opérations de collecte du minerai.



FÉDÉRATION
DU
COMMERCE

Centre de traitement des cristaux nova

Les précieux cristaux nova, de couleur verte, sont dispersés sur la carte. Il est possible de les extraire et de les emmener dans les centres de traitement appropriés. Ces cristaux sont indispensables à la production d'un grand nombre d'unités, comme les Jedi, les Sith, les navires, les unités aériennes et les mécanoïdes, ainsi qu'aux recherches technologiques avancées. Les centres de traitement des cristaux nova peuvent également servir à développer des technologies qui permettent aux ouvriers de les extraire plus rapidement.



FÉDÉRATION
DU
COMMERCE

Astroport

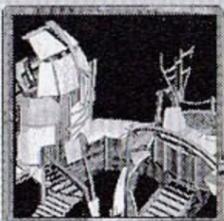
L'astroport est un centre de commerce, où l'excédent de ressources peut être vendu et les ressources manquantes peuvent être achetées. En outre, ce bâtiment sert à développer des technologies pour rendre le commerce encore plus rentable et à construire des aéro cargos utilisés pour faire du commerce avec les civilisations alliées. La technologie d'émetteur holonet de l'astroport vous permet également de partager des informations avec vos alliés.



EMPIRE
GALACTIQUE

Centre militaire

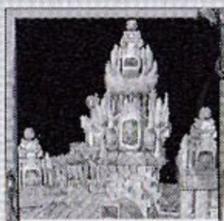
Le centre militaire est une infrastructure entièrement dédiée à la recherche et au développement de la technologie militaire. Il ne produit pas d'unités mais ses projets de recherche peuvent servir à augmenter les valeurs d'armure des soldats et des mécanoïdes et à améliorer la force et l'efficacité de vos navires. A mesure que vos armées se développent, n'oubliez pas que le centre militaire peut les rendre plus puissantes. La technologie étudiée dans votre centre militaire est un élément capital pour vous mener à la victoire.



WOOKIES

Centre de recherche

Le centre militaire est à vos unités ce que le centre de recherche est à vos bâtiments : il peut améliorer leur résistance grâce à ses différents projets de recherche. Le centre de recherche est disponible au niveau technologique 3. Certaines de ses technologies peuvent rendre les ouvriers plus efficaces et vos armées plus précises. Il permet aussi d'améliorer les murs et les tourelles de défense.



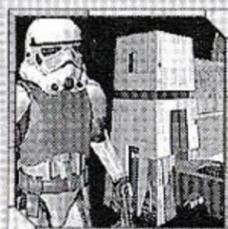
GUNGANS

Monument

Un monument témoigne de la supériorité de votre civilisation. Disponible uniquement au 4e niveau technologique, cette structure est incroyablement longue à construire et nécessite de grandes réserves de carbone, de cristaux nova et de minerai. Dès sa construction achevée, un compte à rebours commencera et vos ennemis essaieront inmanquablement de la réduire en décombres. Si vous parvenez à la défendre pendant toute la durée du compte à rebours, vous serez automatiquement déclaré vainqueur. Après tout, vous serez alors le commandant qui aura réussi à maintenir la domination de sa civilisation en employant des moyens relativement pacifiques... Sachez que les monuments ne peuvent être convertis par des Jedi ou des Sith. Les victoires liées à la défense d'un monument ne sont possibles que dans les parties et les campagnes Standard, si ce cas est prévu dans les conditions de victoire.

BÂTIMENTS MILITAIRES

Les bâtiments militaires sont utilisés pour entraîner ou créer des forces armées qui défendront votre civilisation. La plupart sont spécialisés pour produire un type d'unité militaire et ses différentes classes. Toutes les unités militaires ont des fonctions importantes, qu'il est préférable de connaître. Dans la mesure où ces structures produisent toutes vos forces, elles doivent être particulièrement bien défendues.



EMPIRE GALACTIQUE

Caserne

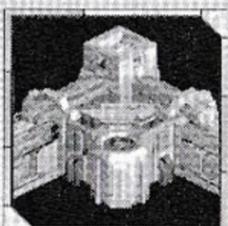
La caserne est l'un des deux bâtiments militaires disponibles au niveau technologique 1. C'est là qu'est entraînée l'infanterie, le pivot de votre armée. Les casernes peuvent également mener des recherches technologiques pour rendre les soldats plus rapides et plus perspicaces. Bien que les casernes puissent créer des soldats relativement rapidement, plusieurs stratégies impliquent la mise en place de plusieurs casernes, afin que l'entraînement de plusieurs groupes d'infanterie puisse avoir lieu simultanément.



WOOKIES

Chantier naval

Ce bâtiment de niveau technologique 1 doit être construit le long d'un littoral, et permet de construire l'intégralité de vos forces navales. Si vous envisagez de mettre en place une grande flotte de navires, il vous faudra donc construire plusieurs chantiers navals. Au départ, le chantier naval ne peut construire que des chalutiers ayant à leur bord des marins pêcheurs chargés de collecter des denrées alimentaires (poissons), et des hydromoissonneuses elle aussi chargées de vous ravitailler en nourriture. A mesure que les différents niveaux technologiques sont atteints, les chantiers navals peuvent fabriquer des navires plus puissants comme les croiseurs, les frégates évoluées, etc.



EMPIRE GALACTIQUE

Usine Mech

L'usine Mech est disponible au second niveau technologique. Chaque civilisation s'en sert pour produire et améliorer les forces de combat mécanisées. Les Gungans, qui n'utilisent pas de véhicules à proprement parler, exploitent des usines Mech pour équiper leurs puissantes créatures de combat d'armes diverses. Ces mécanoïdes jouent différents rôles sur le champ de bataille. Certains sont particulièrement utiles contre les formations de soldats, tandis que d'autres sont spécialisés dans l'élimination de leurs congénères. Les usines Mech permettent également de fabriquer les mécanoïdes d'assaut de chaque civilisation. Ces derniers, à l'instar des TB-TT Impériaux, font partie des unités de combat les plus puissantes. Enfin, les usines Mech peuvent mener des recherches technologiques pour améliorer les performances des unités qu'elles fabriquent.

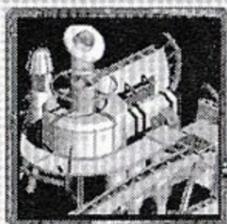


ALLIANCE REBELLE

Temple Jedi/Sith

Ces lieux sacrés accueillent les anciens guerriers connus sous le nom de Jedi et de Sith, deux factions qui s'opposent, mais qui jouissent des mêmes pouvoirs car elles ont appris à maîtriser la Force. Bien qu'ils soient disponibles dès le second niveau technologique, ce n'est qu'aux 3e et 4e niveaux que les temples Jedi et Sith deviennent particulièrement simples à utiliser. Une fois tous leurs secrets révélés, leurs forces peuvent devenir invisibles, contrôler les esprits et maîtriser des techniques de combat sophistiquées. Les maîtres Jedi et Sith peuvent convertir des bâtiments, mais un maître Jedi ne peut pas convertir un temple Sith et vice-versa. Les temples Jedi et Sith peuvent également mener des recherches technologiques pour aider votre civilisation à se défendre contre les pouvoirs de la Force. Sachez que les unités Jedi et Sith sont les seules capables de récupérer des holocrons sur la carte. Ces holocrons, une fois déposés dans un Temple, ont le

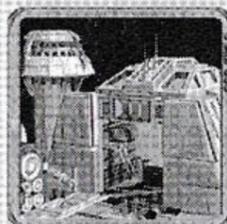
pouvoir de créer un flot de cristaux nova. **REMARQUE** : Les temples Jedi/Sith ne sont disponibles que dans les parties Standard.



WOOKIES

Fabrique d'armes lourdes

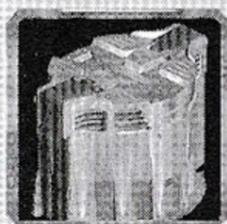
Au niveau technologique 3, vous pouvez mettre en place une fabrique d'armes lourdes, où sont créées les armes terrestres les plus dévastatrices de chaque civilisation. Les armes lourdes peuvent jouer un rôle de soutien logistique, et doivent être déployées stratégiquement. Leur potentiel de dommages est exceptionnel, mais elles ont également des faiblesses à exploiter. Elles sont notamment inefficaces sans l'appui d'autres unités. Les fabriques d'armes lourdes peuvent également mener des recherches technologiques pour améliorer leurs unités.



ALLIANCE
REBELLE

Base aérienne

La base aérienne peut être construite dès le niveau technologique 3. Elle permet de produire en masse plusieurs types d'appareils, des transports aux chasseurs en passant par les bombardiers. Dans la mesure où une unité aérienne ne peut être abattue que par une autre unité aérienne et quelques unités terrestres, il est important de disposer d'une base aérienne pour prendre le dessus à la fin d'une bataille. Les bases aériennes servent également de structures de recherche pour améliorer les différents types de véhicules.



FÉDÉRATION
DU
COMMERCE

Forteresse

La forteresse est un bâtiment de niveau technologique 3 blindé et très armé, construit entièrement en minerai raffiné. Une forteresse peut défendre efficacement votre base contre la plupart des unités, mais elle vous permet également de produire les unités propres à votre civilisation, et d'étudier des technologies militaires très utiles. Parmi ces technologies, les processus automatisés augmentent la vitesse de construction des unités militaires. Les forteresses produisent également des canons, qui font partie des armes terrestres les plus puissantes, et peuvent servir à recruter des chasseurs de primes, particulièrement efficaces contre les unités Jedi et Sith.

BÂTIMENTS DE DÉFENSE

Les différents bâtiments de défense à votre disposition permettent de tenir en échec la plupart des forces ennemies et de repousser les assauts. Cependant, ils sont fixes et coûtent cher à construire et à améliorer. Néanmoins, dans un but défensif, leur construction coûte moins cher que le déploiement de contingents d'unités. En outre, ces bâtiments n'affectent pas votre limite de population. Du minerai est généralement nécessaire à leur construction. C'est depuis le centre de recherche que vous pouvez améliorer vos bâtiments défensifs.



GUNGANS

Tour de guet

Ces structures bon marché, disponibles dès le niveau technologique 1, sont des postes avancés de reconnaissance et n'ont aucune fonction offensive. Cependant, elles sont équipées de senseurs longue portée avancés, capables de détecter des unités invisibles comme les Jedi, les Sith et les véhicules submersibles.



ALLIANCE
REBELLE

Tourelle légère

Ces tourelles défensives sont disponibles au second niveau technologique. Une fois érigées, elles tirent automatiquement sur les unités ennemies au sol ou sur les bâtiments à leur portée. Les soldats et les autres unités terrestres peuvent également y être mis en garnison, pour se protéger de l'ennemi ou accroître la puissance globale de tir.



WOOKIES

Tourelle standard

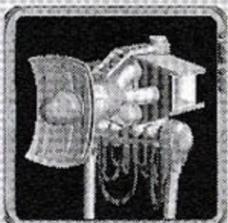
Au niveau technologique 3, vous pouvez vous servir de votre centre de recherche pour changer des tourelles légères en tourelles standard, dotées d'une résistance, d'une portée et d'une puissance d'attaque supérieures. A l'instar des tourelles légères, les tourelles standard peuvent accueillir des soldats en garnison pour leur assurer une protection.



EMPIRE
GALACTIQUE

Tourelle évoluée

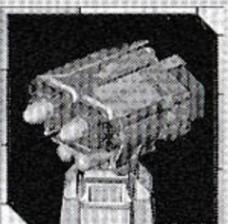
Au niveau technologique 4, les centres de recherche peuvent améliorer les tourelles standard en tourelles évoluées. Ces dernières sont plus résistantes, et particulièrement indiquées pour y mettre des soldats en garnison.



ALLIANCE
REBELLE

Tourelle antiaérienne

Disponibles au niveau technologique 3, les tourelles antiaériennes sont conçues pour parer aux attaques aériennes de longue portée. Elles n'attaquent pas les unités au sol.



EMPIRE
GALACTIQUE

Tourelle antiaérienne améliorée

Au niveau technologique 4, la tourelle antiaérienne peut être améliorée pour éliminer de manière encore plus radicale tous les engins aériens ennemis se trouvant dans les environs. Sa puissance d'attaque, sa portée et sa résistance sont nettement supérieures, et ses missiles sont même équipés d'un système de traque.



WOOKIES

Mur léger

Disponibles dès le premier niveau technologique, les murs légers sont peu résistants aux attaques mais ralentissent la progression ennemie et vous laissent ainsi le temps de rallier vos troupes. Un mur léger ne requiert que du carbone, ce qui vous permet rapidement de vous défendre tant que vous n'avez pas trouvé de minerai sur la carte. Il n'est pas possible d'améliorer les murs légers, mais ils ne coûtent pas cher et sont faciles à produire.



EMPIRE
GALACTIQUE

Mur standard

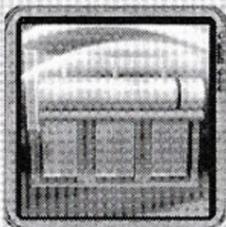
Beaucoup plus résistants que les murs légers, les murs standard sont produits avec du minerai et non du carbone, et peuvent être construits au second niveau technologique. Ils ralentiront l'avance des unités terrestres ennemies.



FÉDÉRATION
DU
COMMERCE

Mur renforcé

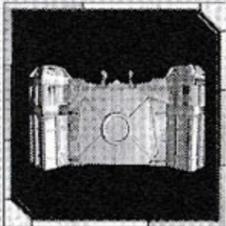
Au niveau technologique 3, vos murs standard peuvent être changés en murs renforcés. Ils sont beaucoup plus résistants et ne peuvent subir pratiquement aucun dommage, sauf s'ils font l'objet d'attaques d'armes lourdes spécialement conçues pour les détruire.



ALLIANCE
REBELLE

Mur déflecteur

Les murs déflecteurs, qui sont une amélioration des murs renforcés disponibles au niveau technologique 4, ne laissent passer que les puissances de tir les plus concentrées. Leurs boucliers capables de se régénérer améliorent encore leur efficacité. Sachez que les murs déflecteurs n'ont pas besoin d'être construits à proximité d'un générateur d'énergie.



EMPIRE
GALACTIQUE

Porte

Les murs empêchent vos ennemis d'entrer, et vos forces de sortir. Il est donc possible de construire des portes très fortifiées dès le second niveau technologique, afin que vos troupes puissent entrer et sortir librement de votre base. Sachez que ces portes restent fermées dès que des forces hostiles approchent. On peut également les verrouiller et les déverrouiller en fonction des situations qui se présentent. Ainsi, vous pouvez si vous le souhaitez empêcher des ouvriers d'errer à l'extérieur de la base pour chercher des ressources. Pour verrouiller et déverrouiller une porte, il suffit de la sélectionner et de cliquer sur le bouton Verrouiller la porte/Déverrouiller la porte dans l'interface.



FÉDÉRATION
DU
COMMERCE

Générateur de bouclier

Cette structure très utile disponible au niveau technologique 3 déploie un bouclier très puissant protégeant tous les bâtiments et unités se trouvant dans son rayon d'action. Les boucliers se régénèrent progressivement, et doublent les points de vie des unités et des bâtiments qui en sont équipés. Sachez que les générateurs de bouclier ont besoin d'être alimentés par des générateurs d'énergie situés à proximité.

SECTION VII : UNITÉS

Pour conduire votre civilisation à la victoire, vous devrez lever de grandes armées constituées d'unités très diversifiées. Vous pourrez créer et entraîner de nouvelles unités à partir de bâtiments et les améliorer au fur et à mesure que vous progresserez dans les niveaux technologiques. Si les unités de chaque civilisation paraissent différentes, elles ont des rôles similaires, et donc des désignations identiques ou presque. La section qui suit est une description universelle de toutes les unités disponibles dans *Star Wars Galactic Battlegrounds*. Pour plus d'informations sur les technologies permettant d'améliorer les unités et sur les technologies spécifiques à chaque civilisation, consultez la section VIII en page 46 ; pour plus d'informations sur les bâtiments qui produisent des unités, consultez la section VII en page 28. Consultez également la section Forces et faiblesses des unités en page 64.

REMARQUE : vous pouvez améliorer une unité dans le bâtiment où celle-ci a été créée, dans le centre militaire et dans le centre de recherche. Pour afficher toutes les améliorations possibles et savoir dans quel bâtiment mener la recherche, il vous suffit de passer le pointeur de la souris sur l'icône d'une unité dans le bâtiment où elle a été créée.

UNITÉS D'INFANTERIE

Les soldats sont des unités d'infanterie armées de blasters ou d'armes à courte portée. On les trouve généralement sur le front de toutes les batailles car ils constituent le noyau de toute opération militaire. Ils ne coûtent pas cher et sont rapides à produire, mais vous devrez les déployer en vastes groupes pour obtenir de meilleurs résultats. En général, les soldats sont créés dans une caserne et peuvent être améliorés dans un centre militaire. Notez cependant que les soldats antiaériens sont conçus spécifiquement pour combattre des adversaires aériens. Tous les autres soldats sont sans défense face aux unités aériennes. Les unités disponibles sont les suivantes :



NABOO

Recrue

L'unité de combat du premier niveau technologique. Elle n'est vraiment efficace que contre les ouvriers et les autres recrues.

Créée dans : Caserne



EMPIRE GALACTIQUE

Soldat

Vous pouvez changer vos recrues en soldats au niveau technologique 2. Vos unités gagnent alors un bonus de points de vie et de puissance d'attaque.

Créé dans : Caserne



FÉDÉRATION DU COMMERCE

Soldat lourd

Les soldats lourds sont plus robustes et plus forts que les soldats et peuvent tirer plus loin. Ils sont disponibles dès le niveau technologique 3.

Créé dans : Caserne



WOOKIES

Soldat d'élite

Disponibles à partir du niveau technologique 4, les soldats d'élite tirent plus vite que les autres soldats et sont plus résistants.

Créé dans : Caserne



EMPIRE GALACTIQUE

Soldat monté

Cette unité de combat rapproché est constituée d'un soldat standard monté sur une créature, capable de repérer des ennemis impossibles à détecter par des moyens conventionnels, comme les Jedi ou les Sith en mode furtif. Un élevage est nécessaire au préalable.

Créé dans : Caserne



ALLIANCE REBELLE

Soldat lourd monté

Comme les soldats montés, ces unités de cavalerie plus robustes sont équipées d'armes à courte portée, très efficaces contre les ennemis moins véloces. Les soldats lourds montés sont plus forts et plus robustes. Ils peuvent également détecter les unités camouflées.

Créé dans : Caserne



GUNGANS

Soldat d'élite monté

Ces soldats montés gagnent un bonus de points de vie et d'attaque, ce qui les rend plus efficaces que les soldats lourds montés pour éliminer des mécanoïdes ou des armes lourdes ennemies. Ils peuvent également détecter les unités camouflées.

Créé dans : Caserne

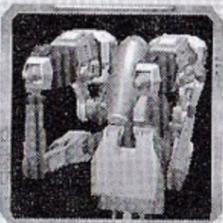


EMPIRE
GALACTIQUE

Soldat antiaérien

Toutes les civilisations peuvent créer ces soldats au niveau technologique 2. Ils sont armés de lance-missiles conçus spécifiquement pour détruire des unités aériennes. Toutefois, les soldats antiaériens sont vulnérables face aux unités terrestres.

Créé dans : Caserne



FÉDÉRATION
DU
COMMERCE

Soldat lourd antiaérien

Au niveau technologique 3, les soldats antiaériens peuvent être améliorés. Leurs missiles deviennent plus efficaces contre les assaillants aériens. De plus, les soldats lourds antiaériens sont plus robustes que les soldats antiaériens standard. Ils ne sont cependant toujours pas capables d'attaquer des unités au sol.

Créé dans : Caserne



ALLIANCE
REBELLE

Grenadier

Au niveau technologique 2, toutes les civilisations peuvent entraîner ces soldats spécialisés qui transportent de puissantes charges explosives. Ils sont plus coûteux que les soldats standard, mais leurs armes peuvent endommager tous les ennemis qui se trouvent dans la zone d'impact. Ils sont redoutables contre les mécanoïdes.

Créé dans : Caserne

MÉCANOÏDES

Disponibles à partir du niveau technologique 2, les forces de combat désignées sous le nom de mécanoïdes comprennent un vaste panel de véhicules d'attaque et de reconnaissance. Les mécanoïdes sont généralement plus efficaces lorsqu'ils sont soutenus par un contingent de soldats. Ils sont plus coûteux et plus longs à produire que des soldats traditionnels.

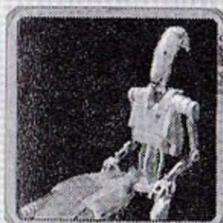


EMPIRE
GALACTIQUE

Éclaireur

Ces frêles unités sont très rapides, donc idéales pour les missions de reconnaissance. Même si vous disposez d'éclaireurs dès le début d'une partie, notez que vous ne pourrez pas créer d'éclaireurs supplémentaires avant d'avoir atteint le niveau technologique 2. Par ailleurs, n'oubliez pas que les éclaireurs sont équipés de détecteurs sophistiqués capables de repérer les unités camouflées.

Créé dans : Usine Mech

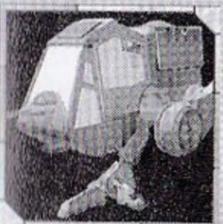


FÉDÉRATION DU
COMMERCE

Mécanoïde de choc

Ces plates-formes mobiles de niveau technologique 3 sont idéales pour disperser des formations d'infanterie ennemie.

Créé dans : Usine Mech



EMPIRE
GALACTIQUE

Mécanoïde de choc lourd

Au niveau technologique 4, les mécanoïdes de choc peuvent être équipés d'un blindage renforcé, ce qui les rend encore plus efficaces pour contrôler des meutes de soldats.

Créé dans : Usine Mech



ALLIANCE
REBELLE

Destroyer mécanoïde

Les destroyers mécanoïdes sont des unités de niveau technologique 3 conçues spécifiquement pour éliminer les mécanoïdes ennemis. Toute unité construite dans une usine de mécanoïdes est donc vulnérable face à ces impressionnantes machines. Cependant, elles restent vaguement efficaces contre des soldats. Si vous avez besoin de renforts, les destroyers mécanoïdes sont capables de transporter des soldats sur le champ de bataille.

Créé dans : Usine Mech

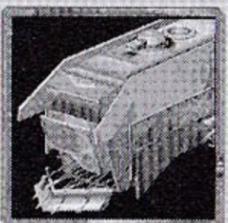


FÉDÉRATION
DU
COMMERCE

Destroyer mécanoïde lourd

Plus solides et plus puissants que les destroyers mécanoïdes, ces unités du quatrième niveau technologique peuvent détruire les plates-formes armées ennemies avec une relative facilité. Les soldats peuvent cependant représenter une menace, c'est pourquoi il est recommandé d'exploiter les capacités de transport du destroyer mécanoïde lourd pour transporter un contingent de soldats en renforts.

Créé dans : Usine Mech

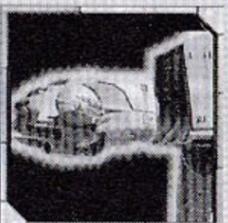


WOOKIES

Mécanoïde d'assaut

Il s'agit probablement de l'unité la plus puissante de l'usine Mech. Le mécanoïde d'assaut bénéficie d'une force de frappe capable d'endommager sévèrement tout ce qui se trouve dans le rayon de l'explosion, en particulier les navires. En outre, les mécanoïdes d'assaut peuvent être utilisés pour transporter de petits groupes de soldats. Les mécanoïdes d'assaut ne peuvent pas attaquer de manière efficace à courte portée.

Créé dans : Usine Mech



EMPIRE
GALACTIQUE

Mécanoïde lourd d'assaut

Les mécanoïdes lourds d'assaut gagnent un bonus appréciable de points de vie et d'attaque. Ils peuvent transporter des unités plus petites et sont très efficaces contre les navires. Les mécanoïdes d'assaut ne peuvent pas attaquer de manière efficace à courte portée.

Créé dans : Usine Mech

UNITÉS JEDI/SITH

Les Jedi et les Sith sont les représentants d'un ancien ordre de guerriers ayant voué toute leur existence à l'apprentissage de la Force. Leur sensibilité à la Force leur fournit des capacités de combat impressionnantes. Les Jedi et les Sith sont les seules unités capables de récupérer des holocrons sur la carte. A l'abri dans un temple, un holocron génère un approvisionnement continu en cristaux nova.



ALLIANCE
REBELLE

Padawan Jedi/Apprenti Sith

Disponibles au niveau technologique 2, ces guerriers en formation sont déjà compétents avec leur arme de prédilection : le sabre laser, une lame d'énergie extrêmement rapide et puissante. Ces apprentis de la Force sont très efficaces contre les soldats et les mécanoïdes.

Créés dans : Temple Jedi/Sith



ALLIANCE
REBELLE

Chevalier Jedi/Chevalier Sith

Les chevaliers Jedi et les chevaliers Sith sont disponibles à partir du niveau technologique 3 et sont bien plus puissants que les padawans ou les apprentis, puisqu'ils ont achevé leur formation. Les chevaliers peuvent essuyer bien plus de dommages et sont de bien meilleurs combattants. En outre, ils ont la capacité de rallier des unités ennemies à leur cause. Pour utiliser ce pouvoir, cliquez sur le bouton Convertir, puis sur une cible. Les chevaliers Jedi et Sith peuvent également maîtriser d'autres pouvoirs, comme la capacité de passer totalement inaperçus et de détecter leurs semblables qui tenteraient d'en faire autant.

Créés dans : Temple Jedi/Sith



ALLIANCE
REBELLE

Maître Jedi/Maître Sith

Ces maîtres de la Force ne sont pas accessibles avant le quatrième et dernier niveau technologique. Ils sont bien plus puissants que les chevaliers, capables de soumettre une armée entière de soldats ou de mécanoïdes, mais aussi de convertir unités, bâtiments et plates-formes lourdes.

Créés dans : Temple Jedi/Sith

UNITÉS NAVALES

La mer procure un avantage tactique illimité pour votre civilisation. Elle contient une source vitale de nourriture et peut également être la clef qui vous permettra d'exploiter les faiblesses d'un adversaire. Vous devrez construire un chantier naval pour produire des unités navales. Notez que les Gungans disposent de navires submersibles, donc indétectables par les radars traditionnels.

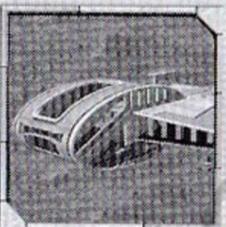


ALLIANCE
REBELLE

Chalutier

Le chalutier est un véhicule de construction qui peut également servir de bateau de pêche. Il peut être utilisé pour créer des hydromoissonneuses, des sources de nourriture aquatique renouvelables, semblables aux fermes. Notez que les chalutiers gungans sont aussi capables de construire des habitations sous-marines.

Construit dans : Chantier naval

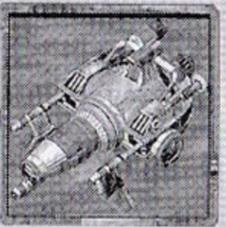


EMPIRE
GALACTIQUE

Frégate légère

Disponible à partir du niveau technologique 2, cette unité rapide est équipée d'une arme à énergie de base qui la rend idéale pour les missions de reconnaissance et de défense. La frégate est capable de détecter les unités camouflées, y compris les submersibles. A noter qu'elle est quasiment inefficace contre des structures.

Construite dans : Chantier naval



WOOKIES

Frégate

Version améliorée de la frégate légère, ce navire de niveau technologique 3 est plus solide et plus puissant. Il peut détecter les unités camouflées, y compris les submersibles.

Construite dans : Chantier naval

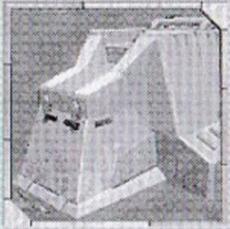


GUNGANS

Frégate évoluée

Certaines civilisations accèdent à la frégate évoluée au niveau technologique 4. Elle comprend de sérieuses améliorations en termes de capacités offensives et défensives, et peut donc faire face à toutes sortes de situations. Elle peut détecter les unités camouflées, notamment les sous-marins ennemis.

Construite dans : Chantier naval

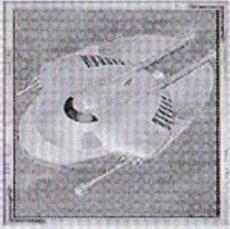


EMPIRE GALACTIQUE

Transport naval

Cette unité, disponible dès le deuxième niveau technologique, n'est équipée d'aucune arme. Il est destiné à transporter des soldats qui eux, en revanche, sont armés. Le transport naval est relativement bien protégé, mais il ne peut pas essuyer un tir concentré trop longtemps. S'il coule, les unités embarquées sont elles aussi perdues. Pour embarquer des soldats à bord d'un transport, sélectionnez-les, puis faites un clic droit sur le transport. Une fois le transport arrivé à destination, cliquez sur le bouton Décharger pour débarquer vos unités.

Construit dans : Chantier naval

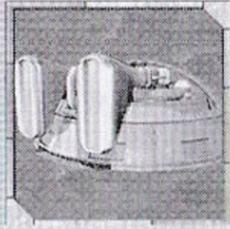


NABOO

Destroyer

Le destroyer de niveau technologique 3 est un navire rapide, spécifiquement conçu pour éliminer d'autres navires, en particulier les plus lents comme les croiseurs. L'attaque à courte portée du destroyer le rend vulnérable à un tir concentré.

Construit dans : Chantier naval

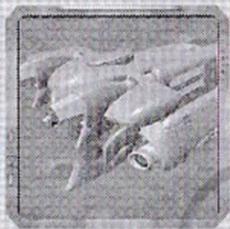


EMPIRE GALACTIQUE

Destroyer lourd

Accessible à partir du niveau technologique 4, le destroyer lourd est plus solide et plus puissant que le destroyer standard. Il est également très efficace contre d'autres navires, mais souffre toujours d'une faible portée de tir contre certaines unités.

Construit dans : Chantier naval

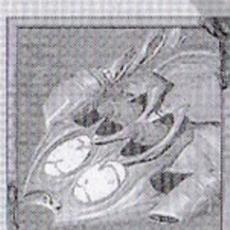


FÉDÉRATION DU COMMERCE

Destroyer antiaérien

Bien qu'incapable d'attaquer des unités terrestres ou navales, le destroyer antiaérien de niveau technologique 3 s'avère particulièrement efficace pour repousser une menace aérienne.

Construit dans : Chantier naval

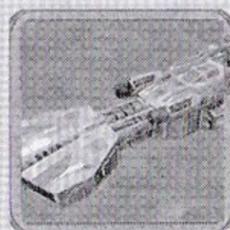


GUNGANS

Destroyer lourd antiaérien

La version améliorée du destroyer antiaérien, disponible au quatrième niveau technologique, n'est pas seulement plus robuste et plus puissante ; elle est également équipée de missiles antiaériens à tête chercheuse, ce qui en fait la terreur des pilotes de vaisseaux.

Construit dans : Chantier naval

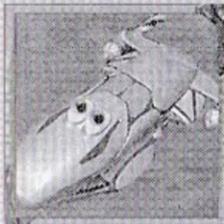


ALLIANCE REBELLE

Croiseur

Disponibles à partir du niveau technologique 4, les croiseurs peuvent tirer des salves d'artillerie à très longue portée, ce qui en fait une arme idéale pour un bombardement côtier. Ils sont vulnérables aux attaques aériennes et aux assauts des navires plus rapides.

Construit dans : Chantier naval



GUNGANS

Croiseur évolué

Plus puissants et capables de tirer de plus loin, les croiseurs évolués peuvent réduire en poussière des bâtiments terrestres. Seuls les canons ont une portée et un potentiel offensif comparables.

Construit dans : Chantier naval

ARMES LOURDES

Ces armes de siège sont accessibles à partir du niveau technologique 3 et peuvent être améliorées au niveau technologique 4. Construites dans la fabrique d'armes lourdes, ces unités ont des rôles variés et sont capables d'infliger de très lourds dommages lorsqu'elles sont utilisées à bon escient. Elles sont toutefois vulnérables aux attaques concentrées de soldats ennemis et doivent être soigneusement protégées.



EMPIRE GALACTIQUE

Artillerie

Ces armes sont capables d'endommager tout un groupe d'unités à longue portée, mais également de détruire murs, bâtiments, arbres et boucliers. Utilisez les unités d'artillerie avec précaution, car elles sont vulnérables et inefficaces à courte portée. En outre, leur attaque est susceptible d'endommager vos propres troupes qui se trouveraient dans le rayon de l'explosion.

Construite dans : Fabrique d'armes lourdes

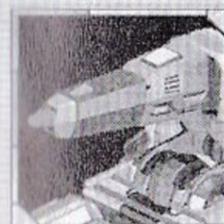


EMPIRE GALACTIQUE

Artillerie lourde

Les unités d'artillerie lourde gagnent un bonus significatif d'attaque et deviennent un peu plus robustes que les unités d'artillerie standard. Elles souffrent néanmoins des mêmes défauts.

Construite dans : Fabrique d'armes lourdes



EMPIRE GALACTIQUE

Mobile antiaérien

Quoique totalement inefficaces contre des unités terrestres, les mobiles antiaériens sont capables d'infliger des dommages aux vaisseaux et sont bien protégés contre les attaques aériennes. Ils s'avèrent parfaits pour assurer la couverture d'un groupe de soldats antiaériens.

Construit dans : Fabrique d'armes lourdes

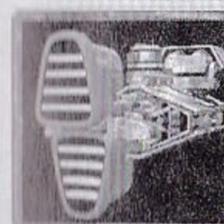


FÉDÉRATION DU COMMERCE

Mobile lourd antiaérien

Les mobiles lourds antiaériens sont plus puissants que les mobiles antiaériens traditionnels, et leur portée d'attaque est supérieure. Si aucune unité aérienne ne peut leur résister, les unités terrestres n'auront en revanche aucun problème à les endommager.

Construit dans : Fabrique d'armes lourdes

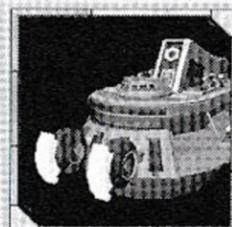


WOOKIES

Bélier

Ces plates-formes d'armes lourdes sont extrêmement bien protégées contre les attaques à distance et sont équipées de lasers de découpe à courte portée, susceptibles d'éventrer facilement un bâtiment ou une structure défensive.

Construit dans : Fabrique d'armes lourdes



Bélier renforcé

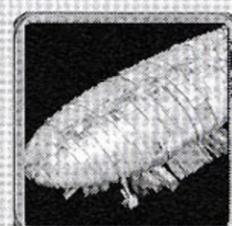
Les béliers renforcés sont plus résistants et leur capacité d'attaque est améliorée.

Construit dans : Fabrique d'armes lourdes

EMPIRE GALACTIQUE

UNITÉS AÉRIENNES

La base aérienne est disponible dès le troisième niveau technologique et vous permet de construire des vaisseaux, par exemple des chasseurs, des bombardiers ou des transports aériens capables de transporter des unités rapidement sur la carte. En un sens, les unités aériennes n'ont rien à craindre des autres unités, qui pour la plupart ne sont même pas en mesure de les prendre pour cible. Cependant, les tourelles antiaériennes et les unités au sol spécifiquement conçues pour combattre les vaisseaux peuvent les menacer. En résumé, les unités aériennes peuvent être très utiles, mais elles doivent être déployées avec précaution. Notez que les bases aériennes de certaines civilisations peuvent être dotées de boucliers, ce qui a pour conséquence de doubler leurs points de vie.

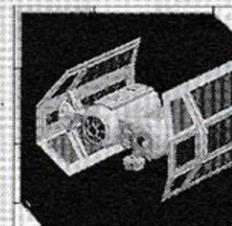


ALLIANCE REBELLE

Transport aérien

Un transport aérien peut se déplacer librement sur la carte et déployer vos troupes dans des zones stratégiques. Ce vaisseau est suffisamment blindé pour résister à une attaque, mais s'il est abattu, les unités qu'il transporte seront elles aussi perdues. Pour embarquer des unités à bord d'un transport aérien, sélectionnez vos unités, puis faites un clic droit sur le transport. Pour débarquer vos troupes, cliquez sur le bouton Décharger, puis sur la carte.

Construit dans : Base aérienne

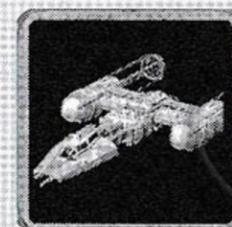


EMPIRE GALACTIQUE

Bombardier

Les bombardiers sont incapables d'affronter d'autres unités aériennes, mais ils transportent des armes à faible cadence de tir, capables d'infliger des avaries considérables à des bâtiments ou à des groupes d'unités. Les bombardiers sont particulièrement efficaces contre les générateurs d'énergie, ce qui en fait l'arme idéale pour ralentir la production et l'économie d'une civilisation rivale.

Construit dans : Base aérienne

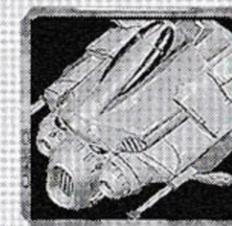


ALLIANCE REBELLE

Bombardier modifié

Les bombardiers modifiés bénéficient d'un bonus de points de vie et d'attaque, mais demeurent relativement lents et donc bien plus efficaces en groupes, surtout lorsqu'ils sont escortés par des chasseurs.

Construit dans : Base aérienne

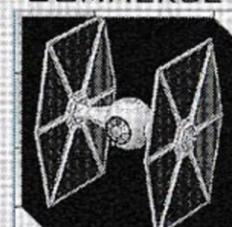


FÉDÉRATION DU COMMERCE

Bombardier évolué

Le bombardier évolué bénéficie d'un bonus de points de vie et d'attaque, ce qui le rend capable de dévaster quasiment n'importe quoi sur terre ou sur mer. Il est cependant toujours incapable de s'attaquer à d'autres unités volantes.

Construit dans : Base aérienne



EMPIRE GALACTIQUE

Chasseur

Cet appareil est capable d'effectuer des frappes chirurgicales contre d'autres unités, qu'elles soient aériennes ou terrestres. Mais il demeure fragile et ne peut faire face à une contre-attaque. Les chasseurs sont ainsi plus adaptés à l'attaque de forces incapables de riposter, comme les ouvriers, les soldats et les bombardiers.

Construit dans : Base aérienne

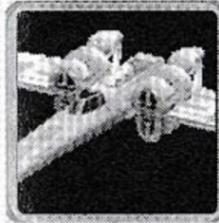


NABOO

Chasseur rapide

Le chasseur rapide bénéficie d'un bonus de vitesse, de points de vie et de puissance d'attaque. Néanmoins, il reste très vulnérable en cas d'attaque antiaérienne et devra être utilisé de préférence pour attaquer des zones mal défendues ou pour neutraliser des bombardiers

Construit dans : Base aérienne



ALLIANCE
REBELLE

Chasseur furtif

Le chasseur furtif est supérieur au chasseur rapide de par sa vitesse et sa solidité. Mais il reste vulnérable aux attaques antiaériennes soutenues. En cas de menace, toutefois, le chasseur furtif peut rapidement se replier.

Construit dans : Base aérienne

UNITÉS DE LA FORTERESSE

La forteresse vous donne accès à certaines des unités parmi les plus puissantes du jeu. C'est ici que vous trouverez les unités spécifiques à chaque civilisation, sans oublier les canons, qui vous permettront de raser une base ennemie, et les chasseurs de primes, capables de localiser les unités Jedi ou Sith.



FÉDÉRATION
DU
COMMERCE

Canon

Dès le quatrième niveau technologique, chaque civilisation peut construire son propre canon. Ces pièces d'artillerie lentes et vulnérables ne peuvent pas tirer avant d'avoir été déployées. Les canons peuvent attaquer à très longue portée et détruire facilement des bâtiments ou des murs ennemis. Ils sont également efficaces contre les navires et peuvent vous aider à déboiser un secteur de la carte.

Notez que les canons ont une portée minimale d'efficacité et qu'ils sont donc vulnérables aux embuscades. Ils ne peuvent pas se déplacer lorsqu'ils sont déployés, ni attaquer lorsqu'ils ont été démontés. Il faut un certain temps à un canon pour passer du déploiement au démontage, et vice versa. Après sa construction dans une forteresse, un canon se présente toujours en position démontée. Pour utiliser un canon, cliquez sur une cible. Le canon se met en position, ajuste sa portée et se déploie automatiquement avant de tirer.

Construit dans : Forteresse



EMPIRE
GALACTIQUE

Chasseur de primes

Ces mercenaires intergalactiques peuvent être recrutés par toutes les civilisations à partir du niveau technologique 3. Bien que les chasseurs de primes soient capables d'affronter de nombreuses menaces, comme des soldats ou des mécanoïdes, leur véritable intérêt réside dans la traque des Jedi et des Sith. Les chasseurs de primes sont équipés de détecteurs sophistiqués, capables de révéler les unités camouflées.

Créé dans : Forteresse

UNITÉS SPÉCIFIQUES

Vous trouverez ci-après les unités spécifiques à chaque civilisation.



EMPIRE
GALACTIQUE

Dark Trooper en phase 1 et Dark Trooper en phase 2 (Empire Galactique)

Ces unités expérimentales, disponibles au niveau technologique 3 sont plus efficaces que les mécanoïdes d'assaut pour disperser des formations d'infanterie ennemie. En outre, les Dark Troopers sont capables de détecter les unités invisibles pour des unités standard, notamment un Jedi en mode furtif.

Créés dans : Forteresse



NABOO

Chevalier royal et chevalier royal d'élite

(Naboo)

Les chevaliers royaux sont les combattants les plus puissants de Naboo. Ils chevauchent de puissantes montures et sont capables de décimer les rangs ennemis avec une relative aisance.

Créés dans : Forteresse

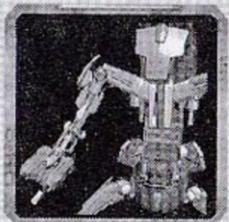


WOOKIES

Franc-tireur et franc-tireur d'élite (Wookies)

Spécifiques aux Wookies, les francs-tireurs sont de féroces guerriers surentraînés. Ils sont plus fiables que des soldats montés lorsqu'il s'agit de détruire des mécanoïdes et des plates-formes d'armes lourdes. Ils ont également la capacité de régénération, une technologie disponible dans le centre de commandement.

Créés dans : Forteresse

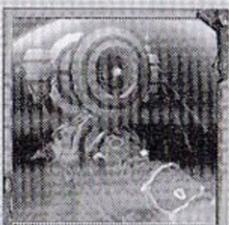


FÉDÉRATION
DU
COMMERCE

Droïde destroyer et droïde destroyer lourd (Fédération)

Spécifiques à la Fédération du Commerce, les droïdes destroyers ont été dès le départ conçus pour se déplacer rapidement en se recroquevillant et en roulant sur eux-mêmes, sur tout type de terrain. Ils sont encore plus efficaces que les mécanoïdes d'assaut contre l'infanterie ennemie. Les droïdes destroyers lourds sont en outre équipés de boucliers.

Créés dans : Forteresse



GUNGANS

Fambaa porte-tambour et fambaa porte-tambour lourd (Gungans)

Cette unité du niveau technologique 3, à l'instar de sa version améliorée disponible au niveau technologique 4, génère un bouclier déflecteur visant à protéger les unités gungans situées dans son rayon. Le bouclier du fambaa porte-tambour lourd est plus résistant. Cette unité a été conçue dans un but purement défensif et ne transporte donc aucune arme.

Créés dans : Forteresse



ALLIANCE
REBELLE

Airspeeder et airspeeder blindé

Spécifique à l'Alliance Rebelle, l'airspeeder n'est pas vraiment plus robuste ou plus puissant que les autres vaisseaux, mais ses armes de pointe le rendent particulièrement efficace contre les mécanoïdes. De plus, la grande vitesse de l'airspeeder le rend idéal pour les missions de reconnaissance. Notez que l'airspeeder blindé bénéficie d'une plus grande robustesse et d'une puissance d'attaque supérieure.

Construits dans : Forteresse

UNITÉS DU CENTRE DE COMMANDEMENT

Le centre de commandement abrite des unités capables de façonner et de soutenir votre économie, de soigner vos unités blessées et, dans le cas de l'Empire Galactique, d'explorer la carte et de détecter les unités furtives ennemies.

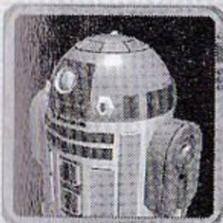


EMPIRE GALACTIQUE

Droïde sonde (Empire Galactique uniquement)

Le droïde sonde, unité spécifique à l'Empire Galactique, est très efficace pour explorer la carte et détecter les unités furtives. En revanche, ses capacités d'attaques sont très limitées.

Créé dans : Centre de commandement



ALLIANCE REBELLE

Ouvrier

Les ouvriers de chaque civilisation peuvent accomplir un grand nombre de tâches importantes sur le plan économique : collecte de nourriture, de carbone, de cristaux nova et de minerai. La plupart des ouvriers sont des droïdes. Pour produire ces droïdes, vous devez payer 50 unités de nourriture aux Ugnaughts chargés de les fabriquer. En dehors du chalutier, les ouvriers sont les seules unités capables de construire des bâtiments. Ils peuvent également les réparer, tout comme les armes lourdes, pour une simple fraction de leur coût original en ressources. Pour réparer un bâtiment, sélectionnez un ou plusieurs ouvriers et faites un clic droit sur ce bâtiment. Notez que les ouvriers ne sont vraiment pas doués pour se défendre ; il ne faut donc les envoyer se battre qu'en dernier recours. Vous devez créer de nombreux ouvriers pour faire prospérer votre civilisation, et il faudra toujours vous soucier de leur protection.

Créé dans : Centre de commandement



EMPIRE GALACTIQUE

Médecin

Pour quelques unités de carbone, vous pourrez construire des médecins spécifiquement conçus pour apporter les premiers soins aux unités biologiques blessées. Les médecins pourront ainsi soigner les soldats de la plupart des civilisations. Comme les Gungans comptent davantage sur les créatures vivantes que sur la technologie, presque toutes leurs unités peuvent être soignées par un médecin. Reportez-vous à la section Réparer et soigner les unités en page 68 pour plus de détails.

Créé dans : Centre de commandement

AUTRES UNITÉS

Certaines unités sont destinées à maintenir votre économie et entretenir les autres unités. Ces unités ne sont pas créées dans les mêmes installations que vos troupes.



FÉDÉRATION DU COMMERCE

Aérocargo

Votre astroport peut produire ces véhicules sans défense, utilisés pour échanger des ressources avec d'autres civilisations. Plus le trajet d'un aérocargo est long, plus la quantité de cristaux nova que vous récupérez est importante. Pour procéder à un échange, sélectionnez votre aérocargo et faites un clic droit sur l'astroport d'une civilisation alliée.

Construit dans : Astroport



TOUTES CIVILISATIONS

Holocron

Reliques de l'histoire ancienne des Jedi et des Sith, les holocrons sont des artefacts rares qui renferment la sagesse et le savoir d'érudits en parfaite harmonie avec la Force. Seuls des êtres possédant un lien puissant avec la Force, c'est-à-dire les Jedi et les Sith, sont capables d'exploiter les secrets contenus dans ces puissants objets. Les Jedi et les Sith peuvent donc récupérer des holocrons sur la carte et les rapporter dans un temple. Les holocrons génèrent alors un approvisionnement continu en cristaux nova. **REMARQUE** : Il n'est pas possible de créer des holocrons comme vous pouvez créer des unités. Ils sont placés au hasard sur la carte.

SECTION VIII : TECHNOLOGIES

Cette section recense la plupart des technologies disponibles, classées selon les bâtiments qui permettent de les étudier. Les technologies liées à l'économie sont rassemblées sous une seule et même catégorie. Notez que toutes les technologies ne sont pas accessibles à toutes les civilisations. Par ailleurs, chacune des six civilisations a accès à des technologies qui lui sont propres, présentées dans cette section dans leurs catégories respectives. Pour plus d'informations sur les bâtiments et les unités de *Star Wars Galactic Battlegrounds*, consultez les sections VI et VII en page 28 et 35.

TECHNOLOGIES DU CENTRE DE COMMANDEMENT

Les technologies du centre de commandement augmentent l'efficacité des ouvriers et améliorent vos autres bâtiments. Le centre de commandement permet également de changer de niveau technologique, donnant à votre civilisation la possibilité d'accéder à de nouvelles unités et technologies.



Formation de base

Fournit aux ouvriers une meilleure armure et plus de points de vie, ce qui les rend plus difficiles à tuer.



Motivateur optimisé

Cette amélioration du niveau technologique 3 rend les ouvriers encore plus rapides et leur permet de transporter encore plus de ressources.



Balise de détection

Avec cette technologie du niveau 2, tous les bâtiments gagnent un bonus de champ de vision.



Cuves bacta

Les unités placées en garnison dans les bâtiments et les tourelles récupèrent quatre fois plus vite.



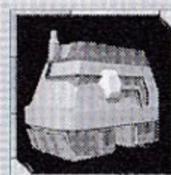
Batterie de senseurs

Au niveau technologique 3, vous pouvez encore améliorer le champ de vision de vos bâtiments grâce à la batterie de senseurs.



Régénération (spécifique aux Wookies)

Cette amélioration du niveau technologique 4 permet aux unités de la caserne wookiee de gagner un bonus de points de vie et fournit à toutes les unités biologiques wookies la capacité de récupérer leurs points de vie perdus.



Motivateur amélioré

Cette amélioration du niveau technologique 2 rend vos ouvriers plus rapides et augmente leur capacité de transport de ressources.

TECHNOLOGIES DÉDIÉES AUX RESSOURCES

Les technologies dédiées aux ressources sont celles qui améliorent votre capacité à collecter des ressources d'une façon ou d'une autre. Ces technologies ne sont pas concentrées dans une seule structure, mais réparties parmi les différents bâtiments de traitement des ressources que vous pouvez construire.



Foreuse à faisceau (minerai)

Les ouvriers chargés de la collecte du minerai travailleront nettement plus vite avec cette amélioration issue du centre de traitement du minerai.



Foreuse à faisceau industrielle (minerai)

Au niveau technologique 2, vous pourrez rechercher cette foreuse à faisceau industrielle afin d'augmenter la productivité de vos ouvriers.



Extracteur à fusion (minerai, spécifique à la Fédération du Commerce)

La Fédération du Commerce peut augmenter de façon notable la productivité de ses opérations d'extraction de minerai en recherchant cette technologie du niveau 4.



Foreuse à faisceau (cristaux nova)

Les ouvriers chargés de la collecte des cristaux nova travailleront plus vite avec cette amélioration du niveau technologique 2, issue des recherches menées au centre de traitement des cristaux nova.



Foreuse à faisceau industrielle (cristaux nova)

Cette amélioration du troisième niveau technologique accroît encore la productivité des mineurs qui collectent les cristaux nova.



Extracteur de carbone

Grâce à cette technologie du deuxième niveau, les ouvriers extraient le carbone des arbres ou des gisements de carbone bien plus rapidement. L'extracteur de carbone est disponible dans le centre de traitement du carbone.



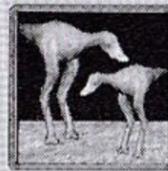
Extracteur de carbone amélioré

Un peu plus sophistiqué que l'extracteur de carbone, cet accessoire de niveau technologique 3 permettra à vos ouvriers de collecter du carbone plus rapidement.



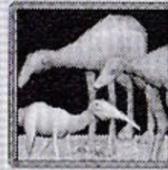
Extracteur de carbone industriel

Au niveau technologique 4, votre centre de traitement du carbone peut être utilisé pour rechercher une amélioration supplémentaire qui accélérera encore la collecte du carbone.



Stimulants

Cette technologie de niveau 2 est disponible dans les élevages et augmente légèrement la production de nourriture.



Génétique

Cette amélioration de niveau 3 de la technologie des stimulants permet d'accroître encore la production de nourriture.



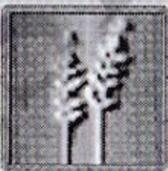
Clonage

La production de nourriture dans vos élevages est accélérée grâce à cette technologie de niveau 4.



Irrigation

Disponible dans le centre alimentaire, cette amélioration de niveau technologique 2 rend les fermes plus productives et leur permet de générer plus de nourriture avant que de nouveaux semis soient nécessaires.



Programme agricole

L'irrigation peut être améliorée grâce au programme agricole, disponible à partir du niveau technologique 3, qui permet aux fermes de produire plus de nourriture, mais augmente également la capacité de transport des ouvriers.



Optimisation de la récolte

Cette technologie du niveau technologique 4 rend les fermes encore plus fertiles et il est rare que de nouveaux semis soient nécessaires.

TECHNOLOGIES DE L'ASTROPORT

Un astroport vous permet de mener des recherches favorisant les échanges avec vos alliés et grâce auxquelles vous pourrez voir ce qu'ils voient sur la carte.



Emetteur holonet

Disponible dans l'astroport, cette technologie de niveau 2 vous permet de voir ce que voient vos alliés sur la carte principale et la minicarte.



Aval des Hutts

Cette amélioration de niveau technologique 2 réduit la commission dont vous devez vous acquitter lorsque vous payez un tribut à d'autres civilisations.



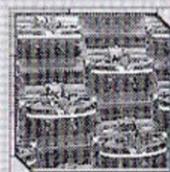
Banque galactique

Au niveau technologique 3, vous pouvez échapper à la commission sur les tributs en étudiant la banque galactique dans votre astroport.



Commission de commerce galactique

Les astroports sont utilisés pour acheter et vendre des ressources. Grâce à cette technologie de niveau 4, la commission sur les échanges de ressources sera sensiblement réduite.



Monopole (spécifique à l'Empire Galactique)

Au niveau technologique 4, l'Empire Galactique gagne la capacité d'éliminer totalement les commissions sur les échanges de ressources grâce à cette technologie de l'astroport.

Aval des Neimoidiens (spécifique à la Fédération du Commerce)



Cette technologie de l'astroport, disponible dès le niveau 3, accorde à la Fédération du Commerce l'aval des Neimoidiens, ce qui lui permet de payer moins cher la construction de ses bâtiments.



Etude de marché (spécifique à la Fédération du Commerce)

Similaire à l'aval des Neimoidiens, cette amélioration disponible dès le niveau technologique 3 permet à la Fédération du Commerce de réduire les coûts liés à la recherche de nouvelles technologies.



Contrôle du marché (spécifique à la Fédération du Commerce)

Au niveau technologique 4, la Fédération du Commerce gagne la capacité d'éliminer totalement les commissions sur les échanges de ressources.

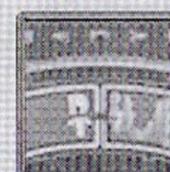
TECHNOLOGIES DE LA CASERNE

Bien que les armes et armures des soldats puissent être améliorées dans le centre militaire, la caserne permet d'améliorer, entre autres, la mobilité ou le champ de vision de votre infanterie.



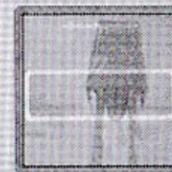
Macrojumelles

Cette technologie du niveau 2 augmente le champ de vision de tous vos soldats.



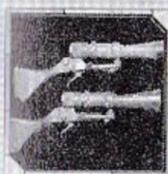
Scanner portable

Bien qu'elle n'affecte pas les soldats montés, cette amélioration du niveau technologique 3 permet à tous les autres soldats d'augmenter leur champ de vision et leur portée d'attaque.



Télémètre intégré

A l'instar du scanner portable, cette amélioration du niveau technologique 4 augmente le champ de vision et la portée de la plupart des unités de votre caserne.



Assistants droïdes

Disponible au quatrième niveau technologique, cette technologie accélère la production d'unités dans votre caserne.



Jumelles longue portée (spécifique aux Gungans)

Bien qu'incapables d'étudier la technologie du télémètre intégré, les Gungans peuvent augmenter la portée et le champ de vision de leurs soldats en étudiant cette amélioration du niveau technologique 4.



Armure légère

En allégeant l'armure de vos unités d'infanterie sans pour autant réduire sa solidité, cette amélioration du niveau technologique 3 permet à toutes les unités de votre caserne de se déplacer plus rapidement.



Explosifs concentrés

Cette amélioration du quatrième niveau technologique augmente nettement l'efficacité de vos grenadiers, en élargissant le rayon de leurs attaques.



Dextérité

L'entraînement spécial fourni par cette amélioration du niveau 4 améliore toutes les unités de votre caserne et les rend plus rapides.

TECHNOLOGIES DE L'USINE MECH

Si les armes et le blindage des mécanoïdes peuvent être améliorés dans le centre militaire, l'usine de mécanoïdes peut vous permettre d'améliorer le blindage et la vitesse des unités qu'elle produit.



Générateur amélioré

Au niveau technologique 3, vous pouvez rechercher un générateur amélioré permettant à toutes vos unités mécanoïdes de se déplacer plus rapidement.



Révision majeure

Cette technologie du niveau 4 fournit un bonus de points de vie à toutes les unités de l'usine de mécanoïdes et améliore également les destroyers mécanoïdes, afin de les rendre plus efficaces contre les mécanoïdes d'assaut.



Générateur avancé

Cette version plus récente du générateur amélioré, disponible au quatrième niveau technologique, octroie un bonus significatif de vitesse aux unités produites par l'usine de mécanoïdes.



Ruse wookiee (spécifique aux Wookies)

Les Wookies peuvent rechercher cette technologie de niveau 4 qui perfectionne le processus de production et leur permet de réduire de manière significative le coût de construction de mécanoïdes.



Quadripode amélioré (spécifique à l'Empire Galactique)

Au niveau technologique 4, l'Empire Galactique peut rechercher cette technologie qui réduit la portée minimale de ses TB-TT, augmentant ainsi leur potentiel de destruction.



Techniciens

Cette amélioration du niveau 4 confère à toutes les unités de l'usine de mécanoïdes un bonus de points de vie.

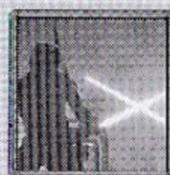


Armure gungan (spécifique aux Gungans)

Cette amélioration du niveau technologique 4 améliore la résistance des unités produites par l'usine de mécanoïdes des Gungans.

TECHNOLOGIES DU TEMPLE JEDI/SITH

Les temples Jedi et Sith ne proposent pas beaucoup d'options au départ, mais à partir du niveau technologique 4, ils permettent de doter vos Jedi et vos Sith de capacités variées.



Récupération Jedi/Sith

Avec cette technologie, chevaliers et maîtres Jedi ou Sith récupèrent leur capacité de conversion d'unités ennemies bien plus rapidement après une conversion réussie.



Agilité Jedi/Sith

Permet à vos Jedi et à vos Sith de se déplacer plus rapidement.



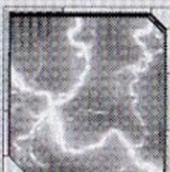
Union avec la Force

Les maîtres Jedi ou Sith peuvent augmenter la portée de leur pouvoir de conversion d'unités.



Concentration Jedi/Sith

Permet aux maîtres Jedi et Sith de convertir des armes lourdes et certains bâtiments, en plus des unités traditionnelles.



Purge Jedi/Sith

Plutôt que de laisser vos forces tomber entre les mains de l'ennemi, vous pouvez développer cette capacité défensive qui forcera vos unités à s'autodétruire plutôt que de se retourner contre vous lorsqu'elles seront converties par un Jedi ou un Sith ennemi.



Foi en la Force

Cette importante technologie du niveau 4 fournit à quasiment toutes vos unités la capacité de résister plus efficacement aux conversions Jedi ou Sith, ce qui diminuera de moitié les chances qu'elles se retournent contre vous.



Persuasion

En dépit de l'immunité inhérente à leurs propres pouvoirs, cette technologie permet aux maîtres Jedi ou Sith de convertir un Jedi ou un Sith ennemi.



Méditation Jedi/Sith

Lorsqu'un groupe de Jedi ou de Sith convertit une unité ennemie, un seul Jedi/Sith du groupe doit récupérer avant d'effectuer une autre conversion.



Perception Jedi/Sith

Permet aux chevaliers et aux maîtres Jedi ou Sith de détecter les unités camouflées.



Tour de passe Jedi/Sith

Permet aux chevaliers et aux maîtres Jedi ou Sith de se déplacer sans être repérés. Seuls les systèmes de détection les plus sophistiqués sont capables de les localiser.

TECHNOLOGIES DE LA FORTERESSE

Votre forteresse offre un certain nombre d'améliorations de vos capacités de production et militaire, mais la plupart de ces technologies ne sont disponibles qu'à partir du niveau technologique 4.



Armure de combat (spécifique aux Naboo)

Seule technologie de niveau 3 disponible dans la forteresse, l'armure de combat accorde un bonus de points de vie à toutes les unités produites dans la forteresse, comme les chasseurs de primes, votre unité spécifique ou les canons.



Boucliers (spécifique aux Naboo)

Cette technologie de niveau 4 permet de doter tous les chevaliers royaux de boucliers, ce qui les rend plus résistants.



Réseau bothan

Le réseau vous permet de voir ce que voit votre adversaire.



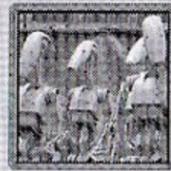
Taxes (spécifique aux Naboo)

Les Naboo peuvent développer un système de taxation unique qui réduit considérablement les coûts de production de ses forces militaires. Disponible au niveau technologique 4.



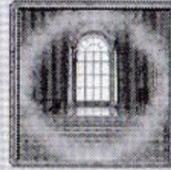
Programmation des attaques

Cette technologie améliore les ouvriers de votre civilisation, en leur accordant un bonus d'attaque contre les bâtiments et les structures défensives, comme les tourelles et les murs.



Processus automatisés

Cette amélioration importante accélère votre capacité à produire des unités militaires de 33%.



Præsidium

Cette technologie renforce toutes vos forteresses, qui gagnent ainsi en robustesse.



Jetpacks de franc-tireur (spécifique aux Wookies)

Ces jetpacks conçus pour les franc-tireurs wookies les rendent encore plus rapides, et donc plus dangereux.

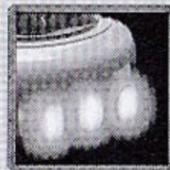
TECHNOLOGIES DE LA FABRIQUE D'ARMES LOURDES

Aux niveaux technologiques les plus élevés, la fabrique d'armes lourdes peut également être utilisée pour développer des technologies qui améliorent l'efficacité des unités qu'elle produit.



Structure renforcée

Cette amélioration de niveau technologique 3 confère aux armes lourdes un bonus de points de vie, ce qui leur permet de mieux résister aux attaques ennemies.



Mécaniciens

Les armes lourdes sont lentes, mais grâce à cette amélioration du niveau technologique 4, elles se déplaceront bien plus vite.



Blindage renforcé

Au niveau technologique 4, la technologie de blindage renforcé augmente encore le nombre de points de vie des armes lourdes.



Vision en forêt (Spécifique aux Wookies)

Cette technologie confère aux armes lourdes des Wookies un bonus de champ de vision et de portée d'attaque. Notez que la portée des béliers n'est pas affectée.



Entraînement de créature (spécifique aux Gungans)

Permet aux Gungans d'améliorer leurs armes lourdes afin de les rendre encore plus efficaces. Les béliers seront donc plus efficaces contre les murs, les mobiles antiaériens plus efficaces contre les unités aériennes et l'artillerie infligera encore plus de dommage aux bâtiments.

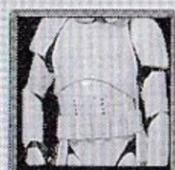
TECHNOLOGIES DU CENTRE MILITAIRE

Le centre militaire est le lieu où sont effectuées toutes les recherches liées à la technologie militaire. Il permet principalement d'améliorer les valeurs d'attaque et de défense de vos unités, mais certaines technologies qui y sont développées peuvent s'appliquer à vos bâtiments.



Armure de base

Cette amélioration de niveau technologique 2 confère à toutes les unités de votre caserne un bonus d'armure, ce qui les aide à mieux se défendre contre les attaques à distance ou au corps à corps.



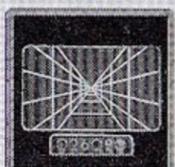
Armure légère

Cette amélioration de l'armure de base, disponible au deuxième niveau technologique, augmente la capacité défensive des unités de la caserne.



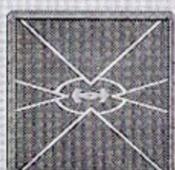
Armure lourde

Au niveau technologique 4, les armures des unités de la caserne peuvent encore être améliorées.



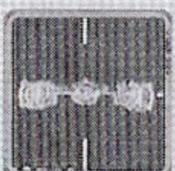
Pistage

Cette technologie de niveau 2 améliore les mécanoïdes, les navires, les centres de commandement, les forteresses et les tourelles, en leur conférant un bonus d'attaque, de portée et de champ de vision.



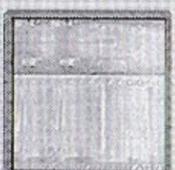
Capteurs externes

Au niveau technologique 3, toutes les unités et structures bénéficiant de la technologie du pistage peuvent encore être améliorées grâce à ces capteurs externes.



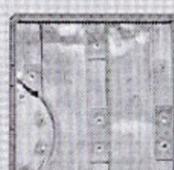
Senseur de ciblage

La technologie des senseurs de ciblage s'applique aux mécanoïdes, aux navires et aux structures défensives, et permet d'augmenter leur puissance d'attaque, leur portée et leur champ de vision.



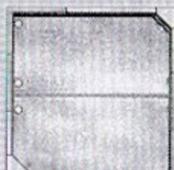
Blindage léger

A l'instar de l'armure de base des soldats, cette technologie de niveau 2 améliore les défenses des mécanoïdes.



Blindage standard

Ce blindage rend les mécanoïdes plus résistants aux dommages.



Blindage lourd

Cette technologie de niveau 4 rend les mécanoïdes encore plus robustes.



Bobines de concentration

En développant ce système optimisé équipant les blasters, vous ferez bénéficier les unités de votre caserne et de votre usine de mécanoïdes d'un bonus d'attaque.



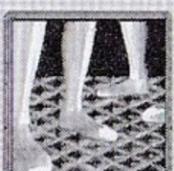
Gaines de refroidissement

Au niveau technologique 3, de nouvelles améliorations des blasters de vos soldats et de vos mécanoïdes peuvent encore permettre d'augmenter leur puissance.



Batterie évoluée

Nec plus ultra de la technologie des blasters, la batterie évoluée de niveau technologique 4 est capable de doubler les effets des précédentes améliorations de blasters, pour les soldats et les mécanoïdes.



Révision des spécifications

Cette amélioration du niveau technologique 3 peaufine la conception de vos navires, ce qui les rend plus résistants et permet aux transports d'embarquer plus de troupes.



Propulsion avancée

En développant des systèmes de propulsion sous-marins sophistiqués, vous pourrez augmenter considérablement la vitesse de déplacement de vos navires à partir du niveau technologique 4.



Formation de grenadier

Au niveau technologique 3, vous pouvez développer de nouvelles techniques pour améliorer vos grenadiers, ce qui leur permettra d'attaquer deux fois plus vite.



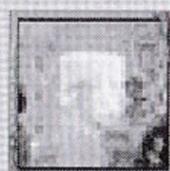
Efforts redoublés

En vous concentrant sur le développement de vos forces maritimes à partir du niveau technologique 4, vous pourrez réduire le coût des unités produites par votre chantier naval.



Radars perfectionnés

Tous les navires peuvent être équipés de capacités de détection de pointe grâce à cette amélioration de niveau technologique 4. Les sous-marins ne peuvent plus se camoufler.



Chambres de croissance accélérée (spécifique aux Gungans)

Au niveau technologique 4, les Gungans obtiennent la capacité unique d'accélérer la production de leurs navires organiques, en les faisant grandir deux fois plus vite que la normale.

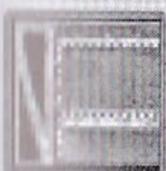


Armure renforcée (spécifique à l'Alliance Rebelle)

En développant de nouvelles technologies de défense, les Rebelles peuvent faire bénéficier les unités de leur caserne d'un bonus de points de vie.

TECHNOLOGIES DU CENTRE DE RECHERCHE

Les projets développés dans le centre de recherche sont tous de nature militaire et visent principalement à augmenter la portée des armes et à renforcer l'intégrité des structures.



Poutrelles renforcées en duracier

Cette technologie de niveau technologique 3 permet d'augmenter la résistance de vos bâtiments, mais améliore également leur blindage.



Calibrateur d'énergie

Cette technologie vous permet de réduire de 20% les délais de construction des bâtiments.



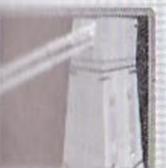
Blindage en permacite

Appliqué aux poutrelles renforcées en duracier, le blindage en permacite permet de rendre vos bâtiments encore plus robustes.



Ordinateur de poursuite et de visée

Les unités rapides peuvent parfois éviter les tirs de blaster, mais cela deviendra bien plus difficile lorsque vous aurez développé cette technologie du niveau 3, qui permet à vos unités d'attaque à distance d'atteindre les cibles en mouvement avec une plus grande aisance.



Accu-accélérateur à ions

En concentrant la puissance de feu de vos tourelles, cette technologie leur confère un bonus significatif d'attaque et les rend particulièrement efficaces contre les navires ennemis.



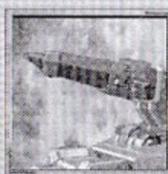
Senseurs de traque

En développant ces nouveaux senseurs de détection des vaisseaux, vous ferez bénéficier toutes vos unités antiaériennes d'un bonus d'attaque.



Palier de rotation

Normalement, les tourelles et les forteresses ne peuvent pas s'attaquer à des cibles qui leur sont adjacentes. Toutefois, avec cette technologie disponible au niveau 3, cette limitation disparaît.



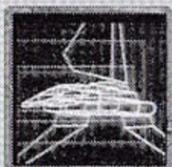
Ingénieurs en armes lourdes

Ce projet de recherche du niveau technologique 4 confère à vos armes

lourdes et à vos canons un bonus d'attaque contre les bâtiments, ainsi qu'une meilleure portée. Notez que la portée des béliers ne peut pas être étendue et que les mobiles antiaériens ne peuvent pas attaquer les bâtiments.

TECHNOLOGIES DE LA BASE AÉRIENNE

La base aérienne est la structure qui permet de fabriquer les unités aériennes de votre civilisation. Grâce à elle, vous pourrez également mener des recherches technologiques visant à améliorer ces unités.



École de pilotage

En règle générale, les vaisseaux ont plus de difficultés à toucher des cibles aériennes que terrestres.

Heureusement, l'école de pilotage, disponible dès le niveau technologique 3, améliore grandement l'efficacité de vos pilotes.



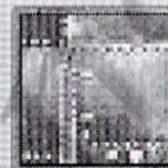
Modifications des boucliers

Cette technologie du niveau technologique 4 permet d'équiper tous vos vaisseaux de boucliers capables de se régénérer, ce qui a pour effet de doubler la quantité de dommages qu'ils peuvent recevoir.



Ecole de pilotes d'élite

Cette amélioration du niveau technologique 4 rend vos vaisseaux encore plus précis au combat.



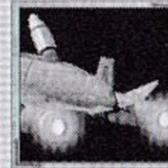
Coque blindée

Au niveau technologique 4, vous pourrez développer ce blindage léger et solide qui rendra vos vaisseaux bien plus résistants aux tirs ennemis.



Soute à bombes élargie

Cette technologie du niveau technologique 3 augmente la charge de vos bombardiers, ce qui permet à leur attaque d'affecter une zone plus large.



Réacteurs évolués (spécifiques aux Naboo)

La technologie des réacteurs évolués des Naboo permet à leurs vaisseaux de manœuvrer bien plus rapidement que les vaisseaux équivalents de leurs ennemis.



Industrie performante

Ce projet de recherche du niveau technologique 4 redéfinit la chaîne de production de votre base aérienne, ce qui vous permet de réduire les coûts de production de vos vaisseaux.

SECTION IX : LE MODE MULTIJOUEUR

Menées contre des adversaires humains ou contrôlés par l'ordinateur, les parties multijoueur vous proposent de nouveaux défis. Vous affronterez d'autres joueurs dans les cadres les plus divers, soit classiques, soit typiques de l'univers *Star Wars*. Une partie réunit ainsi jusqu'à huit participants sur Internet, ou via un réseau local IPX ou TCP/IP. A deux, il est possible de jouer par l'intermédiaire d'un modem ou d'une connexion série ; dans ce cas, six adversaires contrôlés par l'ordinateur peuvent se joindre à la partie.

CONNEXION A UNE PARTIE MULTIJOUEUR

Il existe de nombreuses manières de se connecter à une partie multijoueur. Vous pouvez par exemple vous connecter à la Zone. Pour plus d'informations concernant le déroulement d'une partie sur Zone.com™, reportez-vous en page 57. Dans le Menu principal de *Star Wars Galactic Battlegrounds*, cliquez sur l'icône Multijoueur. Il vous est alors demandé de saisir un nom, si vous ne l'avez pas déjà fait. Tapez ce nom puis cliquez sur OK. A droite de l'écran apparaît maintenant la liste des types de connexion utilisables.

- **Internet TCP/IP pour DirectPlay** : Cette option permet de jouer via Internet. Pour ce faire, vous devez connaître l'adresse IP de l'hôte de la partie. Si vous hébergez une partie, indiquez votre adresse IP à vos partenaires.
- **Connexion IPX pour DirectPlay** : Cette option permet de jouer via un réseau local (LAN) IPX. Les parties auxquelles vous avez accès apparaissent dans la fenêtre Afficher les parties.
- **Connexion réseau local TCP/IP** : Cette option permet de jouer via un réseau local (LAN) TCP/IP. Les parties auxquelles vous avez accès apparaissent dans la fenêtre Afficher les parties.
- **Modem** : Cette option permet de jouer avec vos amis par l'intermédiaire de votre modem.
- **Connexion série pour DirectPlay** : Cette option permet de jouer sur deux ordinateurs reliés au moyen d'un câble Null Modem. Attention, il n'est pas possible d'utiliser un câble série standard.
- **Zone.com™ de Microsoft®** : Vous pouvez aussi vous connecter sur la Zone, permettant aux joueurs passionnés ou occasionnels de trouver des partenaires sur Internet. Sur ce site, vous découvrirez informations et conseils à propos de *Star Wars Galactic Battlegrounds*. Pour plus de détails sur la Zone, consultez la page 57.

REMARQUE : Si l'une des options mentionnées ci-dessus ne figure pas dans la boîte de dialogue Multijoueur, c'est parce que vous ne disposez pas du type de connexion concerné. LucasArts Entertainment Company LLC ne proposant actuellement pas de service d'hébergement destiné aux parties multijoueur sur Internet, vous devrez trouver un serveur dédié pour assurer votre connexion avec vos partenaires.

HÉBERGER UNE PARTIE MULTIJOUEUR

L'hébergement d'une partie se déroule de la même façon, quel que soit le type de connexion utilisé :

1. Lancez le jeu.
2. Dans le Menu principal, cliquez sur Multijoueur.
3. Le cas échéant, tapez un nouveau nom, puis cliquez sur OK.
4. Cliquez sur le type de connexion désiré.
5. Si vous jouez sur un réseau IPX, cliquez simplement sur Créer. Pour une connexion Internet TCP/IP, modem ou série, voici la démarche à suivre :
 - a) Etablissez une connexion avec votre fournisseur d'accès Internet. Puis, dans le Menu principal de *Star Wars Galactic Battlegrounds*, cliquez sur Créer. L'écran Multijoueur apparaît. En bas au milieu de la fenêtre se trouve un bouton IP. Cliquez dessus pour afficher votre adresse IP. Si deux adresses figurent à l'écran, il convient normalement de choisir la

seconde, la première étant celle de votre réseau local. Communiquez votre adresse aux autres participants pour qu'ils puissent rejoindre votre partie.

b) Connexion par modem : Assurez-vous d'avoir communiqué le numéro de votre ligne à l'autre joueur. Cliquez sur Créer. Sélectionnez le modem à utiliser, puis cliquez sur Répondre. Lorsque votre correspondant composera votre numéro, la fenêtre Multijoueur sera affichée.

c) Connexion série : Cliquez sur Créer, puis sélectionnez le port COM sur lequel votre câble simulateur de modem est branché. Cliquez sur OK. La fenêtre Multijoueur apparaît.

6. Dans la fenêtre Multijoueur figurent de nombreuses options permettant de personnaliser votre partie.
7. A l'aide des menus déroulants, ajustez les paramètres à votre convenance. Ceux-ci sont décrits en détail à la page 58.
8. Sous la rubrique Nom figure le vôtre, ainsi que sept autres cases, que les autres joueurs compléteront. Lorsque ces cases demeurent ouvertes, tout nouveau joueur peut se joindre à la partie. Pour en fermer une dans le but de limiter le nombre de participants, sélectionnez Fermé dans le menu déroulant. Il est également possible d'exclure un joueur déjà inscrit, en sélectionnant Fermé dans le menu qui s'affiche à côté de son nom.
9. Une fois ces opérations accomplies, cliquez dans le cercle à côté de la mention « Je suis prêt! »
10. Quand tous les joueurs sont prêts, cliquez sur le bouton Commencer la partie.

REJOINDRE UNE PARTIE MULTIJOUEUR

Pour rejoindre une partie, il convient de suivre la procédure correspondant au type de connexion utilisé.

Internet TCP/IP pour Directplay

1. Commencez par vous connecter à votre fournisseur d'accès Internet.
2. Dans le Menu principal, cliquez sur Multijoueur puis, dans les types de connexion, faites un double-clic sur Internet TCP/IP.
3. Un message s'affiche, vous demandant de saisir l'adresse IP de l'hôte. Veillez à taper tous les chiffres (par exemple 202.7.42.200). Cliquez sur OK.
4. Le nom de la partie figure dans la fenêtre sous Afficher les parties. Sélectionnez-le, puis cliquez sur Participer. La fenêtre Multijoueur apparaît.

Connexion IPX pour DirectPlay

1. Dans le Menu principal, cliquez sur Multijoueur puis, dans les types de connexion, sur Connexion IPX.
2. La liste des parties existantes figure sous Afficher les parties.
3. Sélectionnez la partie souhaitée puis cliquez sur Rejoindre. La fenêtre Multijoueur apparaît.

Connexion via réseau local (LAN) TCP/IP

1. Dans le Menu principal, cliquez sur Multijoueur, puis, dans les types de connexion, sur Connexion locale TCP/IP.
2. La liste des parties existantes figure sous Afficher les parties.
3. Sélectionnez la partie souhaitée puis cliquez sur Rejoindre. La fenêtre Multijoueur apparaît.

Modem

1. Dans le Menu principal, cliquez sur Multijoueur, puis, dans les types de connexion, faites un double-clic sur Modem.
2. Il vous est alors demandé de saisir le numéro de la ligne sur laquelle est branché le modem. Il est inutile de taper points ou traits d'union. N'oubliez pas le préfixe en cas de communication à longue distance ni, si vous appelez par l'intermédiaire d'un standard, le

- numéro nécessaire pour effectuer un appel extérieur. Le type de modem installé sur votre ordinateur figure sous le champ numérique. Pour le modifier, cliquez dans cette zone.
3. Cliquez sur OK ; la connexion par modem s'établit.
 4. Le nom de la partie apparaît sous Afficher les parties. Après l'avoir sélectionné, cliquez sur Rejoindre. La fenêtre Multijoueur est affichée.

Connexion série

1. Pour établir une connexion de ce type, un câble Null Modem est nécessaire. Un câble série standard ne fonctionnera pas.
2. Dans le Menu principal, cliquez sur Multijoueur, puis, dans les types de connexion, faites un double-clic sur Série.
3. Une fenêtre de configuration apparaît. Vous devez savoir sur quel port COM votre câble est branché. Sélectionnez le port adéquat et cliquez sur OK.
4. Le nom de la partie apparaît sous Afficher les parties. Après l'avoir sélectionné, cliquez sur Rejoindre. La fenêtre Multijoueur s'ouvre alors.

Jouer sur Zone.com de Microsoft

1. Pour héberger ou rejoindre des parties sur Zone.com, il vous faut :
 - Internet Explorer (version 3.2 ou ultérieure) ou Netscape Navigator (version 4.0 ou ultérieure)
 - une connexion Internet 32 bits (modem ou RNIS) ou une connexion directe (T1, xDSL, câble, etc.)
2. Connectez-vous à votre fournisseur d'accès Internet.
3. Dans le Menu principal, cliquez sur l'icône Zone.com™.
4. Cliquez sur Accéder à la Zone en bas à droite de l'écran.
5. Cette action a pour effet de fermer l'application **Star Wars Galactic Battlegrounds**.
6. Par l'intermédiaire de votre navigateur, vous accédez au site de la Zone de Microsoft.
7. Après ouverture de la page d'accueil, saisissez votre nom et votre mot de passe. Si vous n'en avez pas encore, il vous est indiqué comment vous inscrire.
8. Vous accéderez ensuite à la page Standard Rooms. Cliquez sur **Galactic Battlegrounds**.
9. Vous pouvez maintenant héberger ou rejoindre une partie.

Zone.com présente de nombreuses et utiles rubriques. Outre la marche à suivre pour vous joindre à une partie, vous y trouverez conseils et stratégies, ainsi que tournois et autres événements.

CONFIGURATION MULTIJOUEUR

Lorsque vous cliquez sur Rejoindre ou Créer, la fenêtre Multijoueur s'ouvre. Seul le joueur hébergeant une partie est à même d'en modifier les paramètres. Toutefois, les autres participants ont le choix de leurs coéquipiers, de leur civilisation, de la couleur et du numéro qui les identifient, ainsi que de leur position sur la carte.

La fenêtre Multijoueur comporte plusieurs rubriques. En haut à gauche figurent la liste des joueurs, leur numéro d'équipe et leur civilisation. En haut à droite s'affichent les Paramètres de la partie. En bas à gauche se trouvent les boutons de lancement et d'annulation des parties. En bas à droite apparaissent des messages d'aide relatifs aux options sur lesquelles vous immobilisez votre souris.

Voici le descriptif des différentes options présentes dans la fenêtre Multijoueur :

En haut à gauche de l'écran :

- **Nom** : Nom du joueur hébergeant la partie et des autres participants. L'hôte a accès à

plusieurs options, en cliquant sur la flèche située à gauche de leur nom. L'option Ouvert autorise d'autres joueurs à se joindre à la partie, contrairement à l'option Fermé. Celle-ci qui permet, en outre, d'exclure tout joueur déjà inscrit. L'option Ordinateur sert à inscrire un joueur contrôlé par l'ordinateur.

- **Ping** : Cette valeur indique la qualité de la communication entre vous et les autres joueurs. Plus cette valeur est faible, plus la communication est rapide.
- **Civilisation** : Le paramètre par défaut, Aléatoire, attribue de manière aléatoire l'une des six civilisations au joueur inscrit ici. La flèche à gauche permet de choisir une civilisation plutôt qu'une autre.
- **Joueur** : Cliquez dans cette case pour choisir votre couleur ainsi que votre position de départ. La couleur du numéro sera celle qui vous représentera sur la carte. Si plusieurs joueurs sélectionnent un numéro identique, ils commanderont ensemble une même civilisation.
- **Equipe** : Cliquez dans cette case pour choisir un numéro d'équipe. Les joueurs représentés par le même numéro appartiennent à la même équipe. Si vous ne souhaitez pas en faire partie, laissez la case cochée.

A gauche de la partie centrale de l'écran :

Ici se trouve la fenêtre de dialogue. Pour communiquer avec d'autres joueurs, saisissez votre message puis appuyez sur la touche **ENTREE**. Vos commentaires, ainsi que ceux des différents joueurs, peuvent être lus dans la fenêtre de dialogue. Pour faire défiler les messages échangés depuis que vous vous êtes joint à la partie, appuyez sur les touches de direction **HAUT** ou **BAS** de votre clavier.

En bas à gauche de l'écran :

- **Je suis prêt** : Quand vous êtes prêt à commencer une partie, cochez cette case. Le nom des participants prêts à jouer figure en vert, celui des autres en rouge.
- **Arbre des technologies** : Ce bouton représente plusieurs petits carrés reliés par des traits. Il commande l'affichage de l'arbre des technologies, qui établit la liste des unités de chaque civilisation, ainsi que leurs améliorations et l'endroit où elles se trouvent.
- **IP** : Cliquez sur ce bouton pour afficher votre adresse IP. Lorsque plusieurs adresses apparaissent, la première est, en général, celle de votre réseau local. Si c'est vous qui hébergez la partie, c'est l'adresse située en bas qu'il conviendra d'indiquer à vos partenaires.
- **Commencer une partie** : Quand tous les joueurs sont prêts, l'hôte clique sur ce bouton pour la commencer la partie.
- **Annuler** : Cliquez sur ce bouton si vous avez créé ou rejoint une partie à laquelle vous ne souhaitez plus prendre part. Cette action vous fera revenir au Menu principal.

En haut à droite de l'écran :

C'est dans cette partie que se modifient les paramètres du jeu.

- **Type de partie** : Sélectionnez le type de partie souhaité.
- **Type de carte** : Vous avez le choix entre une carte de type classique ou reproduisant l'environnement *Star Wars*.
- **Aspect** : Sur la carte, choisissez la répartition des zones terrestres et maritimes, ou optez pour un décor typiquement *Star Wars*. Lorsque vous immobiliserez votre souris sur un lieu, une description du terrain s'affichera dans la fenêtre d'aide.
- **Taille de la carte** : En fonction du nombre de participants, définissez la taille la plus appropriée pour votre carte.
- **Difficulté** : Choisissez le niveau de difficulté à affecter aux joueurs contrôlés par l'ordinateur, le cas échéant.
- **Ressources** : Déterminez la quantité de carbone, de nourriture, de minerai et de cristaux nova attribuée à chaque joueur en début de partie.

- **Population** : Sélectionnez le nombre maximum d'unités que chaque joueur est autorisé à créer. Il est recommandé de fixer ce nombre à soixante-quinze, une population plus élevée nécessitant l'emploi d'ordinateurs plus performants.
- **Vitesse de jeu** : Sélectionnez la vitesse de déplacement des unités et le temps imparti à l'ensemble des joueurs.
- **Révéler la carte** : Choisissez dans quelle mesure la carte sera dévoilée dès le début de la partie. Avec l'option Standard, il vous faudra l'explorer pour découvrir vos adversaires. En sélectionnant l'option Explorée, vous visualiserez l'ensemble du territoire, mais devrez toutefois découvrir vos adversaires. Avec Tout visible, vous verrez la carte et vos adversaires.
- **Niveau technologique initial** : Choisissez le niveau auquel tous les joueurs commenceront la partie.
- **Victoire** : Définissez les conditions de victoire pour cette partie.
- **Disposer** : Cette option permet aux coéquipiers de se trouver les uns à côté des autres en début de partie.
- **Toutes technologies** : Sélectionnez cette option si vous désirez que toutes les civilisations, privées de leurs aptitudes particulières, découvrent leurs technologies en cours de jeu.
- **Autoriser codes** : Cette option permet à tous les joueurs de recourir à des codes pour tricher.
- **Verrouiller les équipes** : Sélectionnez cette option pour interdire aux joueurs de changer d'équipe. Si vous verrouillez les équipes sans assigner les joueurs contrôlés par l'ordinateur à des équipes séparées, ceux-ci seront automatiquement alliés.
- **Vitesse fixe** : Sélectionnez cette option pour empêcher les joueurs de modifier la vitesse de jeu après le début de la partie.
- **Enregistrer** : Sélectionnez cette option pour conserver un enregistrement de la partie. Vous pourrez la revoir par la suite, en chargeant le fichier.

OPTIONS DU MODE MULTIJOUEUR

Dialogue entre joueurs

Dans une partie multijoueur, le dialogue joue un rôle important. Vous aurez, par exemple, des demandes de ravitaillement, des propositions d'alliances, des stratégies d'attaque ou de défense à formuler à vos alliés. Pour cela, la fenêtre Dialogue représente l'outil idéal.

Le moyen le plus rapide d'entamer un dialogue en cours de partie consiste à appuyer sur la touche **ENTREE** de votre clavier. Une petite boîte de dialogue apparaît. Saisissez votre message, puis envoyez-le aux autres joueurs en tapant de nouveau sur **ENTREE**. Vous le verrez s'afficher en haut à gauche de l'écran, de même que ceux des autres. Les touches ci-dessous permettent d'en choisir les destinataires. Tapez le raccourci, puis votre commentaire.

-  Envoyer le message à tous les joueurs
-  Envoyer le message à vos coéquipiers
-  Envoyer le message à vos ennemis

Pour des échanges plus élaborés, cliquez sur le menu Dialogue. Celui-ci est symbolisé, en bas à droite de l'écran, par un bouton représentant un personnage surmonté d'une bulle. Ce menu permet d'envoyer des messages particuliers aux joueurs de votre choix, pour leur demander des ressources ou de l'aide, leur adresser un ordre ou une raillerie. Il sert aussi à consulter les dialogues récemment échangés. Il suffit, pour cela, de taper votre commentaire sur la ligne de dialogue puis de cliquer sur Envoyer. Pour envoyer un ordre ou une raillerie, saisissez le chiffre correspondant puis cliquez sur Envoyer. Pour sortir du menu Dialogue, cliquez sur Fermer.

Pour désactiver les dialogues en cours de partie, supprimez la coche correspondante à côté du nom de tous les joueurs dans la fenêtre Dialoguer. Pour refermer cette fenêtre, cliquez sur Fermer.

Enregistrer une partie multijoueur

Il existe diverses façons d'enregistrer une partie multijoueur. Cliquez sur le bouton Menu, tout à fait à droite en bas de l'écran. Une fenêtre s'ouvre, offrant plusieurs options.

- **Enregistrer** : Pour enregistrer une partie puis continuer à jouer, cliquez sur Enregistrer. La fenêtre Enregistrer la partie s'ouvre. Le système vous propose un nom à attribuer par défaut à votre partie, en général « Sauvegarde multijoueur », suivi de la date et de l'heure de la sauvegarde. Vous avez aussi la possibilité de lui affecter un nom de votre choix ; cliquez sur OK pour confirmer. La partie reprend.
- **Enregistrer et quitter** : Cliquez sur Enregistrer et quitter. Si le nom de partie proposé par défaut ne vous convient pas, attribuez-en un autre, puis cliquez sur OK. La fenêtre Enregistrer et quitter apparaît. Tous les joueurs doivent voter ici soit pour Poursuivre la partie, soit pour Enregistrer et quitter, soit pour Attendre (dans le cas où les autres n'ont pas encore donné leur avis).
- **Effacer les parties enregistrées** : Dans le menu Enregistrer, il est également possible d'effacer une sauvegarde. Il suffit, pour cela, de cliquer sur la partie concernée puis d'appuyer sur la touche Suppr. Si vous changez d'avis et ne souhaitez ni sauvegarder ni effacer une partie, cliquez sur Annuler. Vous reviendrez alors à la partie en cours.
- **Sauvegarder le chapitre** : Si, lors de la configuration de votre partie, vous avez coché la fonction Enregistrer, vous pouvez sélectionner l'option Enregistrer le chapitre. Ainsi, il vous sera possible, lorsque vous demanderez au système de rejouer la partie, de sauter un ou plusieurs chapitres. Cliquez sur Sauvegarder le chapitre ; un message informe les autres participants de cette action. Puis la partie continue.

Quitter une partie multijoueur

Pour sortir du jeu en cours de partie multijoueur, cliquez sur le bouton Menu, tout en bas à droite de l'écran. Cliquez sur Quitter la partie en cours. Il vous est demandé de confirmer votre choix. Le cas échéant, cliquez sur Oui. Vous reviendrez alors à l'écran Statistiques, qui confronte votre score à celui des autres joueurs.

Restaurer une partie multijoueur

Héberger une partie restaurée

Toute partie précédemment enregistrée peut être restaurée. Si vous souhaitez héberger une partie restaurée, cliquez sur Multijoueur dans le Menu principal. Choisissez le type de connexion à utiliser puis cliquez sur Restaurer. Une nouvelle fenêtre apparaît. Sélectionnez la partie désirée et cliquez sur OK. L'écran Multijoueur apparaît à son tour.

Rejoindre une partie restaurée

Pour rejoindre une partie restaurée et hébergée par un autre joueur, cliquez sur Multijoueur dans le Menu principal. Choisissez le type de connexion à utiliser. Le nom de la partie restaurée apparaît dans Afficher les parties. Cliquez sur Rejoindre. L'écran Multijoueur apparaît.

REMARQUE : L'option Restaurer n'est disponible que si au moins une partie a été enregistrée.

ANNEXES

CARACTÉRISTIQUES DES DIFFÉRENTES CIVILISATIONS

Empire Galactique

Bonus	Les unités mécanoïdes lourdes coûtent 5 % de moins que celles des autres civilisations.
Handicap	La construction de vaisseaux coûte 5 % de plus en temps et en ressources par rapport aux autres civilisations.

Améliorations spécifiques

Quadripode amélioré	La portée minimale des TB-TT est diminuée. Disponible dans l'usine Mech.
Monopole :	Pas de taxe sur les échanges de ressources. Disponible dans l'astroport.

Atouts	Faiblesses
Mécanoïdes	Mer
Armes lourdes	Air
Jedi	
Soldats	

Gungans

Bonus	Les Gungans savent construire des habitations sous l'eau. Leurs médecins sont aptes à soigner la plupart des unités militaires.
Handicap	La construction de vaisseaux représente 5 % de temps et de coût en plus par rapport aux autres civilisations.

Améliorations spécifiques

Jumelles longue portée :	Les unités de la caserne (à l'exception des soldats montés) gagnent 2 points en portée et en champ de vision. Disponibles dans la caserne.
Armure gungan :	Les unités gagnent 10 % de points de vie. Disponible dans l'usine de mécanoïdes.
Entraînement des créatures :	Le bélier est deux fois plus efficace contre les remparts, le mobile antiaérien est plus efficace contre les unités aériennes ; l'artillerie est plus efficace contre les bâtiments. Disponible dans la fabrique d'armes lourdes.
Chambres de croissance accélérée :	Les vaisseaux se construisent dorénavant à une vitesse supérieure de 20 %, pour un coût inférieur de 20 %. Disponibles dans le centre militaire.

Atouts	Faiblesses
Mer	Air
Mécanoïdes	Jedi
Armes lourdes	
Soldats	

Wookies

Bonus	A partir du niveau 3, la collecte de carbone s'effectue à une vitesse supérieure (+5%).
Handicap	Néant.

Améliorations spécifiques

Ruse wookiee :	Les unités fabriquées dans les usines Mech coûtent 15 % de moins à construire. Disponible dans l'usine de mécanoïdes.
Jetpack de franc-tireur :	Les francs-tireurs gagnent 10 % en vitesse. Disponible dans la forteresse.
Régénération :	Toutes les unités biologiques (hormis les ouvriers) guérissent spontanément en cas de blessure. Toutes les unités de la caserne gagnent 30 points de vie et 2 points d'armure en duracier. Disponible dans le centre de commandement.
Vision en forêt :	Toutes les armes lourdes (hormis les béliers) gagnent 2 points de portée d'attaque et de champ de vision. Disponible dans la fabrique d'armes lourdes.

Atouts	Faiblesses
Soldats, Air, Armes lourdes	Mécanoïdes, Jedi, Mer

Naboo

Bonus La collecte de cristaux nova s'effectue à une vitesse de 10 % plus élevée par rapport aux autres civilisations.

Handicap Néant.

Améliorations spécifiques

Bouclier : Le chevalier Royal dispose d'un bouclier. Disponible dans la forteresse.

Taxes : Toutes les unités militaires coûtent 10 % de moins. Disponible dans la forteresse.

Blindage : Les unités de la forteresse gagnent +25 % de points de vie. Disponible dans la forteresse.

Réacteurs évolués : Les vaisseaux gagnent 10 % en rapidité. Disponibles dans la base aérienne.

Atouts

Air

Jedi

Mer

Faiblesses

Soldats

Mécanoïdes

Armes lourdes

Fédération du Commerce

Bonus La Fédération du Commerce n'a pas besoin de construire d'habitations.

Handicaps La collecte de carbone s'effectue à une vitesse 20 % moins élevée par rapport aux autres civilisations. Au début d'une partie, le joueur dispose de 25 % de carbone en moins que dans une autre civilisation.

Améliorations spécifiques

Extracteur à fusion : L'extraction du minerai s'effectue à une vitesse supérieure de 50 %. Disponible dans le centre de traitement du minerai.

Aval des Tous les bâtiments coûtent 5 % de moins à construire. Disponible dans l'astroport.

Neimoidiens :

Etude de marché : La recherche coûte 10 % de moins. Disponible dans l'astroport.

Contrôle du marché : Exemption de la taxe sur les tributs. Disponible dans l'astroport.

Atouts

Mécanoïdes

Armes lourdes

Mer

Faiblesses

Air

Soldats

Sith

Alliance Rebelle

Bonus La capacité de transport des droïdes travaillant dans les fermes est de 5 % supérieure à celle des autres civilisations.

Handicap Néant.

Améliorations spécifiques

Armure renforcée : Toutes les unités de la caserne gagnent 20 points de vie. Disponible dans le centre militaire. Nécessite l'existence préalable d'une armure légère (également dans le centre militaire).

Atouts

Air

Soldats

Jedi

Faiblesses

Armes lourdes

Mécanoïdes

Mer

CLASSEMENT DES CIVILISATIONS PAR TYPES D'UNITÉS

(de 1 à 5, par ordre décroissant d'efficacité) :

Air		Mécanoïdes		Armes lourdes	
Naboo	1	Fédération du Commerce	1	Fédération du Commerce	1
Alliance Rebelle	1	Empire Galactique	1	Empire Galactique	1
Wookies	2	Gungans	2	Gungans	2
Empire Galactique	4	Wookies	3	Wookies	3
Gungans	4	Alliance Rebelle	5	Alliance Rebelle	5
Fédération du Commerce	5	Naboo	5	Naboo	5

Jedi/Sith		Mer		Troupes	
Alliance Rebelle	3	Gungans	1	Wookies	1
Naboo	2	Fédération du Commerce	2	Alliance Rebelle	2
Empire Galactique	3	Naboo	2	Gungans	3
Fédération du Commerce	4	Alliance Rebelle	4	Empire Galactique	3
Gungans	5	Wookies	4	Fédération du Commerce	3
Wookies	5	Empire Galactique	5	Naboo	4

FORCES ET FAIBLESSES DES UNITÉS

Troupes

Si vous êtes attaqué par	Comptez sur	Et non sur
Soldats laser	Soldats laser, Mécanoïdes de choc, Chasseurs, Jedi, Soldats montés, Artillerie, Chasseurs de primes	Bombardiers
Soldats antiaériens	Soldats laser, Mécanoïdes de choc, Soldats montés, Artillerie, Chasseurs de primes, Jedi	Bombardiers, Chasseurs
Soldats montés	Soldats laser, Mécanoïdes de choc, Soldats montés, Chasseurs, Chasseurs de primes, Jedi	Bombardiers, Artillerie, Mécanoïdes d'assaut
Grenadiers	Soldats laser, Soldats montés, Chasseurs, Artillerie, Chasseurs de primes, Jedi	Bombardiers, Mécanoïdes

Mécanoïdes

Si vous êtes attaqué par	Comptez sur	Et non sur
Mécanoïdes de choc	Destroyers mécanoïdes, Grenadiers	Soldats laser, Soldats montés
Destroyers mécanoïdes	Destroyers mécanoïdes, Grenadiers, Soldats montés	Soldats laser, Mécanoïdes de choc
Mécanoïdes d'assaut	Destroyers mécanoïdes, Grenadiers, Soldats montés, Bombardiers, Jedi	Soldats laser, Mécanoïdes de choc

Unités aériennes

Si vous êtes attaqué par	Comptez sur	Et non sur
Chasseurs	Soldats antiaériens ou Mobiles antiaériens, Chasseurs	Bombardiers
Bombardiers	Soldats antiaériens ou Mobiles antiaériens, Chasseurs	Bombardiers

Armes lourdes

Si vous êtes attaqué par	Comptez sur	Et non sur
Béliers	Soldats montés, Bombardiers, Destroyers mécanoïdes	Soldats laser, Mécanoïdes de choc, Artillerie
Artillerie	Soldats montés, Bombardiers, Mécanoïdes d'assaut	Soldats laser, Mécanoïdes de choc
Artillerie antiaérienne	Soldats montés, Destroyers mécanoïdes, Artillerie	Soldats laser, Mécanoïdes de choc, Chasseurs

Jedi

Si vous êtes attaqué par	Comptez sur	Et non sur
Padawans, Chevaliers, Maîtres	Chasseurs de primes	Chasseurs, Soldats montés, Artillerie

Unités spécifiques

Si vous êtes attaqué par	Comptez sur	Et non sur
Droïdes destroyers de la Fédération	Mécanoïdes d'assaut, Grenadiers, Chasseurs	Soldats laser ou Soldats montés
Francs-tireurs wookies	Mécanoïdes de choc, Mécanoïdes d'assaut, Chasseurs	Artillerie, Destroyers mécanoïdes
Airpeeders Rebelles	Mobiles antiaériens et Soldats antiaériens, Chasseurs	Unités autres que antiaériennes
Chevaliers Royaux	Soldats laser, Mécanoïdes de choc, Mécanoïdes d'assaut	Grenadiers, Destroyers mécanoïdes, Artillerie
Dark Troopers de l'Empire	Mécanoïdes de choc, Mécanoïdes d'assaut, Chasseurs	Soldats laser ou Soldats Montés, Artillerie
Générateurs de bouclier gungans	Grenadiers, Mécanoïdes de choc	Soldats laser

Vaisseaux

Si vous êtes attaqué par	Comptez sur	Et non sur
Frégates	Destroyers, Frégates, Soldats laser, Artillerie	Croiseurs
Destroyers	Destroyers, Artillerie, Soldats laser, Bombardiers	Croiseurs, Chasseurs
Destroyers antiaériens	Destroyers, Frégates, Artillerie	Chasseurs
Croiseurs	Destroyers, Soldats laser, Bombardiers	Artillerie, Chasseurs

Unités de la forteresse

Si vous êtes attaqué par	Comptez sur	Et non sur
Canons	Soldats Montés, Mécanoïdes de choc, Destroyers mécanoïdes, Artillerie, Bombardiers, Chasseurs	Soldats laser
Chasseurs de primes	Mécanoïdes de choc, Chasseurs, Soldats laser	Soldats montés ou Grenadiers, Jedi, Artillerie, Bombardiers

CONSEILS POUR UN COMMANDEMENT PLUS EFFICACE

Voici quelques conseils d'ordre général à l'intention des futurs chefs militaires.

- Au début d'une partie, les ressources en nourriture et en carbone sont les plus importantes. Au niveau 1, recourez à vos ressources alimentaires pour vous doter de nouveaux ouvriers. A l'aide de votre carbone, construisez quelques habitations et trois bâtiments, nécessaires pour accéder au niveau 2.
- A tout moment, au moins 10 de vos ouvriers doivent être à l'œuvre.
- Avant de créer des fermes, sachez tirer parti de la nourriture « gratuite » (c'est-à-dire ne nécessitant pas de ressources de carbone). La chasse, la pêche et la cueillette représentent d'excellents moyens de se constituer des réserves alimentaires. Chassez les falumpasets, dewbacks, rontos, éopies, mynocks, cupas et kaadus présents dans les environs. Dans les régions côtières, pratiquez la pêche. Cueillez les baies des buissons mujas. Votre production s'accélérera si vous édifiez votre centre alimentaire à proximité d'une source de nourriture. Par ailleurs, celui-ci est nécessaire à la construction de fermes.
- Tout au long de la partie, construisez des centres de traitement voisins de sources de carbone, de minerai et de nova, pour faciliter la collecte de vos ressources.
- Pour accéder au niveau 2, créez un centre alimentaire, une caserne et un générateur d'énergie. La construction d'un élevage favorisera elle aussi votre progression. Cette installation assure un approvisionnement régulier en nourriture, sous forme de neurfs et de banthas ; de plus, elle permet de doter une caserne d'un corps de soldats montés.
- Créez de nombreux ouvriers. Au-delà du niveau 4, il doivent, en général, représenter la moitié de votre population.
- Définissez des points de passage sur votre carte. Il sera ainsi plus facile pour votre éclaireur de l'explorer en quête de nouvelles ressources et d'y localiser des bases ennemies.
- Au niveau 2, affectez davantage d'ouvriers à l'exploitation des cristaux nova et du minerai. Pour accéder au niveau 3, il vous faut 200 cristaux nova. Gardez toutefois de la main d'œuvre pour collecter nourriture et carbone.
- Arrivé au niveau 2, pensez à investir 100 unités de minerai dans la construction d'une tourelle auprès d'un de vos centres de traitement, afin d'assurer la protection de vos ouvriers.
- Une fois vos ressources en nourriture gratuite épuisées, construisez des fermes ou des hydromoissonneuses. Regroupez plusieurs fermes au sein de votre centre alimentaire de sorte d'alterner les semailles de l'une à l'autre. Vous gardez la possibilité d'en supprimer certaines dans un groupe, ce qui vous permet de récupérer 50 unités de carbone par ferme.
- Construisez vos fermes aussi près que possible de votre centre de commandement. Ainsi, vous stockerez la nourriture plus rapidement. De plus, vos ouvriers pourront entrer plus vite dans le centre en cas d'attaque ennemie.
- Vérifiez sans cesse si le bouton Ouvrier inoccupé clignote. Vous pouvez aussi faire défiler vos ouvriers désœuvrés en appuyant sur la touche POINT-VIRGULE. Remettez-les immédiatement au travail.
- Edifiez de nombreux centres de commandement auprès des sources d'approvisionnement figurant sur l'ensemble de votre carte, ainsi que des centres de production militaire. Vous y construirez plus rapidement de nouvelles unités et, dans le même temps, pourrez y poursuivre des recherches.
- Utilisez les raccourcis clavier ! La création de bâtiments et d'unités s'effectuera beaucoup plus vite. De même, vous pouvez commander au clavier un ensemble d'unités. Pour cela, sélectionnez les unités concernées, puis appuyez sur CTRL et sur un chiffre. Il suffira ensuite d'appuyer sur ce chiffre pour sélectionner ce groupe.

- La spécialité d'une unité se reconnaît souvent lors d'une attaque. Les lasers anti-personnel s'identifient habituellement à leur couleur rouge, les lasers anti-unités à leur couleur bleue. Les éclairs ou projectiles lancés contre des bâtiments sont verts.
- Lorsque, à la tête des Gungans, vous recourez à des fambaas porte-tambour, adoptez pour ceux-ci et pour leurs unités de soutien une formation en carré. De façon générale, cela aura pour effet de placer les fambaas au centre et de conserver vos unités sous la protection du bouclier. Pour qu'elles ne sortent pas de son rayon d'action, affectez-leur l'attitude Tenir la position.
- Canons et autres pièces d'artillerie sont à même de détruire des arbres. Il est possible de percer une brèche à travers une forêt sans que votre adversaire ne reçoive de message d'attaque.
- Si vous-même et votre allié possédez chacun un astroport, vous avez la possibilité, en cliquant sur celui de votre allié, de savoir combien de cristaux nova ce dernier vous délivrera lors d'éventuels échanges commerciaux.
- Pour vous informer du niveau atteint par vos adversaires, faites défiler les messages de Dialogue à l'aide des touches **PAGE AVANT** et **PAGE ARRIÈRE**.
- Pour alimenter tous les bâtiments qui ont besoin d'énergie, construisez des générateurs d'énergie. Sachez toutefois que ces installations sont relativement faciles à détruire, d'où l'intérêt de prévoir des attaques visant à anéantir ceux de vos rivaux, et donc leur production.
- Au niveau 1, découvrez par l'intermédiaire de votre éclaireur une portion aussi vaste que possible des territoires environnants et de leurs points d'intérêt. Recherchez sans tarder, près de votre base, les sites faciles à défendre. Construisez remparts et tourelles. Prenez garde à votre éclaireur : s'il était détruit, vous ne pourriez en créer un autre qu'une fois parvenu au niveau 2.
- Dès que vous atteignez le niveau 3, construisez une forteresse après vous être assuré que vous disposiez des ressources en minerai nécessaires. Les puissantes capacités de défense de cet édifice, ainsi que les unités qu'il abritera, vous procureront un considérable avantage, surtout si vous en disposez avant vos adversaires.
- Veillez à défendre votre base contre les unités aériennes, capables d'attaquer les unités les plus diverses, sauf exception. Au niveau 2, créez des soldats antiaériens pour anticiper les raids, sachant que l'on ne peut disposer de vaisseaux qu'à partir du niveau 3. Votre forteresse est à même de lancer des attaques antiaériennes.
- Essayez de disposer tous vos bâtiments les uns à côté des autres. Ainsi, quelques générateurs suffiront pour les alimenter en énergie et dès la construction d'un bâtiment terminée, vos ouvriers pourront aider d'autres bâtisseurs. Par ailleurs, il est plus facile de défendre une base où tout est regroupé.
- Préservez votre base des attaques furtives. Les chasseurs de primes, éclaireurs et tours de guet présentent d'efficaces capacités de détection d'unités passant habituellement inaperçues (chevaliers Jedi ou Sith, notamment). Les chasseurs de primes sont aptes, en outre, à combattre Jedi et Sith.
- Apprenez à constituer des groupes d'unités (consultez, pour cela, la rubrique Définition de groupes, page 24). Pour de meilleurs résultats, il convient de réunir des unités de types similaires. Sachant, par exemple, qu'un groupe se déplace à la vitesse de son unité la plus lente, évitez d'associer unités très rapides et très lentes au sein d'un même groupe.
- Répartissez de façon adéquate vos ressources entre production, recherche et défense. Les unités perfectionnées sont beaucoup plus efficaces que celles ne bénéficiant pas d'améliorations ; toutefois, pour qu'un perfectionnement se traduise par des effets visibles, il est nécessaire de déployer ses unités en masse.

RÉPARER ET SOIGNER DES UNITÉS

Réparation des bâtiments et des unités mécaniques

Les ouvriers sont aptes à effectuer la plupart des réparations sur bâtiments ou unités mécaniques. Après en avoir sélectionné un, cliquez sur le bouton Réparer, en bas à gauche des Commandes (ou tapez sur la touche R). Cliquez ensuite sur l'unité ou sur le bâtiment à réparer. L'ouvrier se déplacera vers celui-ci et commencera son intervention. Plus les dommages sont importants, plus la réparation dure longtemps.

Pour réparer bâtiments ou unités, il faut des ressources. Au fur et à mesure de l'intervention de votre ouvrier, vous constaterez que celles-ci diminuent. Plus les dommages sont importants, plus la réparation coûte cher.

Unités réparables par un ouvrier :

- Unités de l'usine Mech
- Armes lourdes
- Centres de commandement
- Bases aériennes
- Chantiers navals
- Unités mécaniques basées de la forteresse, telles que canons, droïdes destroyers, airspeeders, dark troopers
- Tous les bâtiments

Soigner des unités biologiques

Médecins

Les médecins ont pour mission de soigner les unités biologiques. Si une unité blessée se trouve à proximité de l'un d'eux, il s'en occupera immédiatement. En présence de plusieurs unités blessées, il les soignera les unes après les autres. Dans le cas où aucun médecin ne se trouverait à proximité, ce processus ne peut toutefois se dérouler automatiquement. Il vous incombe alors de sélectionner le médecin, puis de cliquer sur le bouton Soigner dans la liste en bas à gauche des Commandes (ou de taper sur la touche E). Cliquez ensuite sur l'unité blessée. Le médecin se déplacera vers elle et commencera à la soigner. Plus les blessures sont graves, plus l'intervention médicale dure longtemps.

Unités pouvant être soignées par un médecin :

- Unités de la caserne
- Unités du temple Jedi/Sith
- Unités biologiques de la forteresse, notamment les chevaliers Royaux, fambaas porte-tambour et chasseurs de primes

Mise en garnison

Il est également possible de soigner une unité en la plaçant dans certains bâtiments suivants : centre de commandement, forteresse ou tourelle. La guérison s'effectue alors lentement. Les unités pouvant être mises en garnison sont les suivantes :

Centres de commandement et tourelles

- Ouvriers et autres unités de taille modeste tels que soldats (à l'exception des soldats montés), chasseurs de primes, Jedi, droïdes destroyers

Forteresse

- Ouvriers, toutes les unités de la caserne, chasseurs de primes, Jedi, et certaines unités spécifiques, comme les francs-tireurs, droïdes destroyers et chevaliers Royaux.

Le cas particulier des Gungans

Au cours des siècles, les Gungans se sont dotés d'une technologie tout à fait particulière, reposant sur l'emploi de matériaux organiques. Ils parviennent ainsi à faire croître la plupart de leurs unités militaires. C'est pourquoi les équivalents gungans d'unités mécaniques existant chez d'autres civilisations sont de nature biologique. La plupart des unités militaires gungans peuvent donc être soignées par un médecin. Les armes lourdes, canons et unités produites par les usines de mécanoïdes représentent des exceptions ; en effet, comportant une grande part de blindage, elles requièrent l'intervention d'un ouvrier en cas de dommages.

Unités pouvant être soignées par un médecin gungan :

- Unités aériennes
- Béliers
- Unités biologiques de la forteresse, notamment les fambaas porte-tambour et les chasseurs de primes
- Unités du chantier naval
- Unités de la caserne
- Unités du temple Jedi
- Unités du centre de commandement

Unités réparables par des ouvriers gungans :

- Toutes les unités produites par une usine Mech
- Artillerie
- Mobiles antiaériens
- Canons
- Tous bâtiments

RACCOURCIS CLAVIER

REMARQUE : Le menu Commandes, en bas à gauche de l'écran, reproduit la partie gauche de votre clavier. Par ailleurs, vous trouverez une liste de commandes au clavier dans le menu Options.

Commandes générales

Pour...	Appuyez sur...
Faire défiler les 5 derniers événements	Touche ORIGINE
Faire défiler les ouvriers inoccupés	Touche POINT-VIRGULE (;)
Faire défiler les unités militaires inoccupées	Touche VIRGULE (,)
Examiner les casernes, usines Mech ou bases aériennes	CTRL + A, CTRL + L ou CTRL + T
Examiner les bâtiments abritant des ressources	BARRE OBLIQUE (/)
Centrer la vue sur l'unité ou l'objet sélectionné	BARRE D'ESPACE
Constituer un groupe d'unités	CTRL + 1 à 9
Sélectionner un groupe d'unités	1 - 9
Sélectionner toutes les unités du même type visibles à l'écran	Double-clic sur une unité
Désélectionner une unité ou un bâtiment	Touche ECHAP ou double-clic sur un espace vide
Aller au centre de commandement	Touche H
Placer les unités sélectionnées dans un bâtiment	G ou ALT + clic droit sur le bâtiment
Supprimer l'unité ou le bâtiment sélectionné	Touche SUPPR
Afficher la fenêtre Dialogue	Touche ENTREE
Afficher l'arbre des technologies en ligne	Touche F2
Afficher/masquer les statistiques	Touche F4
Pause	Touche F3
Enregistrer une partie	Touche F9
Réduire la vitesse de jeu	Touche - sur pavé numérique
Augmenter la vitesse de jeu	Touche + sur pavé numérique

Pour...

Construire un bâtiment économique	Sélectionner un ouvrier, puis... Appuyer sur B, puis sur le raccourci Construire
Construire un bâtiment militaire	Appuyer sur V, puis sur le raccourci Construire
Construire un bâtiment défensif	Appuyer sur N, puis sur le raccourci Construire

Commandes des unités

T	Attaquer la position
C	Convertir
N	Bâtiments de défense
SUPPR	Supprimer l'unité
B	Bâtiments économiques
G	Garnison
Y	Soigner
V	Bâtiments militaires
P	Démonter
R	Réparer
I	Définir le point de rassemblement
S	Arrêt
L	Décharger
U	Déployer

Commandes de jeu

ALT+D	Alliance
ALT+T	Dialogue
F11	Afficher temps imparti
F4	Afficher statistiques
F2	Afficher arbre des technologies
ALT+F	Envoyer un signal
CTRL+A	Aller à la base aérienne
CTRL+B	Aller à l'élevage
CTRL+C	Aller au centre de traitement du carbone
H ou bouton de souris supplémentaire 1	Aller au centre de commandement
CTRL+F	Aller au centre alimentaire
CTRL+D	Aller à la forteresse
CTRL+H	Aller à l'usine d'armes lourdes
CTRL+J	Aller au temple Jedi
ORIGINE	Dernière notification
CTRL+M	Aller à l'usine Mech
[POINT-VIRGULE]	Unité militaire inoccupée suivante
[POINT]	Ouvrier inoccupé suivant
/ ou bouton de souris supplémentaire 2	Bâtiment de ressources suivant
CTRL+N	Aller au centre de traitement des cristaux nova
CTRL+O	Aller au centre de traitement du minerai
CTRL+R	Aller au centre de recherche
BARRE D'ESPACE	Aller à l'objet sélectionné
CTRL+Y	Aller au chantier naval
CTRL+S	Aller à l'astroport
CTRL+T	Aller à la caserne
CTRL+V	Aller à la tourelle
CTRL+W	Aller au centre militaire
RETOUR ARRIÈRE ou J	Aller au point de rassemblement
ALT+C	Mini-carte mode Combat
ALT+R	Mini-carte mode Economique
ALT+N	Mini-carte mode Normal
ALT+O	Objectifs
RETOUR ARRIÈRE	Revenir à l'affichage précédent

F10	Options
F3	Pause
FLECHE HAUT	Relire les messages précédents
FLECHE BAS	Relire les messages suivants
F9	Enregistrer le chapitre
F12	Enregistrer la partie
ENTREE	Envoyer message
ENTREE et [point-virgule]	Dialogue avec l'équipe
ENTREE et [point d'exclamation]	Dialogue avec les ennemis
ENTREE et [*]	Dialogue avec tous
[moins] (Pavé numérique)	Ralentir le jeu
[plus] (Pavé numérique)	Accélérer le jeu
ALT+G	Couleurs alliés ou ennemis (bascule)
ALT+M	Terrain mini-carte (bascule)

Défilement

[flèche bas]	Vers le bas
[flèche gauche]	Vers la gauche
[flèche droite]	Vers la droite
[flèche haut]	Vers le haut

Construire

X	Base aérienne
R	Elevage
G	Hydromoissonneuse
S	Centre de traitement du carbone
V	Centre de commandement
E	Ferme
W	Centre alimentaire
V	Forteresse
D	Porte
Z	Fabrique d'armes lourdes
S	Temple Jedi
A	Mur léger
A	Usine Mech
E	Tourelle à missiles
T	Monument
B	Autres bâtiments
F	Centre de traitement des cristaux nova
D	Centre de traitement du minerai
A	Générateur d'énergie
Q	Habitation
C	Centre de recherche
Q	Tour de guet
Z	Générateur de bouclier
W	Chantier naval
Z	Astroport
Q	Caserne
W	Tourelle
S	Mur
X	Centre militaire

Base aérienne

A	Chasseur
S	Bombardier
D	Transport

Centre de commandement

B	Sonner l'alarme
W	Renvoyer au travail
A	Ouvrier
S	Médecin
D	Droïde sonde

Centre alimentaire

F	Placer une ferme dans la file
---	-------------------------------

Chantier naval

D	Destroyer antiaérien (lourd)
F	Croiseur (évolué)
S	Destroyer (lourd)
A	Frégate (légère, évoluée)
W	Transport (blindé)
Q	Chalutier

Caserne

S	Soldat antiaérien (lourd)
F	Grenadier
D	Soldat monté (lourd, d'élite)
A	Soldat (recrue, lourd, d'élite)

Usine Mech

F	Mécanoïde d'assaut (lourd, avancé)
D	Destroyer (lourd, évolué)
A	Eclaireur (évolué)
S	Mécanoïde de choc (lourd)

Usine d'armes lourdes

D	Mobile antiaérien (lourd)
S	Artillerie (lourde, avancée)
A	Bélier à énergie (lourd, à bouclier)

Temple Jedi/Sith

S	Padawan/Chevalier
A	Maître

Astroport

F	Vaisseau cargo
---	----------------

Unités militaires

A	Agressive
W	Carré
D	Défensive
F	Echelonnée
Y	Suivre
X	Surveiller
Q	Ligne
O	Pacifique
Z	Patrouille
I	Divisée
M	Tenir la position

Forteresse

F	Chasseur de primes
S	Canon
A	Unité spécifique

CRÉDITS

Directeur

Garry M. Gaber

Graphismes

Christopher Williams,

Assisté de :

Allison Purdy

Bernard Eral

Bryan Erck

Carl Wattenberg

Daryl Smolen

James Michael

Gutierrez

Jeffrey Kember

Jennifer Sheldon

Jerril Yoo

Jonathan Sgro

Josan Russo, Intern

Josef Richardson

Kristen Russell

Livia Knight

Marcia Thomas

Martin Yee

Michael Licht

Paul Murphy

Paul Pierce

Peter Tieryas Lim

Rob Nitsch

Scot Brew

Sean Marr

Shinichiro Hara

Conception artistique

Greg Knight,

Assisté de :

Ashot Melkumov

Ian Berry

Ti-Ning Kwa

Animation

Marc Overney,

Assisté de :

Cathy Feraday

Joe White

Lisa Wong

Mike Dacko

Yu Hon Ng

Conception des niveaux

Reed Knight,

Assisté de :

Brandy "Lily" Childs

Don Sielke

John Stafford,

Balancing

Kevin Schmitt

Matthew McManus

Ryan Kaufman

Stephen McManus,

Balancing

Ingénieurs

George Ruof

Jenny Huang

Vernon Harmon

Charlie W. Smith,

outils

Productrice

Isa Anne Stamos

Assistante de production/Big in Japan

Nate Schaumberg

Assurance qualité

Chane "Doc"

Hollander,

Assisté de:

David "Rogue"

Silverstein,

Testeurs

Matthew Keast,

Assisté de:

Alice Henderson

Brad Grantham

Bryan "B.Funk" Finoki

Chris Susen

David Felton

Eric Brummel

Henry Hall

Hugh "BOBO" Moore

James Barton

Jeffrey Gullett

Jeremy Campbell

Jim Diaz

Matthew McManus

Matt Rubenstein

Maximillian Alexander

Roghi

Nick Eberle

Phillip Berry

Roger Romero

Ryan Bond

Sean Thomson

Toby Mast

Superviseur de compatibilité

Lynn Taylor

Techniciens de compatibilité

Dan-Mar Tinez

Eric Knudson

G.W. Childs IV

John Carsey

John von Eichhorn

Compatibilité réseau

Darryl Cobb,

Assisté de:

Jim Davison

Test des versions internationales

Jeff Sanders

Directeur de la production internationale

Darren Hedges

Production internationale

Karen Ffinch

Directeur des services qualité

Paul Purdy

Superviseur

assurance qualité

Chip Hinnenberg

Superviseur du support produit

Jay Geraci

Sound design

Larry the O,

Assisté de:

Andrew Cheney

Sound Design

additionnel

Michael Frayne

Superviseur sound design

Dave Levison

Coordination du département Son

Malena Slettom

Edition des musiques

J. White

Direction/Production des voix

Darragh O'Farrell

Coordination du département Voix

Peggy Bartlett

Edition des voix

Cindy Wong,

Assisté de:

Burke Pemberton,

Intern

Hans Larson

Will Beckman

Musique Star Wars originale composée par John Williams

© et © Lucasfilm Ltd.

& TM. Tous droits

réservés. Utilisation

soumise à

autorisation. Edité par

Bantha Music (BMI).

Administré et/ou co-

édité avec Warner-

Tamerlane Music

Publishing Corp.

Bruitages Star Wars originaux créés par

Ben Burtt

Distribution

originale :

2-1B, pilote de TB-TT,

OOM-9

Charles Martinet

Pilote de l'airspeeder,

droïde de combat,

capitaine de

l'aérocargo Rebelle,

chevalier Sith, pilote

d'Udopal, ministre

Zalorien

Michael Gough

Anakin Skywalker

Jake Lloyd

Pilote d'AA-TT, Dark

Sidious, empereur

Palpatine

Nick Jameson

Pilote d'AT-PT,

capitaine de la

javeline, Sio Bibble

Jamie Alcroft

Pilote de TR-TT, pilote

d'E-STAP, général Jan

Dodonna

Jarion Monroe

Pilote du char

d'assaut, pilote de X-

wing

Douglas Rye

Aurra Sing, capitaine

de l'aérocargo

Impérial, canon

blaster Rebelle

Tasia Valenza

Pilote d'A-wing, pilote

du lance-missiles

Carol Bach-Y-Rita

Boba Fett, C-3PO,

capitaine du destroyer

lance-missiles

Impérial, Vilmarh

Grahrk, Yoda,

capitaine du destroyer

naboo

Tom Kane

Boss Gallo, pilote du

speeder d'assaut,

stormtrooper à

missiles, gouverneur

de Reytha

James Horan

Boss Ganne, soldat

goonga, droïde de

combat à grenades,

soldat gungan, droïde

de combat à missiles

Neil Kapland

Boss Nass, soldat

Rebelle

Kevin Michael

Richardson

Boush, capitaine de

l'aérocargo gungan,

capitaine de

l'aérocargo naboo

Amanda Moody

Capitaine Marsune,

soldat Rebelle lance-

missiles, capitaine de

l'aérocargo de la

Fédération

David Jeremiah

Capitaine Panaka,

capitaine du chalutier

Rebelle

Jeff Coopwood

Capitaine Tarpals,

grenadier, villageois

gungan 1, capitaine

du destroyer lance-

missiles naboo, soldat

Royal

Rob Paulsen

Pilote du champion,

pilote de l'aérochar,

pilote du fonceur

Rachel Reenstra

Dark Maul, soldat

gungan à bolo, soldat

de Hanoon, pilote de

STAP

Jess Harnell

Dark Vador

Scott Lawrence

Echuu Shen-Jon,

padawan Jedi, Mahwi

Lihnn

Roger L. Jackson

Capitaine du croiseur

de l'Empire, maître

Jedi, vice-roi Nute

Gunray

Murphy Dunn

Empire Cruiser

Captain/Jedi Master/

Viceroy Nute Gunray

Phil Proctor

Capitaine du

destroyer Impérial,

médecin gungan,

pilote de bombardier

Carolyn Seymore

Droïde médical

Impérial, gouverneur

de Krant, grenadier

Royal

Ethan Phillips

Capitaine éclaireur

Impérial, capitaine du

rôdeur Captain

Victor Raider-Wexler

Capitaine du cargo

Impérial, pilote du

transport Royal

Harvey Jason

Pilote du speeder

Flash, pilote du

transport Royal lourd,

Mara Jade

Heidi Shannon

Général Veers, droïde

médical de la

Fédération

Guy Siner

Pilote du speeder

Gian, pilote de moto-

jet, Wedge Antilles

Robert Foster

Soldat gungan à missiles, pilote du transport Impérial, Obi-Wan Kenobi (padawan)
Lewis Macleod

Villageois gungan 2, reine Amidala, capitaine éclaireur Rebelle, soldat Royal à missiles
Grey Delisle

Yan Solo
David Esch

Leader de Hanoon
Kath Soucie

Capitaine du harponneur, capitaine du chalutier naboo, pilote du transport neimoidien
Charity James

Jar Jar Binks
Ahmed Best

Chevalier Jedi, stormtrooper
Terry McGovern

Soldat krantien, droïde médical naboo, capitaine du cargo naboo
Lizzie Murray

Lando Calrissian
Obba Baba Tunde

Luke Skywalker, soldat de Reytha
Bob Bergen

Moff Yittreas, apprenti Sith, pilote de chasseur stellaire
Joe Paulino

Capitaine éclaireur naboo, pilote de Y-wing

Kimberly Brooks

Obi-Wan Kenobi (chevalier)
David Davies

OOM-14, chevalier Royal, pilote du chasseur TIE
Robert Pike Daniel

Pekt, maître Sith, Utric Sandov
Frank Welker

Princesse Leia, grenadier Rebelle
Lisa Fuson

Qui-Gon Jinn, milicien de Zalor
James Warwick

Capitaine du transport Rebelle, canon Royal
Susan Boyo

Rune Haaku, pilote du bombardeur TIE
Hamilton Camp

Pilote du steadfast, pilote du lance-torpilles
Michael Ralph

Enregistrement des voix
Chicago Recording Company
Pomann Sound
ScreenMusic Studios
The Sound Company
Studio 300
LucasArts
Entertainment Company

Lucas Licensing
Chris Gollaher
Kristi Kaufman
Stacy Cheregotis

Consultant
Haden Blackman

Marketing du produit
Joel Dreskin

Relations publiques
Alexis Mervin
Heather Twist Phillips
Tom Sarris

Marketing international/RP
Kathy Apostoli-Greene

Rédaction du manuel
Kevin G. Graas
Alice Henderson

Edition du manuel
Mollie Boero

Edition du poster
Logan Parr

Conception du manuel et du poster
Cassia Dominguez
Patty Hill

Rédaction technique
Lynn Taylor,
Assisté de :
Chip Hinnenberg
Darryl Cobb
John von Eichhorn

Conception de la boîte
Blind Mice Studio

Gravure
Kellie Walker
Wendy Kaplan

Technologie MPEG Layer 3 Fraunhofer IIS et THOMPSON Multimedia

Remerciements
Ensemble Studios
Matt Esget
Greg Canessa

VERSION FRANÇAISE
Ubi Soft
Entertainment

Localisation
Bruno Porret
Stéphane Brel

Traduction
Nathalie Balland
Stéphane Brel
Marie-Christine Guyon
Bruno Porret
Words of Magic

Direction des voix
Nathalie Homs

Voix françaises
Benoît Allemane
Patrice Baudrier
Denis Boileau
Thierry Bourdon
Marc Bretonnière
Marc Cassot
Eric Chevalier
Bruno Choël
Mattis Della Rosa
Michel Derin
Gérard Dessalles
Jean-Claude Donda
Michel Elias
Serge Failu
Pierre-Alain de Guarrigues
Pascal Germain
Martine Guillaud
Claire Guyot
Danielle Hazan
Olivier Hemon
Olivier Jancovick
François Jaubert
Nathalie Karsenty
Thierry Kazazian
Samuel Labarthe
Martial Leminoux
Gilbert Levy
Bruno Magne
Hugues Martel
Fabrice Melquiot

Naike
Jean-Jacques Nervest
Robert Party
Christian Pellissier
Eric Petter
Catherine Retore
Mario Santini
Yoan Sauveur
Suzanne Slindberg
Antoine Tome
Marie Vincent

Post-production sonore
Madisound

Tests
Stéphane Brel
Franck Delattre
Cédric Duchet
Joël Grégoire
Wilfried Mallet
Bruno Porret
Words of Magic

Mise en page du manuel
Simon Taylor,
Creative Advertising

Marketing
Caroline Marchant
Michael Delouis

Un grand merci à Madame Star pour son aide précieuse sur le manuel

A la mémoire de Mario, qui a sûrement voyagé à bord du Neuf-Express...

Remerciements spéciaux à
George Lucas

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 ? Vous voulez simplement en savoir plus sur nos prochains titres ?

Voici toutes les coordonnées pour joindre notre Service Consommateurs et notre Support Technique.

Service Consommateurs : infos, trucs et soluces

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

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

Service Consommateurs Ubi Soft

28 rue Armand Carrel
93108 Montreuil Sous Bois

Support Technique

- Vous éprouvez des difficultés lors des **phases d'installation, de lancement ou d'exécution de votre logiciel** ?
- Vous désirez être informé des patches et mises à jour concernant le produit que vous venez d'acquérir ?

N'hésitez pas à contacter notre **Support Technique** qui vous donnera la bonne marche à suivre pour que vous puissiez exploiter votre logiciel comme il se doit.

Tel : 0.825.355.306 (0,15€/min)

Accès techniciens : lundi au
samedi 9h00-21h00

Fax : 02.99.08.96.45.

supporttechnique@ubisoft.fr

Support Technique Ubi Soft
Rue des Peupliers
56910 Carentoir

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.

GARANTIES UBI SOFT.

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 € (ou 100 FF) 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 et si la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours est dépassée, d'un chèque ou d'un mandat postal de 15,24 € (ou 100 FF) 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

Rue des peupliers

56 910 Carentoir

ACCORD DE LICENCE ET GARANTIE LIMITÉE

VEUILLEZ LIRE AVEC ATTENTION CET ACCORD DE LICENCE AVANT D'INSTALLER OU D'UTILISER CE LOGICIEL. EN UTILISANT CE LOGICIEL, VOUS ACCEPTEZ DE RESPECTER LES TERMES DE CET ACCORD DE LICENCE. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS LES TERMES DE CET ACCORD DE LICENCE, N'INSTALLEZ PAS OU N'UTILISEZ PAS CE LOGICIEL, SUPPRIMEZ CE LOGICIEL ET TOUS LES FICHIERS ASSOCIÉS DE VOTRE ORDINATEUR ET RAMENEZ L'EMBALLAGE ET SON CONTENU CHEZ VOTRE REVENDEUR POUR OBTENIR SON REMBOURSEMENT.

Le logiciel, les graphismes, la musique et les autres composants inclus dans ce produit (désignés ici sous le terme de "Logiciel"), sont la propriété de LucasArts Entertainment Company LLC et de ses bailleurs de licence (désignés sous le nom de "LEC et UBI SOFT"). Vous pouvez utiliser le Logiciel sous licence (il ne vous est pas vendu) ; tous les copyrights, secrets de fabrication, brevets et autres droits de propriétés du Logiciel sont la propriété de LEC et UBI SOFT. Vous pouvez utiliser le Logiciel sur un ordinateur individuel. Vous ne pouvez pas : (1) copier (autre qu'une copie de sauvegarde unique), distribuer, louer ou concéder en sous-licence tout ou partie du Logiciel ; (2) modifier le Logiciel ou en créer un travail dérivé ; (3) transmettre le Logiciel via un réseau, un téléphone ou sous forme électronique par n'importe quel moyen, sauf au cours d'une partie multijoueur sur un réseau autorisé ; (4) participer à des parties multijoueur sur des réseaux non autorisés ; (5) créer ou distribuer des niveaux non autorisés et/ou des scénarios ; ou (6) pratiquer l'ingénierie à rebours, décompiler ou désassembler le Logiciel. Vous ne pouvez transférer le Logiciel que si le destinataire accepte les modalités du présent accord de licence. Si vous transférez le Logiciel, vous devez transférer tous ses composants, ainsi que la documentation afférente, et effacer toute copie se trouvant sur un ordinateur. Votre licence est automatiquement résiliée en cas de transfert du Logiciel.

LEC et UBI SOFT garantissent à l'acheteur initial que les données fournies avec ce produit sont exemptes de défauts matériels et de fabrication, dans le cas d'une utilisation normale d'une période de quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date de l'achat figurant sur votre reçu. Si les données fournies avec ce produit se révélaient défectueuses, et si l'acheteur initial renvoyait ces données à UBI SOFT conformément aux instructions de ce paragraphe, UBI SOFT procéderait au remplacement des données défectueuses : 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 100 FF (ou 15,24 Euros) par produit.

Pour que le produit défectueux puisse être échangé :

- 1) Prenez contact avec notre support technique au 0 825 355 306 (0,99 f/mn) Après nous avoir brièvement décrit le défaut dont votre jeu fait l'objet, un numéro d'accord de retour vous sera attribué.
- 2) Retournez-nous votre logiciel dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré et de vos coordonnées complètes.

Si la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours est dépassée, joignez à votre pli un chèque ou d'un mandat postal de 100 FF (ou 15,24 Euros) par produit, libellé à l'ordre d' UBI SOFT.

Notre adresse :

Support Technique Ubi Soft
Rue des peupliers

56 910 Carentoir France

Important :

* Il est conseillé de procéder à cet envoi par " Colissimo suivi " ou par lettre recommandée avec accusé de réception.
* Aucun produit ne sera échangé s'il n'est pas accompagné de son numéro d'accord de retour et de sa preuve d'achat.
Vous reconnaissez expressément que vous utilisez ce Logiciel, y compris et sans limitation tout contenu émanant ou appartenant à des tiers, à vos propres risques. A l'exception de la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, le Logiciel et toute documentation ou matériel afférents sont fournis " en l'état " et sans garantie d'aucune sorte. LEC ET UBI SOFT REJETTE NT EXPRESSÉMENT TOUTE GARANTIE, EXPRESSE OU TACITE, Y COMPRIS, ET SANS QUE CETTE LISTE NE SOIT LIMITATIVE, DES GARANTIES CONCERNANT LA VALEUR MARCHANDE, L'APTITUDE DES PRODUITS À RÉPONDRE À UNE UTILISATION PARTICULIÈRE OU LE FAIT QU'ILS NE CONTREFASSENT PAS DE PRODUITS DE TIERS. LEC ET UBI SOFT NE GARANTISSENT PAS QUE LES FONCTIONNALITÉS CONTENUES DANS LE LOGICIEL RÉPONDENT À VOS ATTENTES, QUE LE FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL N'OCCASIONNERA PAS D'INTERRUPTIONS OU D'ERREURS, OU QUE LES IMPERFECTIONS DU LOGICIEL SERONT CORRIGÉES. VOUS (ET NON LEC ET UBI SOFT) ASSUMEZ LES RISQUES RELATIFS AUX RÉSULTATS ET AUX PERFORMANCES DU LOGICIEL, AINSI QUE LES COÛTS DE TOUS LES SERVICES, RÉPARATIONS ET/OU CORRECTIONS. CERTAINES LEGISLATIONS NE PERMETTENT PAS L'EXCLUSION DE GARANTIES TACITES ; IL EST DONC POSSIBLE QUE L'EXCLUSION MENTIONNÉE CI-DESSUS NE S'APPLIQUE PAS À VOUS.

EN AUCUN CAS, Y COMPRIS, LEC ET UBI SOFT, OU SES DIRECTEURS, MEMBRES DE LA DIRECTION, EMPLOYÉS, BAILLEURS DE LICENCE OU REPRÉSENTANTS, NE POURRONT ÊTRE TENUS POUR RESPONSABLES DES DOMMAGES CONSÉCUTIFS, INDIRECTS, SPÉCIAUX OU ACCESSOIRES (Y COMPRIS LES DOMMAGES POUR PERTE DE BÉNÉFICE, INTERRUPTION D'ACTIVITÉ, PERTE DE DONNÉES, PERTE D'INFORMATIONS COMMERCIALES OU TOUTE AUTRE PERTE) RESULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT, Y COMPRIS ET SANS LIMITATION LES DOMMAGES À LA PROPRIÉTÉ ET, SELON LES DISPOSITIONS PRÉVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES PERSONNELS,

MÊME SI LEC ET UBI SOFT OU UN REPRÉSENTANT AGRÉÉ DE LEC ET UBI SOFT A ÉTÉ PRÉVENU DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES OU PERTES. CERTAINES LEGISLATIONS NE PERMETTANT PAS LA LIMITATION OU L'EXCLUSION DES DOMMAGES CONSÉCUTIFS OU ACCESSOIRES, IL EST DONC POSSIBLE QUE LA LIMITATION OU L'EXCLUSION MENTIONNÉE CI-DESSUS NE S'APPLIQUE PAS À VOUS.

VOUS RECONNAISSEZ QUE LA RESPONSABILITÉ DE LEC ET UBI SOFT, DANS L'ÉVENTUALITÉ DE POURSUITES (RELATIVES À UN CONTRAT, UN PRÉJUDICE OU AUTRE) NE POURRA EXCÉDER LE MONTANT PAYÉ À L'ORIGINE POUR POUVOIR UTILISER LE LOGICIEL.

CETTE GARANTIE VOUS OCTROIE DES DROITS SPÉCIFIQUES ET VOUS ÊTES SUSCEPTIBLES D'AVOIR D'AUTRES DROITS EN FONCTION DES LOIS DE VOTRE ÉTAT.

Règles d'utilisation de l'Editeur de scénario: les "nouveaux scénarios" sont des données, généralement représentées par des graphismes et des éléments spécifiques et d'autres composants du Logiciel, qui peuvent être utilisées pour créer de nouveaux scénarios et de nouvelles campagnes. Les nouveaux scénarios sont autorisés par LEC ET UBI SOFT dans les conditions suivantes. Vous reconnaissez que les conditions suivantes s'appliquent à la création de tous vos nouveaux scénarios :

- (1) Les nouveaux scénarios ne doivent fonctionner qu'avec la version commercialisée du Logiciel, et non avec des versions démo du Logiciel.
- (2) Les nouveaux scénarios ne doivent pas modifier de fichiers .EXE, .DLL ou d'autres fichiers exécutables.
- (3) Les nouveaux scénarios ne doivent pas modifier de fichiers .DRS ou d'autres fichiers de ressources.
- (4) Les nouveaux scénarios ne doivent pas contenir d'éléments illégaux, illicites, calomnieux, diffamatoires ou répréhensibles (selon l'appréciation de LEC et UBI SOFT) ou de matériel contrevenant à une marque, un copyright, un travail protégé, une publicité, une marque déposée ou d'autres droits d'un tiers ou de LEC et UBI SOFT.
- (5) Les nouveaux scénarios doivent préciser dans chaque description de fichier, description en ligne et/ou fichier readme : (a) le nom, l'adresse, l'adresse de messagerie électronique du créateur et (b) la renonciation suivante : "CE SCÉNARIO N'A PAS ÉTÉ CRÉÉ, DISTRIBUÉ OU CAUTIONNÉ PAR LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY LLC. ÉLÉMENTS TM & (c) LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY LLC ET SES BAILLEURS DE LICENCE."
- (6) Les nouveaux scénarios ne peuvent être vendus, échangés ou distribués avec un autre produit payant (outre des faux frais correspondant au temps passé en ligne) et doivent plutôt être distribué sans frais.

En distribuant ou en permettant la distribution d'un nouveau scénario, tous les créateurs ou possesseurs d'une marque, d'un copyright ou de tout autre droit, titre ou intérêt octroient à LEC et UBI SOFT un droit irrévocable, permanent, libre de tout droit d'auteur et pouvant être concédé en sous-licence de distribuer le nouveau scénario par un moyen quelconque (déjà connu ou inventé dans le futur), et de créer et distribuer par un moyen quelconque (déjà connu ou inventé dans le futur) des travaux dérivés dudit scénario, et de faire payer la distribution dudit scénario ou travail dérivé, sans obligation d'en rendre compte au créateur ou possesseur du nouveau scénario de quelque manière que ce soit.

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

Ceci est une oeuvre de fiction. Tous les personnages et événements représentés dans ce jeu sont fictifs. Toute ressemblance avec des personnes existant ou ayant existé ou avec des événements réels ne serait que pure coïncidence.

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



A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. - Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

STAR WARS™ GALACTIC BATTLEGROUND™

Site officiel Star Wars™ Galactic Battlegrounds™ : www.swgalacticbattlegrounds.com
Site officiel Star Wars™ : www.starwars.com



© 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.

L'ATTENTE EST TERMINÉE

STAR WARS LA MENACE FANTÔME

MAINTENANT EN **DVD**

LA PERFECTION DU SON ET DE L'IMAGE
Master digital THX pour une qualité de son et d'image optimale
vous permettant de vivre l'Episode I comme jamais auparavant.

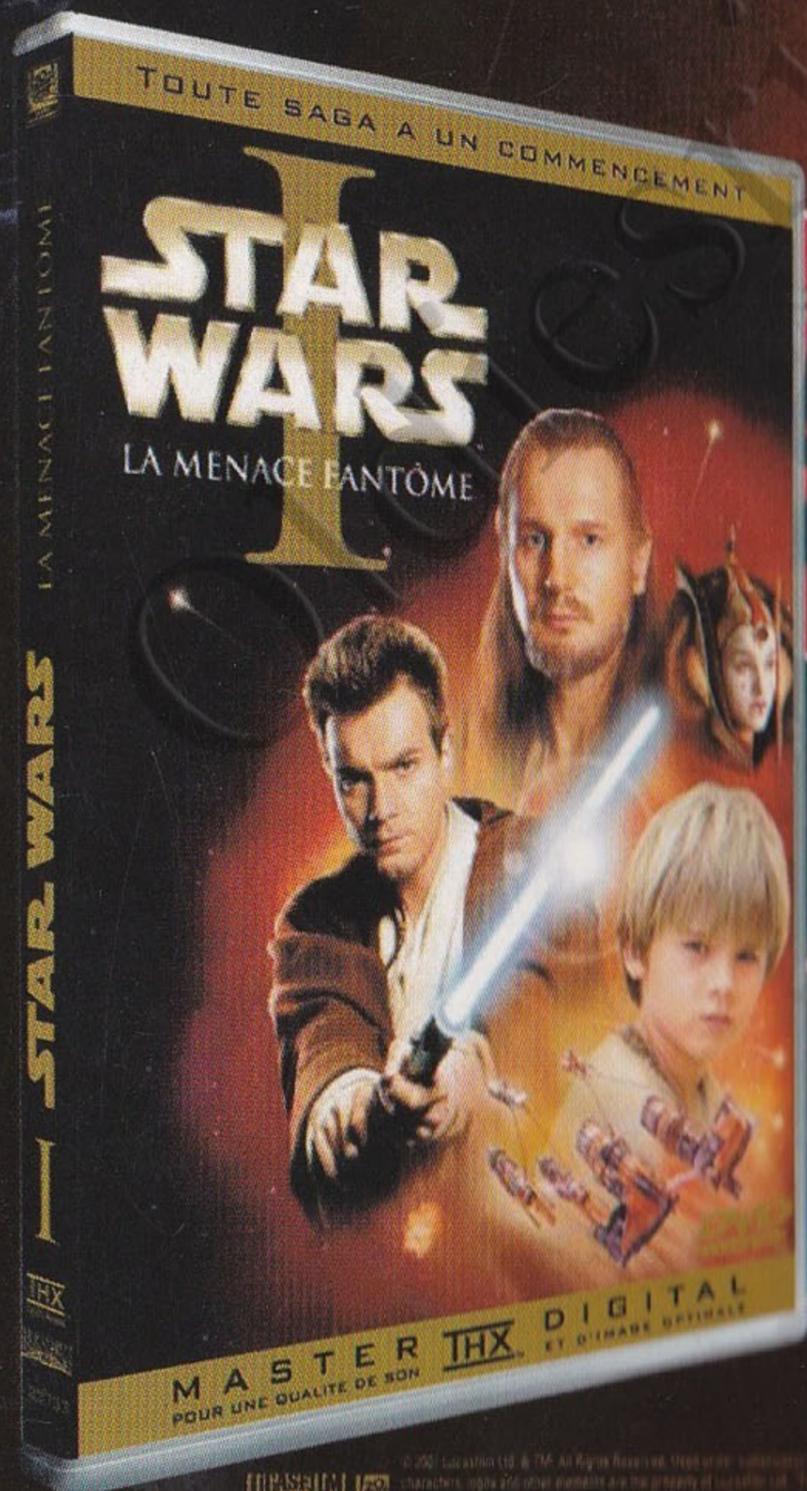
CE DOUBLE DVD CONTIENT
PLUS DE 6 HEURES DE BONUS

- ▶ Sept scènes inédites entièrement finalisées (VOST 5.1 THX)
- ▶ Commentaire audio du film par George Lucas et ses amis
- ▶ "Le Commencement", un tout nouveau documentaire d'une heure sur les coulisses du tournage
- ▶ Section multi-angles
- ▶ Nombreux documentaires
- ▶ Clip musical "Duel of the Fates"
- ▶ Galerie de photos exclusives
- ▶ "Star Wars Starfighter - Les coulisses du jeu", de LucasArts
- ▶ Eléments DVD-ROM pour accéder à des informations exclusives sur Star Wars®

*Un lecteur de DVD-Rom et une connexion Internet sur PC, avec configuration minimum Windows 98, sont nécessaires pour accéder à ces suppléments. Certains de ces suppléments ne fonctionnent pas sur Mac.

LE DOUBLE SE TROUVE ÉGALEMENT DANS UN LECTEUR DE CD-ROM.

www.starwars.com www.fr.starwars.com



© 2001 Lucasfilm Ltd. & TM. All Rights Reserved. Star Wars, Star Wars characters, logos and other elements are the property of Lucasfilm Ltd.™. THX, the THX logo and logo are the property of Lucasfilm Ltd.™. All other trademarks and logos are the property of their respective owners. All rights reserved.