DEUX FORCES EN PRESENCE



UNE SEULE GALAXIE

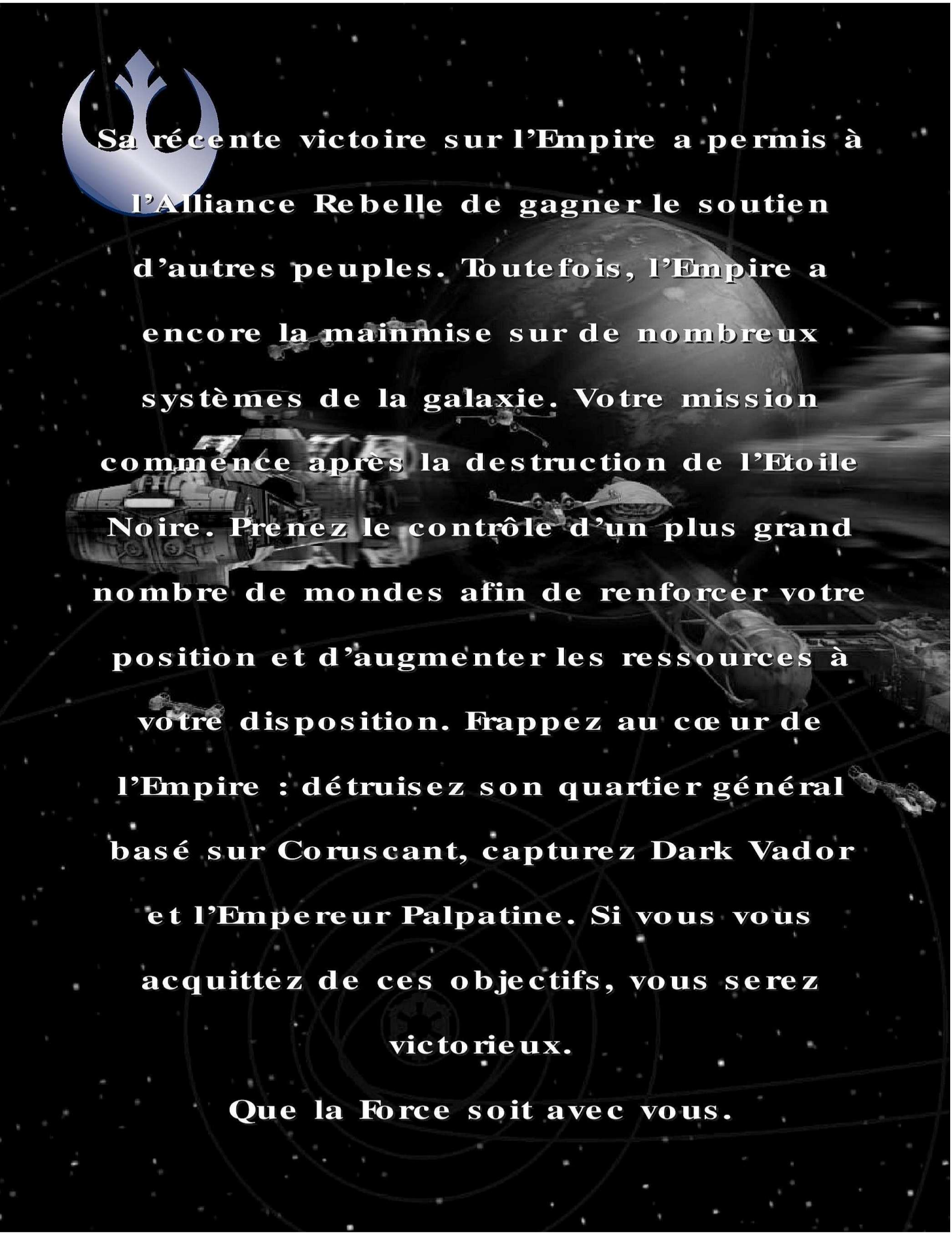


MANUEL

RÉDACTION
Heidi Brumbaugh et Doyle Gilstrap

ÉDITION
Mollie Boero

CONCEPTION
Patty Hill



Sa récente victoire sur l'Empire a permis à l'Alliance Rebelle de gagner le soutien d'autres peuples. Toutefois, l'Empire a encore la mainmise sur de nombreux systèmes de la galaxie. Votre mission commence après la destruction de l'Etoile Noire. Prenez le contrôle d'un plus grand nombre de mondes afin de renforcer votre position et d'augmenter les ressources à votre disposition. Frappez au cœur de l'Empire : détruisez son quartier général basé sur Coruscant, capturez Dark Vador et l'Empereur Palpatine. Si vous vous acquittez de ces objectifs, vous serez victorieux.

Que la Force soit avec vous.

Les membres de l'Alliance, aussi inefficaces que déterminés, viennent de remporter une mince victoire en détruisant l'Etoile Noire à Yavin. Ces maudits Rebelles souffrent de leurs maigres effectifs, leur influence est dispersée, et leurs défenses affaiblies. L'heure de la contre-attaque a sonné. En renforçant notre emprise sur la galaxie, nous cumulerons les ressources nécessaires à l'expansion des forces de l'Empire et, pourquoi pas, nous pourrons peut-être construire une autre Etoile Noire. Attaquez le cœur de l'Alliance, sans pitié. Détruisez son quartier général et capturez ses chefs : Mon Mothma, et Luke Skywalker. C'est à ce prix que vous triompherez.

STAR WARS™ REBELLION

Chapitre 1 – Présentation/Installation

Présentation 10
Conditions de victoire 11
A propos de ce manuel 11
Loyauté et contrôle des systèmes 11
Construction et Production 12
Caractéristiques propres à chaque camp 13
Personnages 13
Eléments du conflit 13
Le mode Tactique de Star Wars Rebellion 14
Automatisation de certaines tâches 14
Duel multijoueur 14
Instructions pour installer le jeu 15
Des problèmes pour installer le jeu ? 17
Chargement du jeu 17

Chapitre 2 – Tutoriel

Mini-missions 1 à 5 20

Chapitre 3 – Guide détaillé

Fenêtres, contrôles clavier et souris 62
Eléments de la fenêtre 63
Raccourcis clavier du mode stratégique 64
Commandes du mode tactique 66
Bruitages et graphismes 67
Commencer la partie : le Cockpit de la navette 67
La Passerelle 68
Moniteurs de la passerelle 68
La galaxie 68
Fenêtres Secteur 69
Passerelle : Moniteurs de contrôle 70
Moniteur des Informations Galactiques (MIG) 70
Encyclopédie 73
Déroulement du temps 74
Recherche d'un Système 74

Options du jeu 75
Enregistrer/Charger une partie 75
Passerelle : les Droïdes 77
Le Droïde Agent 77
Le Droïde Messager 78
La Barre des messages d'alerte 80
Filtrer les messages 80
Concepts fondamentaux de Star Wars Rebellion 80
Ressources, installations et construction 80
Ressources et Construction 81
Matières raffinées et Capacité de maintenance 81
Aménager des installations 82
Arrêter la construction 84
Définir un système de destination 84
Onglets de la fenêtres Construction et Production 84
Démolir des installations 86
Réserver des chantiers de construction 86
Avancement du projet d'un chantier de construction 86
Outils de gestion 86
Soutien populaire et contrôle 88
Nombre de garnisons requises 90
Insurrections 91
Sources d'information pour la loyauté 91
Personnages, Forces Spéciales et Missions 91
Personnages en début de partie 91
Faites appel à la Force ! 92
Traîtres 94
L'effet Faucon Millenium 94
L'effet "Siège du pouvoir" 94
L'héritage de Leia et de Luke. La bataille finale 94
Améliorer les compétences de vos personnages 95
Grades de commandement 95
Quand vos personnages sont dans de beaux draps... 96
Icônes de statut d'un personnage 96
Forces Spéciales 97
Trouver des Personnages et des Forces Spéciales 98
Le Moniteur de Recherche de Personnel 99
Trouver des personnages avec le MIG 100
Examiner le Personnel 100
Missions 102
Appâts 102
Détection 103

Informateurs 104
Types de mission 104
La Recherche-Développement (R-D) 104
Vérifier l'état de la mission 109
Rapport de mission 110
Retour à la base 110
Troupes et flottes : Attaque 111
Construction de vaisseaux 113
Le menu Vaisseau et Statut 115
Vaisseaux endommagés 117
Vaisseaux lourds et chasseurs. 117
Réorganiser les flottes 120
Vaisseaux de transport 120
Donner des ordres au Personnel et aux Forces Spéciales 121
Ordres à la flotte 121
Rencontre de deux flottes. 124
Blocus 124
L'Etoile Noire 124
Localiser une flotte 124
Défense. 125
Garnisons 127
La commande Gérer les garnisons 128
Constituer des troupes. 128
Types de troupes 129
Flottes et chasseurs 129
Personnel de commandement. 129
Installations défensives 131
Boucliers. 131
Batteries planétaires 131
Le Moniteur de Recherche d'une Troupe. 132
Menu Défense du MIG 132
Analyser les renseignements. 134
Déplacer le Q.G. de l'Alliance. 134
Protéger les personnages clés 135
Gagner la partie 135
Vers la victoire ! 136
Surveiller vos progrès 136

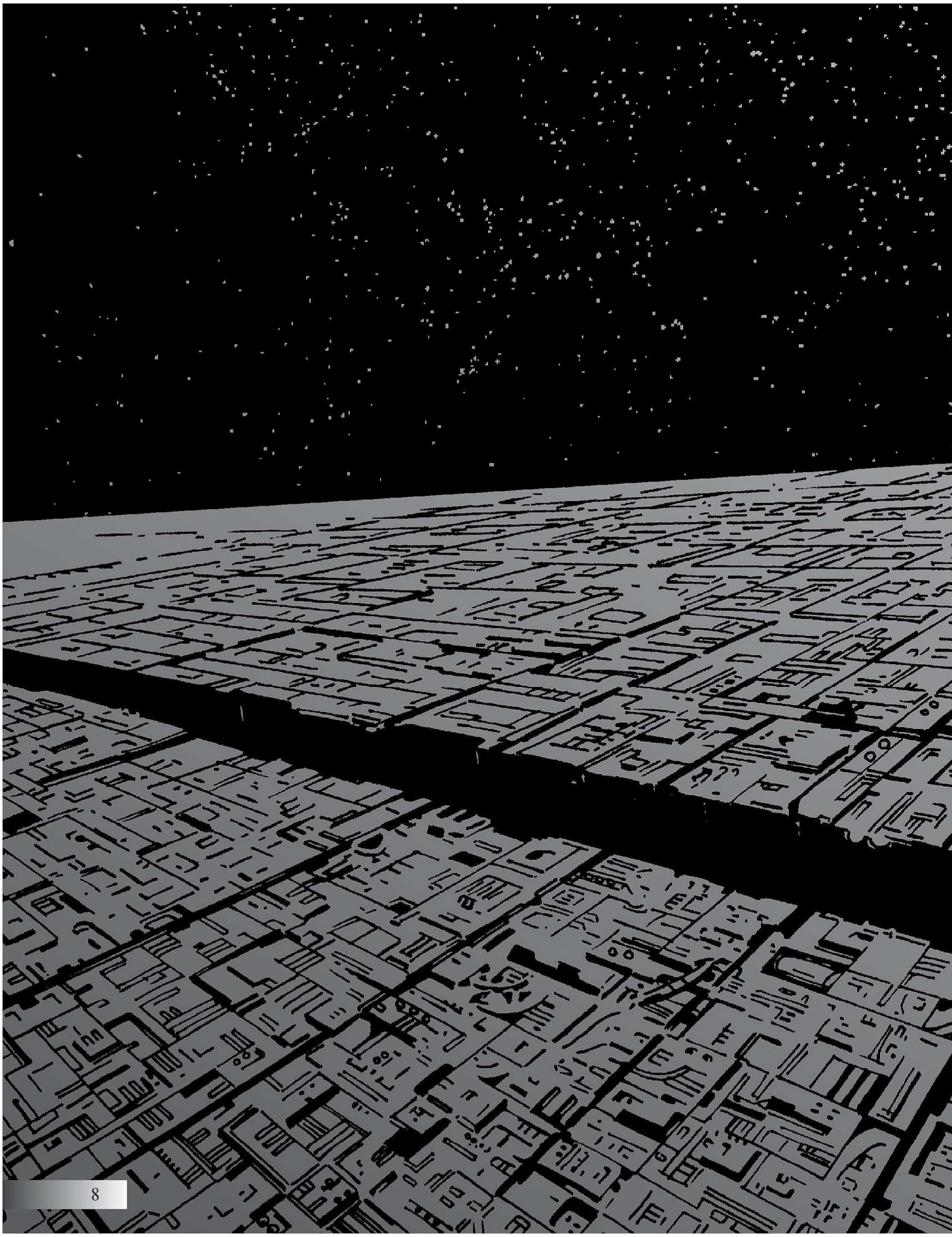
Chapitre 4 – Le Mode Tactique

Les armes. 140
Entrer en mode tactique 141
Le Moniteur Tactique 142

Donner des ordres 143
Points de navigation 144
Cibles 144
La bataille 145
L'attaque 145
Evaluer les avaries. 145
Observer l'action 147
Délinéer les vaisseaux 147
Commandes de la caméra 147
Manœuvres, tactiques et missions 148
Manœuvres 148
Tactiques 150
Missions 150
Options de bataille. 151
Après la bataille 152

Chapitre 5 – Le Mode Multijoueur

Les parties du mode multijoueur 156
Créer une partie multijoueur 156
Ecran de configuration multijoueur 157
Héberger une partie 158
Rejoindre une partie. 159
Les options du mode multijoueur 160
Charger une partie multijoueur préalablement sauvegardée 161
Caractéristiques d'une partie multijoueur. 162
Messages. 162
Déroulement du temps 162
Mettre le jeu en pause 162
Sauvegarder une partie multijoueur 163
Jouer à Star Wars Rebellion sur Internet 163
Héberger sa propre partie sur Internet 164
Utilitaires Internet fournis avec Windows 95 164
Quelques conseils pour jouer sur Internet 165
Glossaire des termes relatifs à Internet. 166
Crédits. 170
Garantie limitée 171
Bande originale du jeu 173
Annexe. 175
Index 190



Chapitre 1 - Présentation/ Installation



Présentation

Star Wars Rebellion™ est un jeu de stratégie qui vous permet de prendre le contrôle des forces de l'Empire Galactique ou de l'Alliance Rebelle, de gérer vos ressources, de commander les personnages principaux et de constituer des flottes, tout cela depuis la Passerelle. Ce jeu se déroule dans l'univers bien connu de *Star Wars*, peu après la destruction de l'Etoile Noire de Yavin.

Une grande partie de l'action de **Star Wars Rebellion** se déroule au niveau galactique ; vous vous battrez pour conquérir de nouveaux systèmes tout en utilisant les ressources des systèmes que vous contrôlez déjà pour rassembler vos troupes et vos vaisseaux.

Lorsque votre flotte se bat pour un système contre votre adversaire, **Star Wars Rebellion** n'est plus seulement un formidable jeu de stratégie, il devient aussi un jeu passionnément tactique. Dans la partie tactique du jeu, vous commandez directement votre flotte au combat, et c'est vous qui désignez leur cible à vos vaisseaux lourds et à vos chasseurs et qui leur indiquez quelles manoeuvres et missions entreprendre.

Pour gagner à **Star Wars Rebellion**, vous devez coordonner les ressources sous votre contrôle de manière à remplir les conditions de victoire du jeu : prendre ou détruire le quartier général de votre adversaire et capturer ses deux principaux personnages.



Conditions de victoire

Remporter des victoires sur l'adversaire et gagner le soutien des populations de la galaxie contribue à vous faire progresser dans le jeu, mais pour sortir vainqueur, vous devez remplir un certain nombre de conditions précises. Ces conditions sont différentes pour l'Alliance et pour l'Empire.

Le joueur qui a choisi de rallier l'Alliance Rebelle doit :

- **Prendre et contrôler le quartier général de l'Empire à Coruscant.**
- **Capturer et garder prisonniers les personnages Impériaux suivants :**
  - **L'Empereur Palpatine**
  - **Dark Vador**

Le joueur contrôlant l'Empire Galactique doit :

- **Localiser et détruire le quartier général de l'Alliance.**
- **Capturer et garder prisonniers les principaux chefs de l'Alliance :**
  - **Mon Mothma**
  - **Luke Skywalker**

A propos de ce manuel

Ce manuel a pour but de vous permettre de jouer le plus rapidement possible à **Star Wars Rebellion.** Nous avons considéré en concevant ce manuel que vous n'étiez ni un expert des jeux de stratégie, ni un spécialiste de Windows 95. Le présent manuel se divise en cinq chapitres :

- Le CHAPITRE 1 présente les principaux concepts du jeu. **Star Wars Rebellion** est un jeu riche et complexe. Pour en profiter au maximum, vous ne devez pas seulement connaître ses concepts de base, mais également comprendre comment ils sont corrélés. Ce chapitre traite aussi des procédures de configuration et d'installation du jeu.
- Le CHAPITRE 2 est un tutoriel composé de cinq "mini-missions". Ce chapitre vous permettra de bien comprendre le jeu et son interface.
- Le CHAPITRE 3 décrit en détails l'interface du jeu de stratégie, les caractéristiques, les icônes et les principales commandes du jeu. Nous vous recommandons d'attendre, pour lire ce chapitre, de vous être familiarisé avec le jeu et d'en connaître les caractéristiques. Ce chapitre vous servira de référence lorsque vous voudrez approfondir votre connaissance du jeu.
- Le CHAPITRE 4 aborde le mode tactique de **Star Wars Rebellion**, qui vous apportera des possibilités de jeu supplémentaires passionnantes.
- Le CHAPITRE 5 aborde les duels multijoueur, qui vous permettent d'affronter un adversaire sur un réseau local, sur Internet, par modem ou via une connexion série.

Vous trouverez ci-après une présentation des principaux concepts du jeu.

Loyauté et contrôle des systèmes

Star Wars Rebellion se déroule dans une galaxie composée de secteurs. Chaque secteur comprend 10 systèmes planétaires (que nous appellerons simplement "systèmes"). Chaque système peut être inoccupé, neutre, contrôlé par l'Empire ou par les Rebelles. Les systèmes du Noyau (ceux qui sont au centre de la galaxie) sont peuplés, ils disposent d'infrastructures établies et généralement de plus de ressources que les systèmes de la Bordure. Ces derniers demeurent inexplorés au début du jeu. La plupart sont inhabités ; les rares qui sont

peuplés sont équipés de structures plus primitives que celles des systèmes du Noyau.

Le contrôle des systèmes est un aspect essentiel de **Star Wars Rebellion.** En effet, lorsque vous contrôlez un système, vous pouvez: y amener vos troupes, donner des ordres aux installations, exploiter et utiliser ses ressources.

La loyauté est la mesure de la popularité de votre camp auprès de la population. Vous pouvez contrôler un système en ralliant la population à votre cause. Si un système ne vous est pas loyal, vous pouvez employer la force et y placer vos troupes pour en prendre le contrôle. Néanmoins, vous devez savoir que les systèmes que vous contrôlez de cette manière risquent de se révolter.

Construction et production

Les systèmes recèlent des matières premières que vous pouvez extraire puis raffiner pour soutenir votre effort de construction, entraîner vos troupes et entretenir vos vaisseaux. Les raffineries transforment les matières premières en matières raffinées. Ces matériaux sont ensuite utilisés dans les sites de construction pour mettre sur pied des unités.

Voici quelques exemples d'installations de construction :

- Chantiers de construction : ils vous permettent de construire des mines, des raffineries, des systèmes de défense et d'autres installations de construction.
- Camps d'entraînement : pour constituer des troupes et des forces spéciales.
- Chantiers navals : pour construire des vaisseaux et renforcer votre flotte.

L'association de mines et de raffineries vous permet d'accroître votre capacité de maintenance pour construire et entretenir vos nouvelles



structures. La capacité de maintenance a pour but de mesurer votre capacité à entretenir toutes vos unités (combustible, nourriture, munitions, pièces détachées, etc.). Si vous n'avez pas la possibilité d'assurer la maintenance de toutes vos unités, vous devrez renoncer à certaines d'entre elles.

Star Wars Rebellion est un jeu à facettes multiples. La bonne gestion de vos ressources constitue l'un des principaux défis que vous aurez à relever.

Caractéristiques propres à chaque camp

Dans **Star Wars Rebellion,** vous choisissez de rallier l'Empire Galactique ou l'Alliance Rebelle. Chaque camp a évidemment ses personnages principaux, comme Dark Vador ou Luke Skywalker. Les deux camps disposent de vaisseaux, de troupes et de forces spéciales, mais le type et le nombre de ces unités varient. Si vous jouez du côté de l'Empire, vous pourrez mettre sur pied des régiments de stormtroopers. L'Alliance quant à elle, peut utiliser des X-wings comme ceux que vous avez pu voir détruire l'Etoile Noire dans le film la Guerre des étoiles. Ici comme toujours, l'Empire contrôle la galaxie d'une main de fer. Si vous êtes de son côté, vous pourrez assassiner vos ennemis ou, si vous avez suffisamment de ressources, reconstruire l'Etoile Noire.

Les personnages

Les personnages constituent l'une de vos plus importantes ressources. Tirés des films et des romans de la Guerre des étoiles, leurs forces et leurs capacités sont différentes. Si vous voulez gagner, il sera essentiel pour vous d'apprendre à utiliser au mieux ces personnages.

Ainsi, pour une mission diplomatique destinée à rallier un monde neutre, il sera préférable d'envoyer la Princesse Leia. Yan Solo, lui, sera plus efficace dans une mission d'espionnage. Au début d'une partie, sept personnages environ sont à vos côtés. A mesure que le jeu avancera, vous pourrez en recruter d'autres. Au total, le jeu comprend une soixantaine de personnages, trente dans chaque camp.

Eléments du conflit

Le combat est omniprésent dans **Star Wars Rebellion**. Les conflits avec votre adversaire peuvent survenir entre un vaisseau et les forces défensives d'une planète, ou entre deux flottes orbitant autour d'un système. Pour réussir dans le jeu, vous devez comprendre comment s'articulent les composantes offensives et défensives.

- **Troupes :** personnel militaire tels que les régiments de la Marine ou les stormtroopers. Ils peuvent être basés au sol ou à bord d'un vaisseau.
- **Installations défensives :** systèmes de protection des structures contre les bombardements ou les feux ennemis.
- **Chasseurs :** vaisseaux de petite taille, faciles à manœuvrer, qui peuvent attaquer d'autres vaisseaux.
- **Vaisseaux lourds :** gros vaisseaux adaptés au combat, aux bombardements, au transport de chasseurs ou de troupes ou à plusieurs de ces tâches.
- **Personnages :** personnages à votre disposition pour les missions et les ordres. Certains personnages sont qualifiés pour assurer le commandement de flottes, de vaisseaux ou de régiments d'infanterie.
- **Forces spéciales :** personnel que vous formez dans les camps d'entraînement et qui est spécialisé dans certains types de missions (espionnage, sabotage et enlèvement.)

- **Flottes :** composées essentiellement de vaisseaux lourds, de chasseurs, de troupes et de personnages. C'est à vous de composer vos flottes à partir de ces divers éléments, en réponse aux attaques de vos adversaires ou en fonction de vos propres ambitions.

Le mode tactique de Star Wars Rebellion

Il y a principalement deux modes de jeux : stratégique et tactique. Pour ce qui concerne la stratégie, il s'agira pour vous de gagner l'appui des populations à travers la galaxie, de prendre le contrôle de nouveaux systèmes, d'exploiter au maximum vos ressources et d'étendre votre flotte, de manière à remplir les conditions de victoire. Mais arrivera l'heure où vous devrez affronter directement votre adversaire. Ce sera alors le moment de mettre à l'épreuve vos talents tactiques.

Vous pouvez entrer en mode tactique lorsque votre flotte rencontre une flotte ennemie en orbite autour d'un système. Vous pouvez observer les deux forces dans un Holocube tridimensionnel. Vous transmettez directement vos ordres à votre flotte pour ce qui concerne les manœuvres et les cibles. En mode tactique, le seul maître à bord, c'est vous.

Automatisation de certaines tâches

De nombreux aspects de **Star Wars Rebellion** peuvent être automatisés. Ainsi, si vous n'aimez pas avoir le contrôle pendant les combats, vous pouvez demander au jeu de les simuler et de vous donner les résultats. Ou alors, si vous vous lassez de gérer des détails tels que les garnisons ou la production, vous pouvez confier cette responsabilité à votre agent droïde, IMP-22 ou Z6-PO. Attention pourtant, car il n'est pas dit que votre agent sera plus habile que vous ne l'auriez été. En outre, il ne fera sans doute pas les choix que vous auriez fait.

Duel multijoueur

Star Wars Rebellion est un jeu palpitant lorsque vous affrontez l'ordinateur. Mais il prend une toute autre dimension lorsque vous jouez contre une autre personne en duel. **Star Wars Rebellion** vous propose quatre méthodes de connexion différentes :

- Réseau local (LAN, IPX ou TCP/IP);
- Internet.
- Modem.
- Connexion série au moyen d'un câble Null-modem.

La suite

Cette présentation a introduit les différents aspects de **Star Wars Rebellion.** Il y a de nombreux détails à découvrir. La prochaine section vous explique comment installer et configurer votre jeu.

Instructions pour installer le jeu

1. Quittez toutes les applications en cours d'exécution et fermez les fenêtres encore ouvertes sur le bureau de Windows.
2. Insérez le CD de **Star Wars Rebellion** dans votre lecteur de CD-ROM.
3. Si la notification d'insertion automatique de Windows 95 est activée, l'écran d'installation apparaît après quelques secondes (fig. 1.1)



FIG. 1.1 MENU D'INSTALLATION

Si la notification d'insertion automatique est désactivée, le programme de lancement n'apparaît pas. Dans ce cas, double-cliquez sur l'icône **Poste de travail**, puis sur l'icône du **CD-ROM**. Double-cliquez ensuite sur l'icône du programme **Autorun.exe** pour exécuter le programme de lancement de **Star Wars Rebellion**. Cet écran vous propose les options suivantes :

- **INSTALLER :** Installe le jeu sur votre disque dur. Si vous avez déjà installé le jeu, ce bouton s'intitule Réinstaller. ***REMARQUE : vous devez réinstaller le jeu si certaines de ses composantes ont été effacées de votre système après l'installation, si un fichier était endommagé lors de la première installation, ou si vous souhaitez modifier le type d'installation (par exemple, vous aviez sélectionné une installation minimale et vous voulez procéder à une installation complète du jeu sur votre disque dur.)***



- **JOUER :** Cliquez sur ce bouton pour lancer le jeu une fois l'installation terminée.
- **DESINSTALLER :** Efface le jeu de votre disque dur.
- **CONSULTER LE README :** Nous vous recommandons vivement de consulter le fichier Readme pour prendre connaissance des modifications de dernière minute.
- **GUIDE DE DEPANNAGE :** Consultez le Guide de dépannage pour obtenir de plus amples informations sur l'installation du jeu et quelques astuces qui vous permettront de résoudre la grande majorité des problèmes techniques que vous risquez de rencontrer.
- **INSTALLER DIRECTX :** Cliquez sur ce bouton pour installer DirectX 5.0 sur votre système, si ce n'est pas déjà fait. Réinstallez DirectX pour mettre à jour vos pilotes ou pour les remplacer.
- **QUITTER :** Cette option vous permet de revenir au bureau de Windows 95.

4. Pour installer le jeu, cliquez sur le bouton **Installer**. Suivez les instructions qui apparaissent sur votre écran.
5. Sélectionnez le dossier de destination où **Star Wars Rebellion** va être installé. Le répertoire sélectionné par défaut est **C:\Program Files\LucasArts\Star Wars Rebellion** (la lettre de votre unité de disque dur peut être différente). Vous pouvez toutefois spécifier un autre disque et/ou un autre dossier
6. Choisissez un type d'installation : Minimale, Normale ou Complète. Cliquez sur le bouton **Suivant**. Le programme d'installation va maintenant copier les fichiers du jeu sur votre disque dur.
7. Le programme d'installation vous propose ensuite de créer une série de raccourcis, de telle sorte que vous pourrez lancer le jeu plus facilement, mais aussi d'accéder d'un simple clic à la page Web de LucasArts sur Internet. Cochez les cases correspondant aux raccourcis que vous souhaitez installer. Cliquez sur **Suivant**.
8. Le programme d'installation va créer un



groupe de programmes **Star Wars Rebellion** dans le menu Démarrer de Windows, dans lequel les icônes de l'application vont être ajoutées. Cliquez sur **Suivant** pour accepter le nom qui vous est proposé par défaut (**LucasArts\Star Wars Rebellion**). Vous avez également la possibilité de créer un autre groupe ou de sélectionner un groupe existant. Cliquez ensuite sur **Suivant**.

9. Si le jeu est correctement installé, un message vous indique que "L'installation est terminée". A ce stade, vous pouvez consulter le fichier Readme.

10. Une fois l'installation de **Star Wars Rebellion** terminée, le programme vous demandera d'installer Microsoft DirectX 5.0, composante nécessaire au bon fonctionnement du jeu. Si vous n'avez pas encore installé DirectX 5.0 sur votre système, vous devrez le faire maintenant. Si DirectX 5.0 a déjà été installé, la coche correspondante est vide. Cliquez sur **Terminer**.

11. Vous voilà prêt à lancer **Star Wars Rebellion**.

DES PROBLEMES POUR INSTALLER LE JEU ?

Si vous rencontrez des difficultés pour installer le jeu, consultez le Guide de dépannage. Vous y trouverez de plus amples détails concernant l'installation du jeu, ainsi que quelques astuces qui vous permettront de remédier aux éventuels problèmes techniques auxquels vous serez confronté. Pour accéder au Guide de dépannage :

1. Double-cliquez sur l'icône **Poste de travail.**

2. Dans la fenêtre qui apparaît, double-cliquez sur l'icône du lecteur de CD-ROM. Le programme de lancement de **Star Wars Rebellion** apparaît après quelques secondes.

3. Si la notification d'insertion automatique est activée, le programme de lancement de **Star Wars Rebellion** apparaît automatiquement. Si cette option est désactivée, le programme de lancement n'apparaît pas automatiquement lorsque vous insérez le CD du jeu dans votre lecteur de CD-ROM. Dans ce cas, double-cliquez sur l'icône **Poste de travail,** puis sur l'icône du **CD-ROM** dans la fenêtre qui apparaît. Double-cliquez ensuite sur l'icône du programme **Autorun.exe** pour ouvrir le programme de lancement de **Star Wars Rebellion.**

4. Dans le programme de lancement, choisissez Guide de dépannage.

CHARGEMENT DU JEU

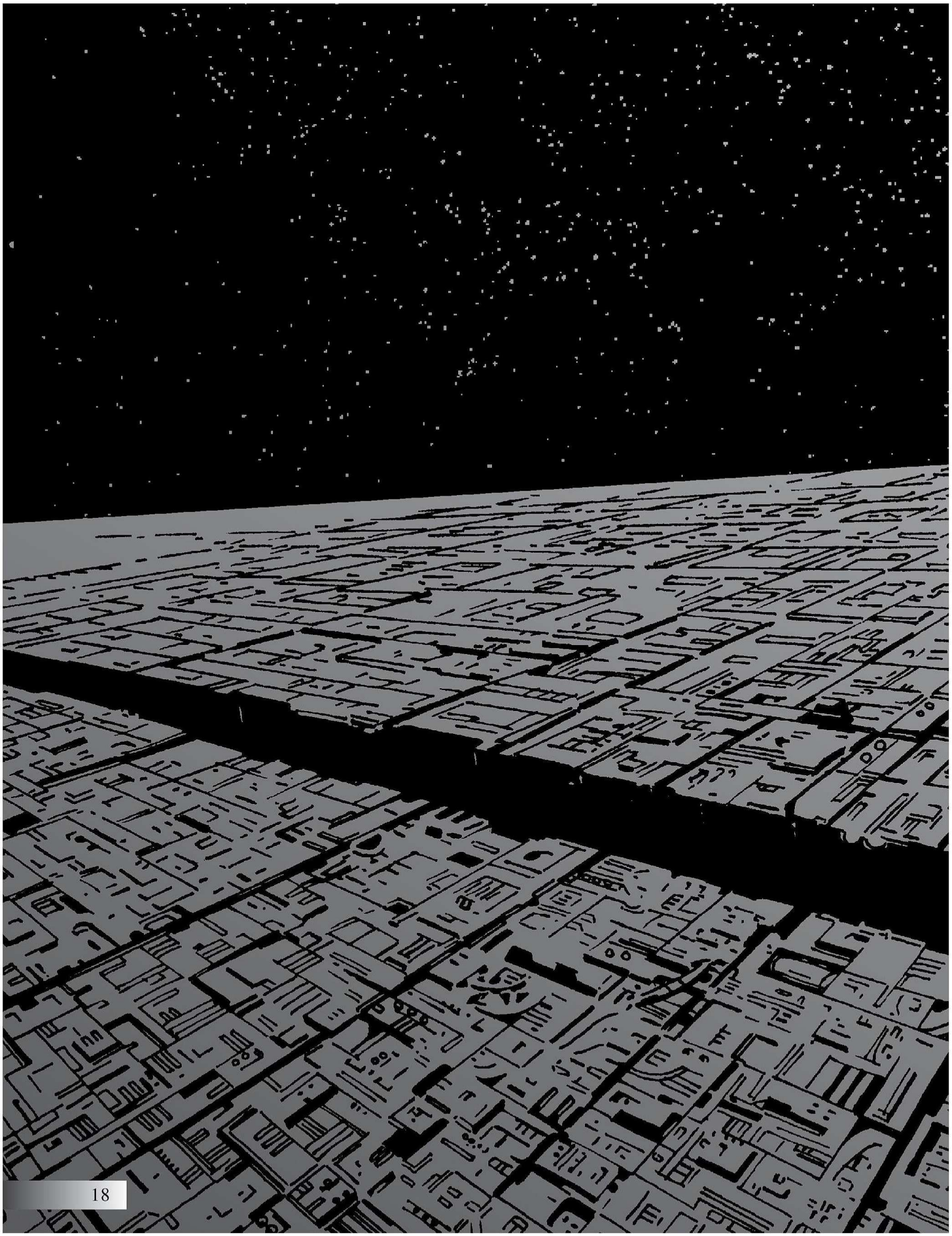
1. Pour lancer le jeu, insérez le CD de **Star Wars Rebellion** dans votre lecteur de CD-ROM.

2. Si la notification d'insertion automatique de Windows 95 est activée, le programme de lancement du jeu (Fig. 1.2) apparaît automatiquement lorsque le CD de **Star Wars Rebellion** est inséré dans le lecteur. Cliquez sur **Jouer**.

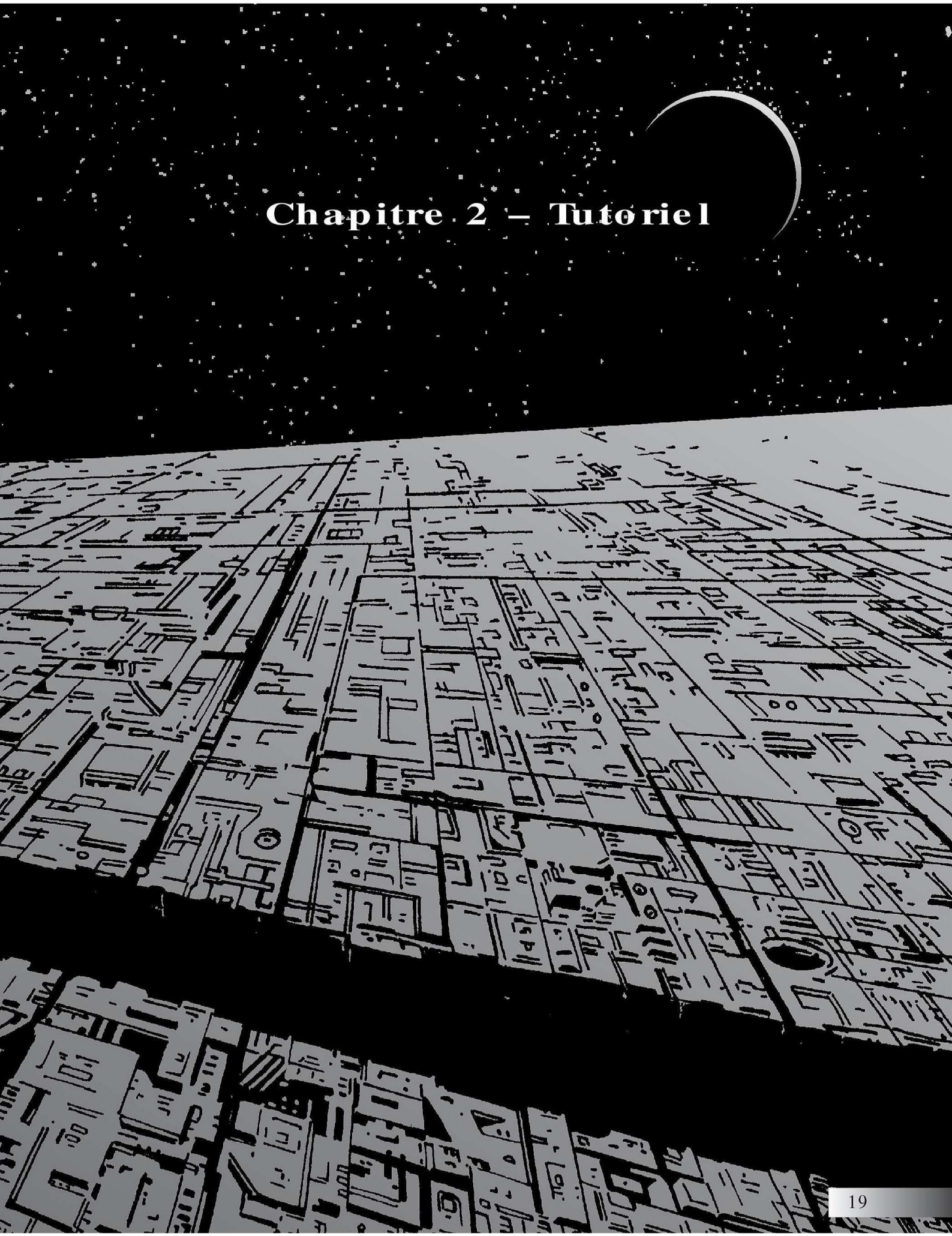
3. Si la notification d'insertion automatique est désactivée, double-cliquez sur l'icône **Poste de travail.** Dans la fenêtre qui apparaît, double-cliquez sur l'icône du CD-ROM. Le programme de lancement apparaît après quelques secondes. Vous avez également la possibilité de lancer le jeu en choisissant le raccourci **Star Wars Rebellion** dans le menu Démarrer.



FIG. 1.2 MENU DU PROGRAMME DE LANCEMENT



Chapitre 2 – Tutoriel



Star Wars Rebellion est un jeu immense. Prendre le contrôle de la galaxie est un objectif fascinant, mais c'est aussi une tâche complexe. Les options stratégiques et les possibilités tactiques du jeu sont si nombreuses, que vous allez devoir apprendre à utiliser les écrans et les menus de l'interface. Ce tutoriel se compose de mini-missions qui vont vous permettre de progresser pas à pas dans le jeu, d'apprendre à manier les commandes, à évaluer les résultats à l'échelle d'un système ou de toute la galaxie. Enfin, vous comprendrez comment ces différents aspects sont reliés entre eux.

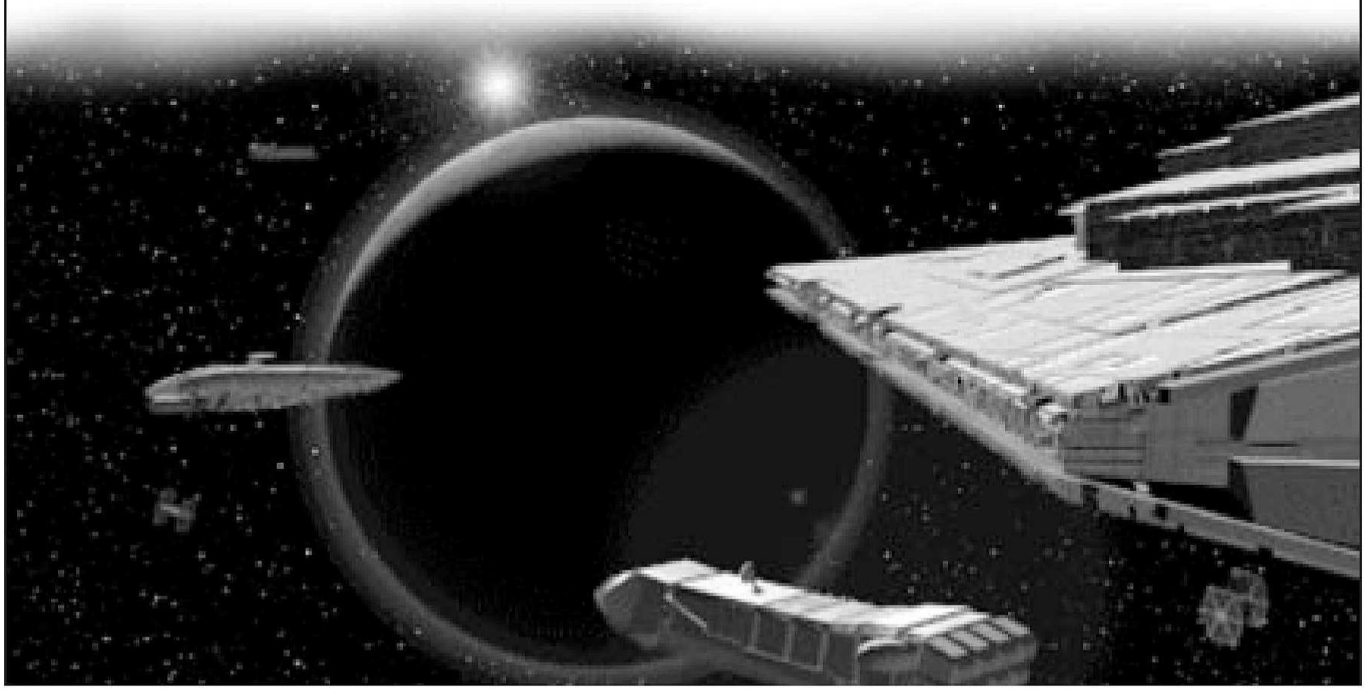
Vous verrez que ce chapitre est abondamment illustré. Certaines captures d'écran ne correspondent pas exactement à l'image que vous avez sur votre ordinateur, mais c'est normal. Le propre de **Star Wars Rebellion** est d'être un jeu toujours différent.

Remarque : Star Wars Rebellion est un jeu en temps réel et non une simulation fonctionnant par "tours", comme la plupart des jeux de stratégie. Cela signifie qu'au moment où vous jouez, votre adversaire progresse aussi. Dans ce tutoriel, le mode tactique du jeu a été délaissé au profit de son aspect stratégique. Si vous devez affronter votre adversaire, l'écran Alerte de bataille s'affichera automatiquement (Fig. 2.1). Cliquez alors sur le bouton Simuler les résultats et ne prêtez aucune attention au résultat de cet affrontement. Il sera bien temps de devenir un foudre de guerre, une fois que vous maîtriserez parfaitement les commandes du jeu...

Mini-mission 1

Commencez une nouvelle partie et explorez la Galaxie (Jouez dans le camp de l'alliance)

Dans cette mini-mission, vous allez installer le jeu, lancer une partie et consulter le Moniteur des Informations Galactiques pour étudier les différents secteurs.



1. Installez et lancez Star Wars Rebellion
Installez le jeu en suivant les instructions de la page 15 puis lancez une partie. Le logo de LucasArts, celui de Coolhand, puis l'historique de la Guerre des Etoiles seront visibles à l'écran. Au début de la partie, vous vous retrouvez dans la navette qui vous mène vers le quartier général des Rebelles ou vers celui de l'Empire. Vous allez devoir choisir les paramètres de la partie (Fig. 2.2).

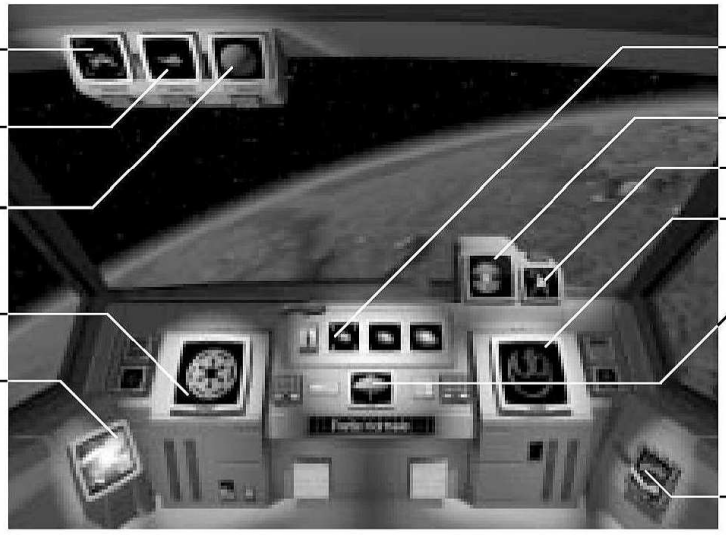
2. Configurez une nouvelle partie
Les paramètres par défaut sont : normale pour ce qui est de la taille de la galaxie, et Facile pour le niveau de difficulté. Pour jouer en suivant ce tutoriel, rejoignez le camp de l'Alliance. Pour cela, cliquez simplement sur l'icône rouge en rotation (Fig.2.2). La navette se dirigera alors vers le Q.G. l'Alliance pour vous déposer sur la Passerelle. C'est de cet écran que vous allez pouvoir contrôler la plupart des fonctions du jeu (Fig.2.3).

Cliquez ici



Simuler les résultats
En cliquant sur ce bouton, vous lancez une bataille sans y participer. L'ordinateur vous indiquera le résultat du combat (il n'a pas d'importance dans ce tutoriel).

FIG.2.1 L'ÉCRAN ALERTE DE BATAILLE APPARAÎT AUTOMATIQUEMENT SI VOTRE ADVERSAIRE VOUS ATTAQUE.



Choix du niveau de difficulté (Facile par défaut)
Moyen
Difficile
Rejoindre le camp de l'Empire
Jouer à plusieurs, via un modem, un réseau ou sur Internet (consultez le chapitre 5 pour plus de détails).

Sélection de la taille de la galaxie (Normale par défaut)
Charger une sauvegarde
Voir les crédits
Jouer dans le camp de l'Alliance
Prise du QG uniquement. Dans cette option pour une partie courte, le vainqueur est le premier joueur qui s'empare du Q.G. ennemi.
Quitter

FIG. 2.2 LE COCKPIT DE LA NAVETTE

ASTUCE

Pour passer la séquence d'introduction, cliquez avec la souris.

Une carte de la galaxie est maintenant visible en haut de l'écran, c'est le Moniteur des Informations Galactiques. A droite, vous pouvez voir et entendre Z-6PO, votre fidèle conseiller, qui vous briefera. D2-R2, lui, s'occupe d'intercepter les messages galactiques pour vous donner de précieux renseignements concernant les mouvements des troupes, l'état des constructions, la Recherche-Développement, etc.

La galaxie est immense. Dans **Star Wars Rebellion**, le plus petit des univers se compose de 10 secteurs, chaque secteur comprenant 10 systèmes planétaires (la plus grande galaxie du jeu contient 20 secteurs). Le panneau de commande, c'est-à-dire les boutons qui se situent de chaque côté de D2-R2, servent à obtenir des informations sur votre galaxie. Ils permettent, par exemple, de trouver un personnage, une armée ou une planète. Au cours d'une partie, vous allez constamment utiliser ces commandes du jeu.

ASTUCE

Les info-bulles vous donnent des indications sur un bouton ou une fonction de l'interface. Laissez un court instant le pointeur de la souris sur l'option qui vous intéresse.

3. Ecoutez le briefing de Z-6PO



Le rapport de votre fidèle droïde vous donne un aperçu de la situation. Tout en parlant, Z-6PO indique les différents systèmes de la galaxie, il précise également vos objectifs et les dangers qu'il faudra éviter. Si vous ne souhaitez pas écouter le briefing de Z-6PO, cliquez avec la souris ou appuyez sur la touche **Echap**.

Après ce briefing, vous accédez à la fenêtre Conseils de l'agent. Les messages disponibles dans cet écran vous donnent des recommandations de jeu. Pour consulter un message, double-cliquez dessus.

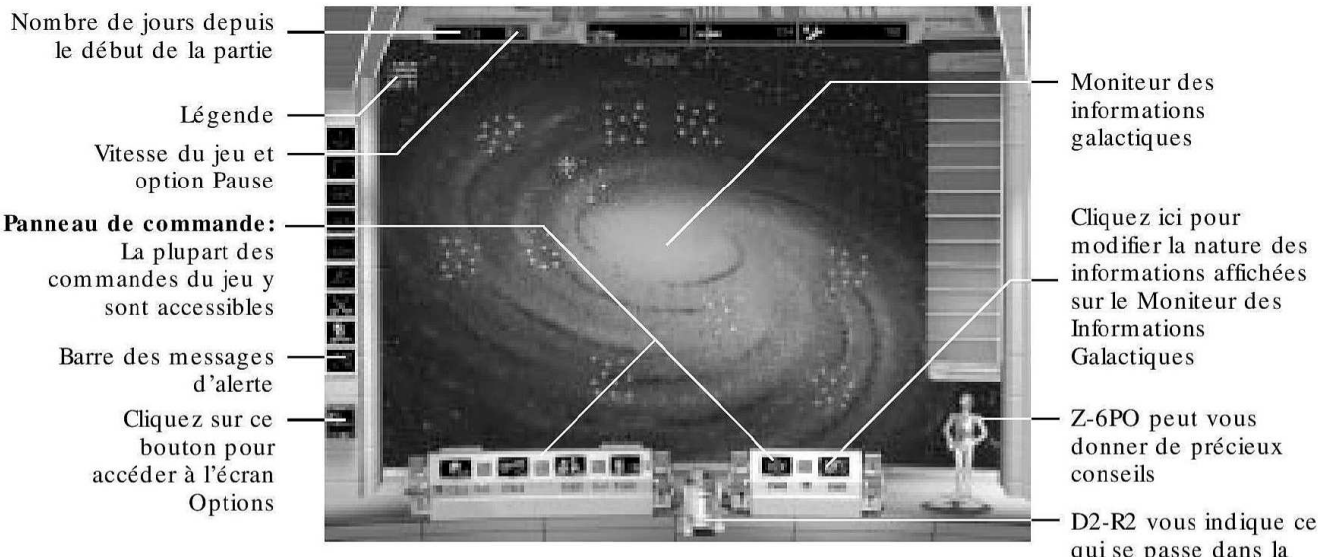


FIG. 2.3 LA PASSERELLE

Remarque : L'écran Conseils de l'agent n'est disponible qu'en mode Facile. Pour accéder à cette fenêtre de conseils lorsque vous jouez en mode Moyen ou Difficile, vous devez activer cet écran dans le menu Agent.

Comme pour la plupart des fenêtres du jeu, l'index des messages doit être fermé pour effectuer une autre action. Pour quitter cet écran, appuyez sur **Echap** ou cliquez sur le bouton qui permet de fermer la fenêtre. Nous reviendrons sur l'écran des messages dans la prochaine mini-mission. De plus, cette fonction est expliquée en détails dans le chapitre 3.

4. Mettez le jeu en pause quand vous consultez le reste de ce tutoriel.

Pour cela, cliquez avec le bouton droit sur le menu Déroulement du temps en haut de l'écran et choisissez Pause dans le menu déroulant.



Cliquez avec le bouton droit sur Déroulement du temps pour faire apparaître cette liste et sélectionner l'option Pause.

Votre adversaire ne peut pas continuer à jouer si vous avez placé le jeu sur Pause, pour lire le manuel ou faire autre chose. Bien sûr, lorsque le jeu est en pause, vous ne pouvez pas continuer la partie non plus.

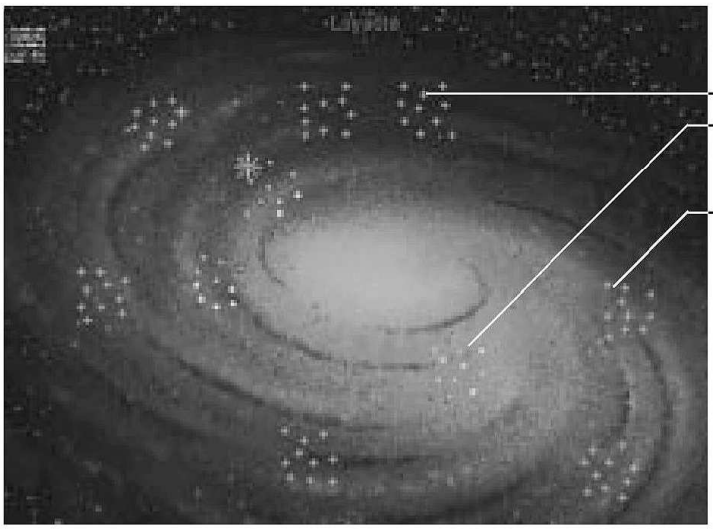
Le message d'alerte suivant apparaît quand le jeu est sur Pause (Fig.2.4). Cliquez sur la petite coche en-dessous du texte pour reprendre la partie.



FIG. 2.4 MESSAGE D'ALERTE POUR LA PAUSE

5. Découvrez le Moniteur des Informations Galactiques

Cet écran vous montre une carte de la galaxie. Par défaut, il indique le camp - la loyauté - de chaque système (Fig.2.5). Dans cet écran, plus les étoiles sont grandes, plus elles sont loyales à la cause du joueur. Double-cliquez sur l'option Légende pour obtenir plus d'informations sur les étoiles de la carte.



La galaxie d'une partie normale est composée de 10 secteurs, chacun contenant 10 planètes (représentées ici par des étoiles).

FIG.2.5 LE MONITEUR DES INFORMATIONS GALACTIQUES INDIQUE LA LOYAUTÉ DES SYSTÈMES.

Remarque : Chaque camp commence une partie en contrôlant plusieurs systèmes. Mais certaines planètes sont plus loyales que d'autres. Les exceptions sont Yavin et la base des Rebelles qui – au début du jeu - soutiennent l'Alliance à 100%, et Coruscant qui est à 100% en faveur de l'Empire.

Les couleurs utilisées indiquent quel camp contrôle quel système (Fig.2.6). Ces références sont valables pour tout le jeu (pas seulement pour l'écran Loyauté).

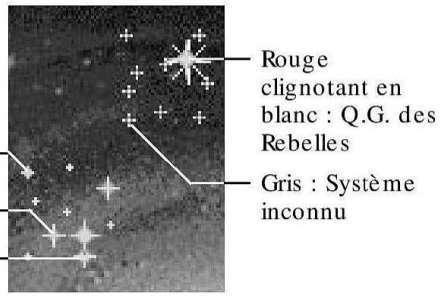


FIG.2.6 GROS-PLAN SUR LE MONITEUR DES INFORMATIONS GALACTIQUES

N'oubliez pas qu'une planète peut être de votre côté même si elle est aux mains de l'ennemi.

Une grande étoile verte représente un système contrôlé par l'Empire mais qui est en faveur de l'Alliance. En déplaçant le pointeur sur la carte, vous pouvez voir le nom des secteurs.

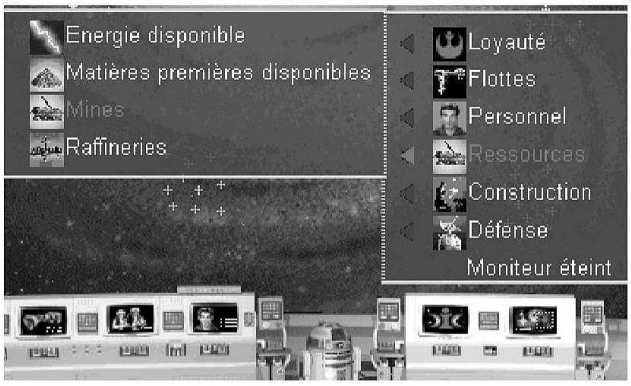


FIG. 2.7 ACCÉDEZ À DE NOMBREUX RENSEIGNEMENTS EN FAISANT APPARAÎTRE DES SOUS-MENUS (PAR EXEMPLE CELUI DES MINES).

Vous pouvez modifier le type de renseignement affiché sur le Moniteur des Informations Galactiques en cliquant sur le bouton correspondant dans le panneau de commande, en bas de l'écran. Les sous-menus de cette commande vous permettent de changer ce à quoi correspondent les étoiles, à savoir la loyauté, les flottes, le personnel, les ressources, la production ou les défenses. Ainsi par exemple, pour voir comment vos mines sont distribuées à travers la galaxie, sélectionnez **Ressources**, puis cliquez sur Mines (Fig. 2.7.). Les grandes étoiles indiquant, cette fois, l'emplacement d'une ou plusieurs mines.

Cette carte de la galaxie est utile, car elle vous donne une vision globale de votre situation. Toutefois, pour savoir plus précisément ce qui se passe dans ces secteurs, et dans les systèmes, il vous faut des informations plus détaillées.

6. Affichez la fenêtre d'un secteur

Sélectionnez un secteur où la loyauté est relativement équilibrée entre l'Empire et l'Alliance, et qui contient des mondes neutres.



Cliquez sur un secteur (similaire à celui-ci)

Double-cliquez sur ce secteur pour afficher la fenêtre Secteur (Fig.2.8). Vos y verrez tous les systèmes qui composent ce secteur. Double-cliquez sur les multiples icônes disponibles pour faire apparaître d'autres fenêtres d'information.

Remarque : Dans Star Wars Rebellion et dans ce manuel, le mot système signifie système planétaire mais aussi, dans certains cas, planète tout court.

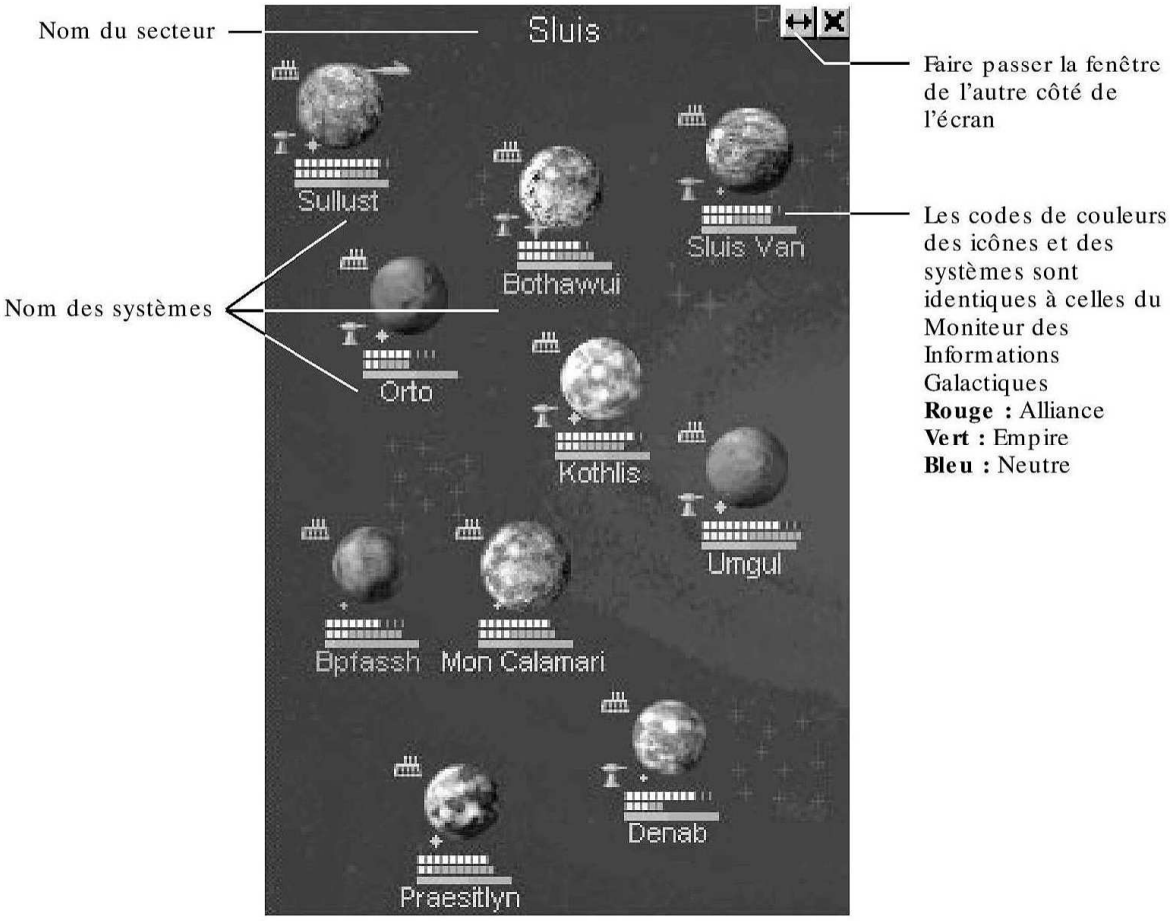


FIG. 2.8 EXEMPLE DE FENÊTRE DE SECTEUR

La carte d'un système ressemble souvent à celle que vous pouvez voir ci-dessus (Fig. 2.8). ***Remarque : Les détails disponibles sur la carte d'un système sont variables d'une partie à l'autre.***

La figure ci-dessous présente l'image détaillée d'un système (Fig. 2.9). Les petites icônes permettent de visualiser les ressources et leur disponibilité. L'autre barre indique le camp que soutieut la planète (vert pour l'Empire, rouge pour l'Alliance).

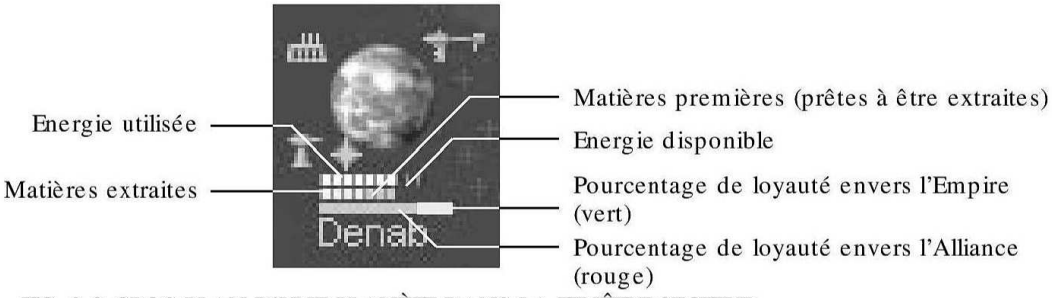


FIG. 2.9 GROS PLAN D'UNE PLANÈTE DANS LA FENÊTRE SECTEUR

Double-cliquez sur les icônes autour des systèmes pour agir sur l'un des domaines suivants :

CONSTRUCTION : Si une planète possède des chantiers de construction, des mines ou des raffineries, cliquez sur cette icône pour accéder à ses ressources et ses structures.

DEFENSES DU SYSTEME : Lorsqu'une planète est dotée de troupes et d'escadrons de chasseurs chargés de la protéger, vous pouvez accéder à ces ressources militaires en double-cliquant sur cette icône.

FLOTTES : Si une planète possède une flotte de vaisseaux spatiaux, cette icône est visible à droite du système.

7. Ouvrez et consultez la fenêtre de production et de construction.
Sélectionnez un système doté de capacités de production et de construction (l'icône visible en haut à gauche). Double-cliquez sur cette icône pour accéder à des sous-menus détaillés (Fig. 2.10).

Double-cliquez ici.

Remarque : De nombreuses fenêtres peuvent être ouvertes en même temps. Pour afficher une fenêtre au premier plan, cliquez sur son cadre. Vous pouvez également utiliser les raccourcis clavier suivants : Ctrl + Tab, ou bien Ctrl + Majuscule + Tab, pour faire défiler les fenêtres disponibles.

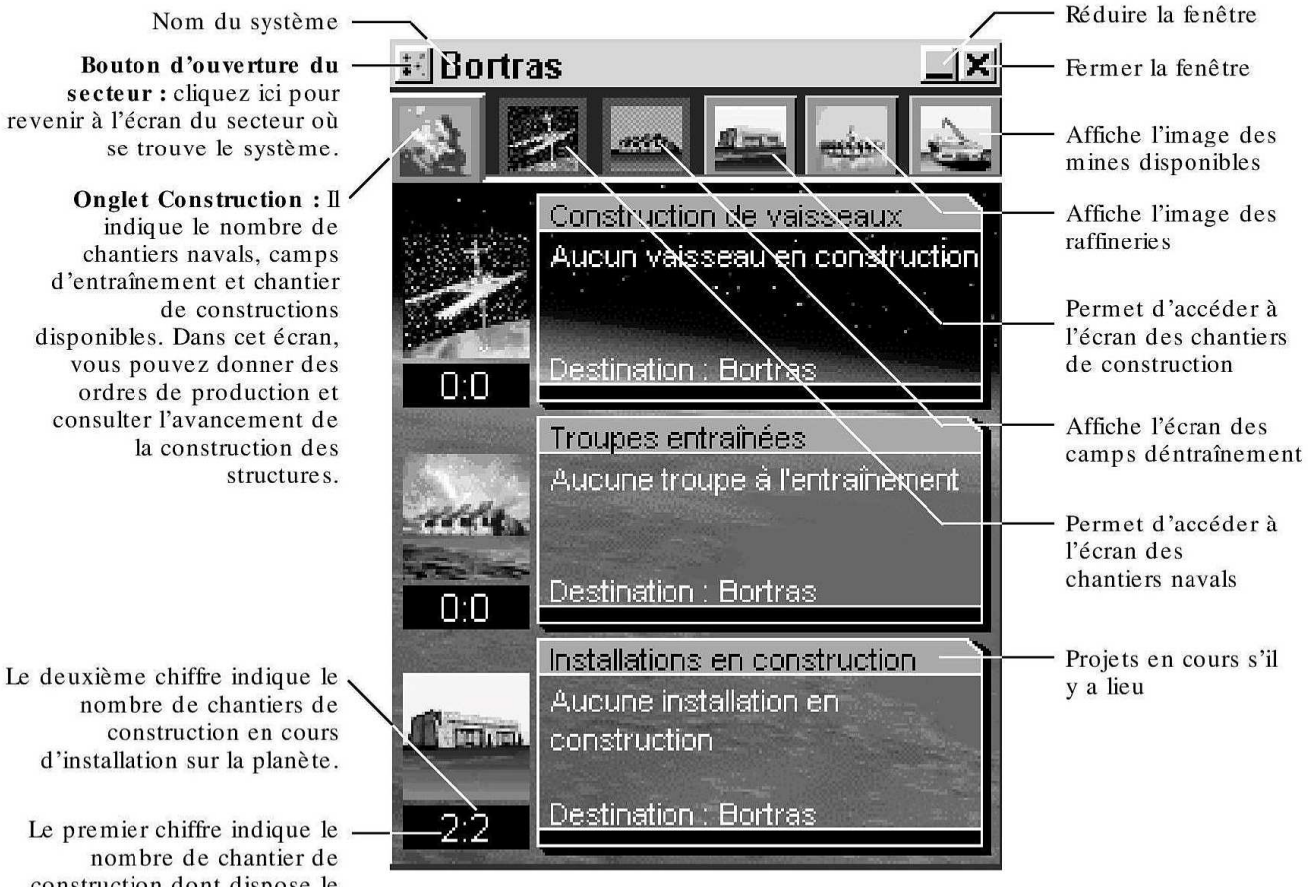


FIG. 2.10 FENÊTRE DE CONSTRUCTION ET DE PRODUCTION

L'onglet le plus à gauche s'affiche par défaut, il vous indique le nombre de chantiers navals, camps d'entraînement et chantiers de construction présents sur la planète. Si une construction est en cours sur ce système, vous le voyez immédiatement dans cet écran. Les autres onglets vous permettent d'obtenir le même genre d'informations sur les raffineries et les mines.

ASTUCE

En cliquant sur le bouton d'ouverture du secteur dans le coin supérieur gauche de la fenêtre, vous revenez à la fenêtre du secteur.

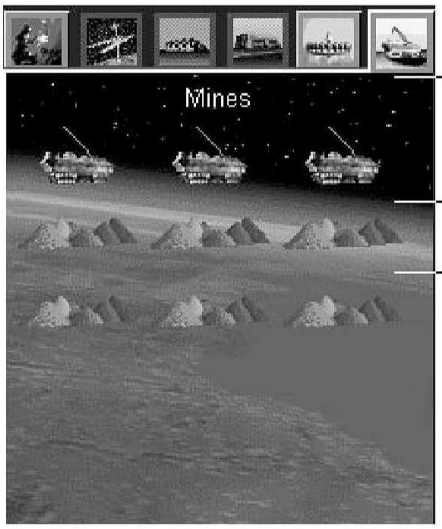


FIG. 2.11 ONGLET MINE DE LA FENÊTRE PRODUCTION ET CONSTRUCTION

8. Examinez les ressources d'une planète et vérifiez leur utilisation.

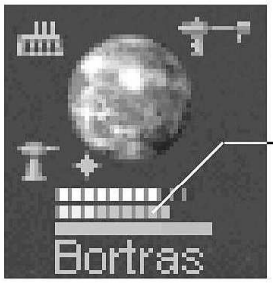
De nombreux systèmes sont dotés de matières premières qu'il est possible d'exploiter. Pour voir les mines dont dispose un système, cliquez sur l'onglet Mine.



Cliquez ici.

L'écran qui apparaît vous indique le nombre de mines et la quantité de matières premières exploitables (Fig. 2.11). Les mines sont représentées par des machines, et les matières premières ont la forme de monticules colorés. Dans cet exemple, vous pouvez développer un maximum de neuf mines (trois sont déjà exploitées).

Remarque : Dans la fenêtre Secteur, un graphique vous indique la quantité de matières premières dont vous disposez, par rapport aux mines déjà en activité. Consultez la barre jaune et rouge sous l'icône de la planète (Fig. 2.12).



Barre de statut des matières premières
Une autre façon d'obtenir les mêmes informations : 3 mines exploitées (jaune), 6 matières premières (rouge).

FIG. 2.12

Remarque : Dans le cas présent, trois cases jaunes signifient trois mines en cours d'exploitation. Les six cases rouges indiquent qu'il vous reste six gisements à exploiter. En laissant le pointeur sur ce graphique, le message suivant apparaîtra : "Matières premières 3/9" (ce ratio change régulièrement).

Pour quitter l'écran de construction et de production, cliquez sur la croix pour fermer la fenêtre.

9. Ouvrez et consultez la fenêtre de défense

Sélectionnez un système possédant une icône Défense dans le coin inférieur gauche.

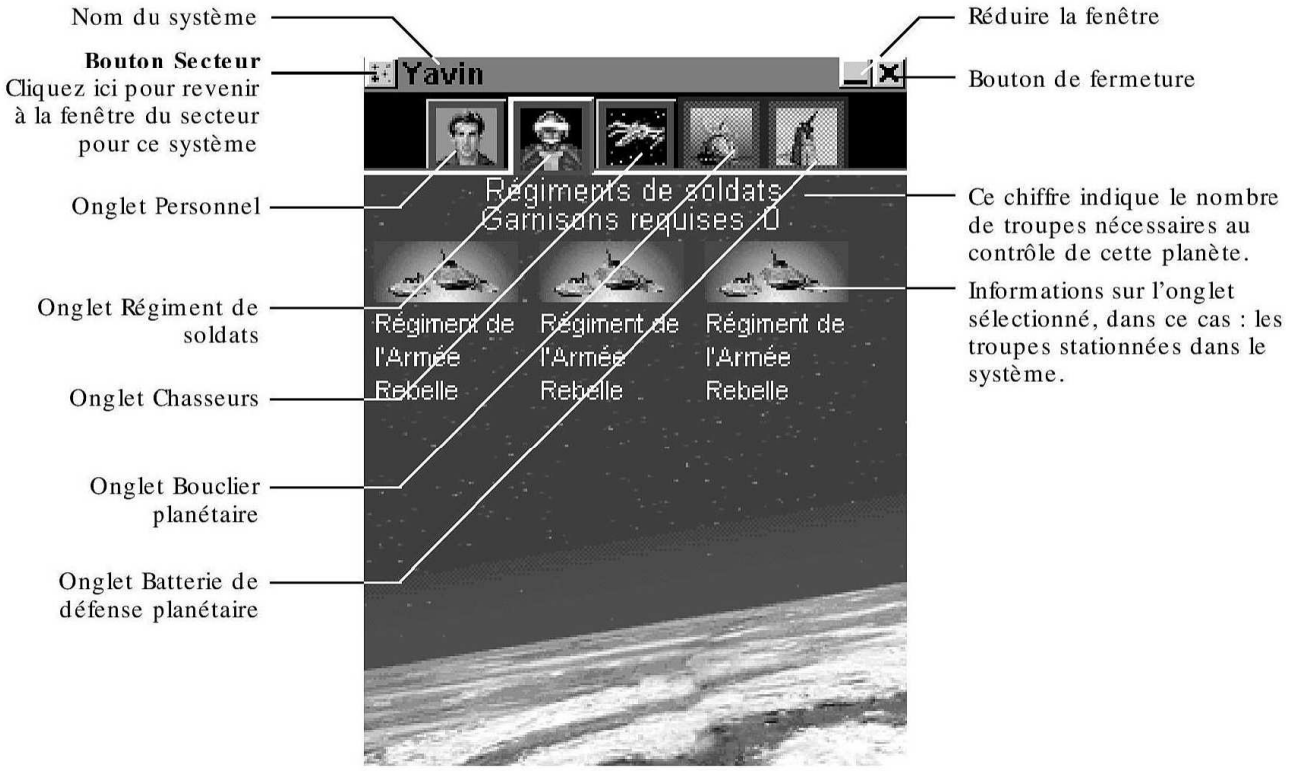


FIG. 2.13 ECRAN DE DÉFENSE PLANÉTAIRE

Cliquez sur cette icône pour afficher la fenêtre correspondante (Fig. 2.13).



Double-cliquez ici

La fenêtre de défense du système est identique à celle de la Construction et de Production. Pour obtenir plus d'informations sur les unités disponibles sur la planète, cliquez sur l'un des onglets (l'onglet personnel est affiché par défaut). Vous pouvez alors consulter et donner des ordres au personnel, aux régiments de soldats et aux chasseurs stationnés sur cette planète. Vous pouvez aussi voir la technologie défensive de ce système (boucliers et batteries planétaires). L'utilisation de ces moyens défensifs est expliquée plus tard dans les mini-missions, ainsi que dans le chapitre 3.

Pour quitter l'écran des systèmes de défense, cliquez sur le bouton Fermer.

10. Si vous le souhaitez, quittez le jeu ou lancez une nouvelle partie

Cliquez sur l'icône **Options** du jeu à gauche de l'écran pour accéder à l'écran des options (Fig. 2.14).



Cliquez ici.

Les options disponibles dans cette fenêtre sont détaillées au chapitre 3 ; des photos d'écran expliquent les différents boutons pour sauvegarder, charger ou quitter une partie, retourner au cockpit de la navette ou revenir à la Passerelle.

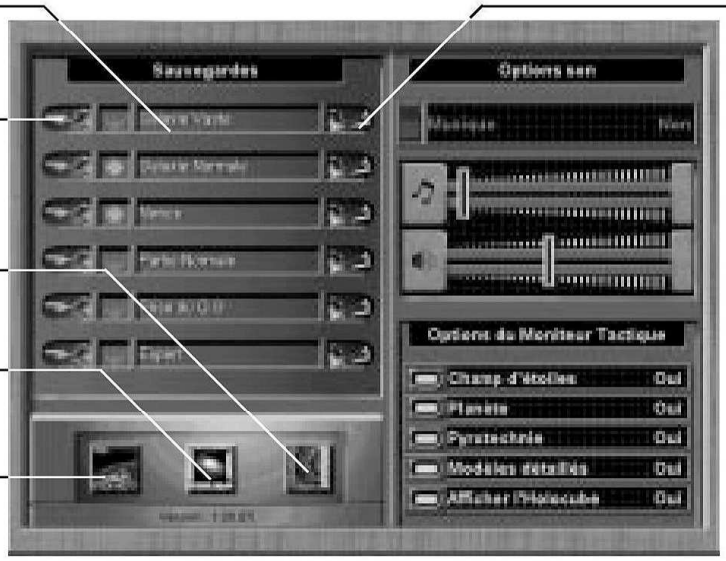


FIG. 2.14 ECRAN OPTIONS DU JEU.

11. Résumé

Au cours de cette mini-mission, vous avez appris à utiliser les boutons et les commandes qui vous permettent d'explorer la galaxie. Les chapitres suivants de ce tutoriel vont vous montrer comment obtenir d'autres données sur la galaxie et comment agir sur votre environnement.

Mini-mission 2 :

Augmentez votre capacité de maintenance (Jouez dans le camp de l'Alliance)

Les matières premières, les matières raffinées et la capacité de maintenance sont des éléments clefs dans **Star Wars Rebellion**. Les matières premières sont extraites dans les mines, puis transformées dans les raffineries. Dans le jeu, toute construction nécessite une quantité plus ou moins importante de matières raffinées. En outre, toute construction, à l'exception des mines et des raffineries, nécessite une certaine capacité de maintenance. Ce sont les mines et les raffineries qui produisent la capacité de maintenance.

Vous allez maintenant vous familiariser avec la gestion des ressources, les commandes du jeu, et la collecte d'informations sur la galaxie. Il ne s'agit pas de réaliser une vraie partie, mais plutôt d'apprendre à jouer. Comme dans la mini-mission précédente, si l'Empire vous attaque à l'improviste, simulez le combat et ignorez le résultat.

1. Commencez une nouvelle partie dans le camp de l'Alliance.

Comme pour la première mini-mission, lancez **Star Wars Rebellion**, puis cliquez sur l'icône de l'Alliance dans le cockpit de la navette.

ASTUCE

Pour éviter le briefing de Z-6PO, appuyez sur la touche Echap ou cliquez avec la souris.

2. Examinez votre capacité de maintenance.

Trois moniteurs sont visibles en haut de la Passerelle, au-dessus du Moniteur des Informations Galactiques. (Fig. 2.15).
Chaque moniteur comporte une icône et une valeur.

Regardez bien cette partie de l'écran :



FIG. 2.15

✦ **MONITEUR DES MATIÈRES PREMIÈRES:** Le chiffre de gauche vous indique la quantité de matières premières à raffiner. Normalement, il est assez bas, puisque le minerai est raffiné au fur et à mesure qu'il est extrait du sol.

✦ **MONITEUR DES MATIÈRES RAFFINÉES:** Au milieu apparaît la quantité de matières raffinées qui servent à produire des installations, des vaisseaux ou des troupes. Le minerai raffiné est normalement en progression constante, mais il est possible qu'il n'y en ait pas en début de partie.

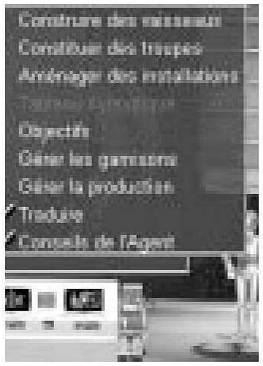
✦ **MONITEUR DE MAINTENANCE :** A droite est affichée la maintenance disponible. Chaque association de mine et de raffinerie vous donne 50 points de maintenance. Ce chiffre est souvent faible en début de partie. Nous allons construire des mines et des raffineries afin de pouvoir produire et entretenir plus de troupes, d'installations et de vaisseaux.

Remarque : Si votre capacité de maintenance est trop basse, vous ne pourrez rien construire, excepté des mines et des raffineries (qui nécessitent tout de même une certaine quantité de matières raffinées). Si votre capacité de maintenance passe en dessous de zéro, certaines structures, troupes et vaisseaux devront être démolis.

3. Vérifiez le nombre de mines et de raffineries dont vous disposez

Chaque raffinerie exploite la production d'une de vos mines, où qu'elle se trouve dans la galaxie. En associant des mines et des raffineries, vous augmentez votre capacité de maintenance. Vous optimisez donc l'utilisation de vos ressources en maintenant un ratio de 1/1 de mines et de raffineries.

Z-6PO connaît la situation de toutes vos ressources, y compris les installations. Pour accéder à ces informations, consultez le Tableau synoptique pour contrôler la proportion de mines et de raffineries. Cliquez avec le bouton droit sur Z-6PO et sélectionnez l'option Tableau synoptique (Fig. 2.16). Dans le menu déroulant, sélectionnez l'icône Mines et raffineries. Sur la photo d'écran (Fig. 2.17), vous possédez 18 raffineries et 37 mines. Par conséquent, vous devez en priorité augmenter le nombre de vos raffineries. Le rapport mines/raffineries vous indique si vous devez augmenter l'une ou l'autre de ces structures. Pour quitter le Tableau synoptique, cliquez sur le bouton Fermer.

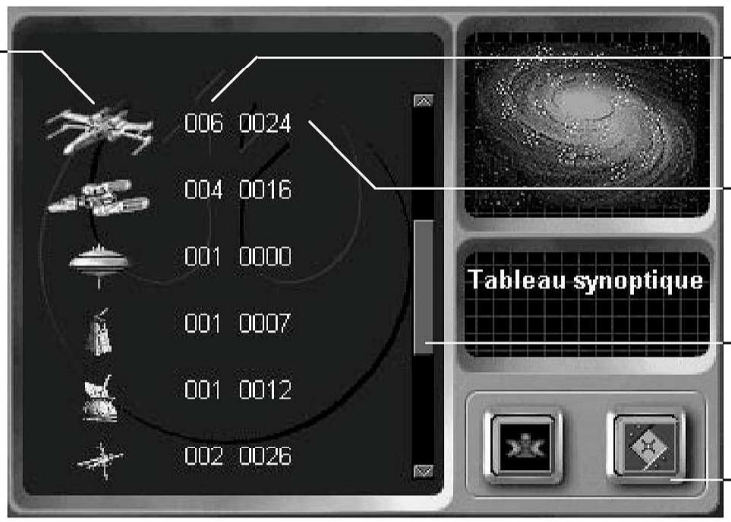


Cliquez avec le bouton droit sur Z-6PO puis choisissez Tableau synoptique dans le menu qui apparaît.

FIG. 2.16

4. Construisez plus de mines et de raffineries.

Maintenant que vous savez si vous devez développer en priorité les mines ou les raffineries, il faut choisir leur emplacement.
Ouvrez une fenêtre Secteur contenant de nombreux systèmes sous votre contrôle.
Vous devez sélectionner une planète qui possède les caractéristiques suivantes :



La première colonne présente (sous la forme d'icônes) les installations, forces spéciales, vaisseaux et troupes.

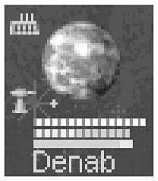
La deuxième colonne précise le nombre de ces éléments en votre possession.

La troisième colonne indique la quantité de maintenance nécessaire à leur fonctionnement.

Faites défiler la liste des éléments que vous possédez à l'aide de ce curseur.

Cliquez ici pour sortir de l'écran.

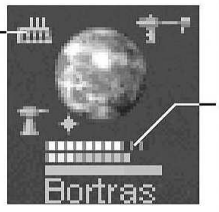
FIG. 2.17 TABLEAU SYNOPTIQUE



Cliquez sur un secteur qui possède plusieurs étoiles rouges, comme celui-ci.

✦ ENERGIE DISPONIBLE POUR LES STRUCTURES

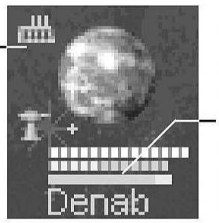
L'énergie dont dispose une planète est représentée par de petits carrés bleus, placés sur une barre bleue et blanche (Fig. 2.18). Chaque carré permet d'alimenter une installation, de type chantier de construction, mine ou raffinerie.



Icône Construction et production

Bortras dispose de l'énergie suffisante (carrés bleus) pour trois installations supplémentaires. Les carrés rouges indiquent que des matières premières peuvent être exploitées par les mines.

FIG. 2.18



Icône Construction et production

Vous voyez sur cette photo que Denab dispose de matières premières mais pas d'énergie. Vous ne pourrez donc pas y installer de mines.

FIG 2.19

Pour développer une exploitation minière, vous devez être en possession d'un système doté:

✦ DE MATIÈRES PREMIÈRES POUR LES MINES

Ces matériaux bruts sont représentés par des cases rouges sur la barre de statut des matières premières.

Remarque : Il n'est pas possible de modifier le nombre de cases dont dispose une planète. Dans le chapitre 3, vous verrez comment détruire des structures que vous n'utilisez pas, afin d'en produire de nouvelles.

Si aucun système ne correspond à ce que vous recherchez, cliquez sur le bouton en haut à droite pour fermer la fenêtre de ce secteur. Recherchez ensuite un système accueillant dans un autre secteur. Lorsque vous avez trouvé un système doté des ressources nécessaires, ouvrez la fenêtre Construction et Production en double-cliquant sur l'icône correspondante.

5. Ordonnez l'aménagement d'installations.

C'est Z-6PO, votre agent, qui lance l'ordre de produire des vaisseaux, des troupes et des installations. Sélectionnez l'option Aménager des installation.

Cliquez sur Z-6PO avec le bouton droit et choisissez Aménager des installations dans le menu déroulant.



Le pointeur de la souris prend alors la forme d'une cible. Cette icône signifie que vous devez choisir l'endroit où vous souhaitez aménager une installation. Cliquez sur le système où vous voulez la placer. L'écran Choix de la construction sera alors visible (Fig. 2.20). Cette fenêtre présente une structure à construire par défaut. Pour afficher la liste complète des structures disponibles, cliquez sur la flèche pointant vers le bas, sous l'image de la construction par défaut. Descendez dans la liste et cliquez sur **Mine** ou **Raffinerie**. Il est possible de construire plusieurs installations à la fois, mais mieux vaut procéder méthodiquement. Laissez le nombre de structures souhaitées sur un. Regardez la quantité de matières raffinées nécessaire au fonctionnement de la mine ou de la raffinerie. Dans cette fenêtre, vous pouvez aussi voir la durée de la construction du projet. Cliquez sur la coche pour lancer la construction.
L'image à l'écran changera automatiquement. La fenêtre Construction et Production du système où est développée cette installation affichera la nouvelle structure (la grille qui l'entoure signifie que la construction n'est pas terminée) (Fig. 2.21).

6. Attendez le message vous indiquant la fin de la construction.

Profitez du temps de construction pour explorer la galaxie et planifier l'avenir. Sur quels autres systèmes pouvez-vous construire des raffineries et des mines ?



FIG. 2.20 LA FENÊTRE CHOIX DE LA CONSTRUCTION

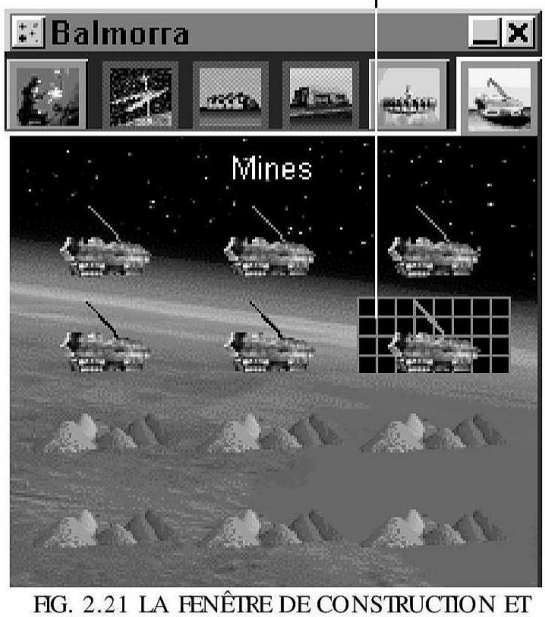


FIG. 2.21 LA FENÊTRE DE CONSTRUCTION ET PRODUCTION AFFICHE LES MINES EN COURS DE PRODUCTION

En haut de l'écran, un chiffre indique le nombre de jours qui se sont écoulés depuis le début de la partie (Fig. 2.22). Le bouton permettant de paramétrer le déroulement du temps se trouve juste à côté. Cliquez dessus avec le bouton droit pour mettre le jeu sur pause ou pour régler la vitesse sur lente, très lente, moyenne ou rapide. Si vous êtes débutant, mieux vaut paramétrer le jeu sur "lent", mais il est possible d'accélérer temporairement le jeu pendant la construction des structures.

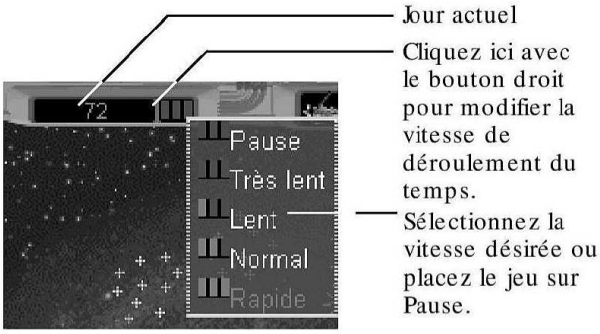


FIG. 2.22 DÉROULEMENT DU TEMPS

Z-6PO vous servira d'interprète lorsque D2-R2 annoncera que votre construction est achevée. Pour consulter les messages, cliquez sur D2-R2 avec le bouton droit, puis choisissez l'option **Messages** (Fig. 2.23). Vous pouvez aussi double-cliquer sur D2-R2 pour accéder directement au menu Messages.



FIG. 2.23 FENÊTRE DE MESSAGES DE D2-R2

Dans la fenêtre Index des messages (Fig. 2.25), consultez tous les messages ou ceux d'une certaine catégorie uniquement. Les conseils de l'Agent vous donnent des indications pour utiliser au mieux les nombreuses options de **Star Wars Rebellion**. Pour lire un message, double-cliquez dessus, dans ce cas Chantier de construction en attente sur Bortras (Fig. 2.26). ***Remarque : A chaque fois qu'un chantier de construction, un chantier naval un ou camp de formation a terminé sa mission – commandée via votre agent ou par vous-même directement – un message vous annonce que cette structure est de nouveau disponible.***

Cliquez sur le bouton **Fermer** ou sur le bouton **Index des messages** pour revenir à la liste des messages. Il est possible d'effacer un message après l'avoir lu. Après un certain temps, les messages disparaissent de la liste (sauf ceux de votre agent).

ASTUCE

Si un message concerne un système précis, vous pouvez afficher l'écran de ce système en cliquant sur le bouton **d'ouverture de la fenêtre**.

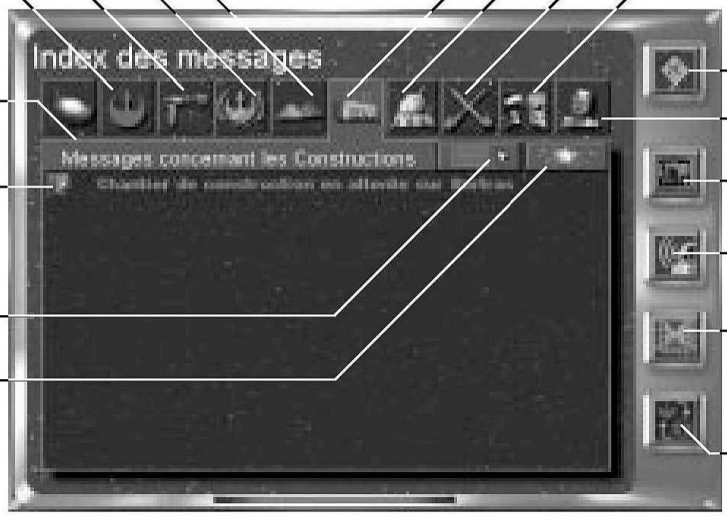


FIG. 2.25 FENÊTRE DES MESSAGES



FIG. 2.26 UN EXEMPLE DE MESSAGE

Lorsque le chantier de construction d'un système produit une structure pour un autre système, vous devez attendre un certain temps pour que la structure construite rejoigne sa destination finale.

D2-R2 vous enverra alors un message indiquant que la construction est en attente. (Fig. 2.26).

CHANTIERS DE CONSTRUCTION

Dans **Star Wars Rebellion**, les structures ne se construisent pas automatiquement. Vous devez posséder au moins un chantier de construction dans l'un des systèmes que vous contrôlez. Pour savoir si un système donné en est doté, accédez à la fenêtre **Construction et production**. Pour localiser votre chantier de construction, sélectionnez cette option dans le menu Construction du Moniteur des Informations Galactiques.



FIG. 2.24 FENÊTRE PRODUCTION ET DE CONSTRUCTION

Le panneau Installations en construction indique la progression de toutes les constructions du système. Cliquez avec le bouton droit sur cet écran pour donner des ordres au chantier de construction. Pour cela, sélectionnez l'option **Construction**, qui affichera l'écran des constructions. Si vous souhaitez produire une structure qui ne sera pas installée sur la planète où se trouve le chantier de construction, choisissez l'option **Destination**. Cliquez ensuite avec l'icône en forme de cible sur le système où vous souhaitez implanter la structure. Vous devrez peut-être sélectionner **Destination**, puis **Construction** si le système choisi initialement ne possède pas suffisamment d'énergie ou de matières premières. Pour éviter ce problème, mieux vaut d'abord choisir la destination, puis lancer la construction .Vous pouvez également utiliser ce menu lorsque vous souhaitez arrêter la production d'une infrastructure (vous trouverez plus de renseignements sur le menu Construction dans le chapitre 3 de ce manuel).

En sélectionnant l'option Aménager des installations dans le menu de Z-6PO, vous demandez au droïde de trouver le chantier de construction le plus proche et de lancer un ordre de production.

Remarque : En début de partie, si l'option Aménager des installations ne fonctionne pas et que vous ne pouvez pas lancer la construction d'une structure, cela signifie que vous ne possédez aucun chantier de construction. Dans ce cas – pour continuer à utiliser ce tutoriel – recommencez la partie à zéro. Pour cela, suivez les indications disponibles à la fin de cette mini-mission. Si ce problème survient au cours d'une vraie partie, vous devrez essayer de vous emparer d'un chantier de construction ennemi (ou appartenant à un système neutre). Vous trouverez plus loin les détails pour prendre le contrôle d'un chantier de construction qui ne vous appartient pas.

Il est facile de passer par votre agent pour lancer un ordre de production, mais vous pouvez obtenir un meilleur contrôle de la situation si vous lancez cette construction en donnant directement l'ordre au système. De plus, il est utile de savoir où se trouve le chantier de construction qui fournit la production, car si le centre de production est loin de la planète où vous voulez placer l'installation, celle-ci mettra du temps à être déployée.

Ouvrez la fenêtre Production du système de destination, sélectionnez l'onglet Mine. Vous verrez que la mine est affichée, mais qu'elle n'est pas surlignée. Cliquez avec le bouton droit sur la mine et choisissez l'option Statut pour voir la date d'arrivée de la mine (Fig. 2.27).

Après avoir mis sur pied des mines et quelques raffineries, consultez de nouveau les moniteurs de matières raffinées et de maintenance pour constater vos progrès. Pour renforcer vos capacités de production, produisez d'autres chantiers de constructions, qui pourront à leur tour fournir plus de mines, de raffineries et plus de structures. Pour établir un chantier de construction, procédez de la même manière que pour une mine ou une raffinerie.

7. Résumé

Dans cette mini-mission, vous avez fait plus ample connaissance avec les commandes et les différents moniteurs et fenêtres de **Star Wars Rebellion**. Vous avez appris à localiser un système en fonction de ses ressources et de ses infrastructures grâce au Moniteur des Informations Galactiques ; à consulter la fenêtre Secteur, pour évaluer le potentiel d'un système en matière de mines, raffineries et autres installations. Vous savez comment donner des instructions de production à un système, par l'intermédiaire de la Fenêtre Construction et production ; demander à votre agent de construire une installation ; et régler la vitesse de déroulement du temps. Dans cette seconde mission, vous avez aussi eu un aperçu des relations qui existent entre différentes installations. En l'occurrence, comment l'extraction et la transformation de vos matières premières vous permet d'augmenter votre capacité de production dans tous vos systèmes.

Remarque : A ce stade, il est sans doute préférable de redémarrer le jeu, en particulier si l'Empire vous a cherché des ennuis. Star Wars Rebellion étant un jeu en temps réel, il est probable que pendant que vous étudiiez le manuel, votre adversaire en a profité pour se développer, explorer la galaxie et s'efforcer de remplir les conditions de victoire. Pour commencer une nouvelle partie, cliquez sur le bouton Options du jeu, à gauche de l'écran.

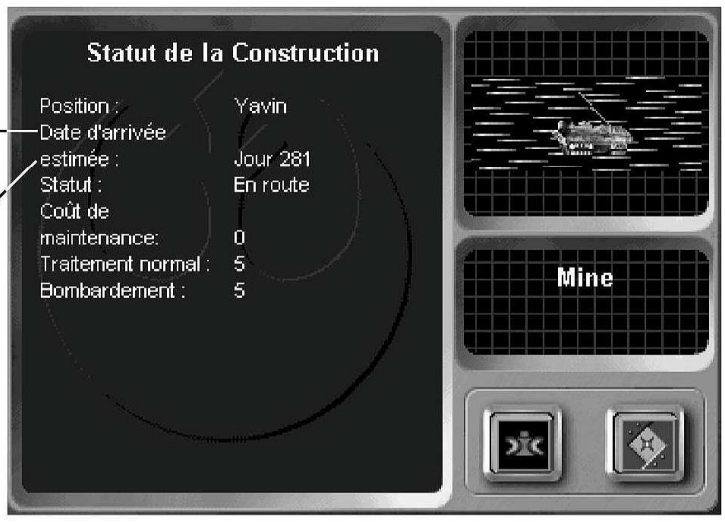


FIG. 2.27 FENÊTRE DE STATUT DE PRODUCTION D'UNE MINE

Mini-mission 3

Obtenir le soutien des systèmes neutres

Dans cette partie, vous allez apprendre à envoyer des missions diplomatiques pour rallier les planètes neutres à votre cause. Pour cela, vous allez contrôler certains personnages pour leur confier des tâches précises. Un personnage est envoyé en mission à partir d'un système que vous contrôlez ou de votre flotte de vaisseaux. Vous devez préciser la nature de la mission et la destination de votre émissaire. Cela fait, votre personnage partira immédiatement et jouera son rôle dès son arrivée sur la planète de votre choix.

Le résultat d'une mission dépend de nombreux facteurs, notamment de l'objectif assigné, de la destination et des forces et faiblesses du personnage que vous avez choisi. Des événements imprévisibles empêchent de prévoir le résultat d'une mission. Il est possible que l'ennemi découvre vos intentions et fasse en sorte que votre mission échoue. Votre agent risque alors d'être blessé, capturé ou même tué.

Même si votre adversaire ne détecte pas la présence du messager, la mission peut échouer si votre personnage n'est pas assez compétent. C'est D2-R2 (si vous jouez dans le camp de l'Alliance) qui vous prévient que votre agent souhaite communiquer avec vous pour faire son rapport de mission. Dans certains cas, vous devez préciser si votre agent doit poursuivre ses efforts sur une longue durée.

Remarque : Pour obtenir plus de détails sur les missions et les personnages du jeu, consultez la section Personnages et Missions du chapitre 3.

1. Choisissez un système neutre dont vous souhaitez obtenir l'appui.

Etudier bien la carte de la galaxie pour trouver une planète neutre – bleue - potentiellement intéressante. Ce système doit posséder de nombreuses ressources (cases jaunes et rouges) et un haut niveau d'énergie (cases bleues et blanches). Vérifiez aussi que la population de ce système neutre est déjà largement en votre faveur ; une mission diplomatique vise en effet à modifier la loyauté d'un système.

Lorsque vous avez trouvé un ou plusieurs systèmes qui vous intéressent, double-cliquez sur l'icône **Construction et Production** pour voir les structures disponibles (Fig.2.29). Il est conseillé de choisir des planètes dotées de structures de production, par exemple un chantier de construction ou un chantier naval (Fig.2.29).

Une fois que vous avez décidé quel système neutre ferait un excellent allié, cliquez sur le bouton pour réduire la fenêtre Construction et Production. Cette carte sera alors rangée dans une des "cases" de la Barre des fenêtres, à droite de l'écran (Fig.2.28).

Remarque : Ces "cases" sont pratiques pour ranger des fenêtres que vous comptez consulter plus tard. Par exemple, si un système possède un chantier de construction, vous pouvez lancer une production puis réduire la taille de la fenêtre. Plus tard, vous réouvrirez cet écran pour vérifier que la production est terminée et donner un autre ordre au chantier de construction.

2. Localisez vos personnages

Les héros de **Star Wars Rebellion** vous sont certainement familiers. Luke Skywalker, la princesse Leia et Yan Solo sont présents dans ce jeu ; les autres personnages sont tirés des trois films de la Guerre des Etoiles et des nombreux livres qui sont parus depuis vingt ans. En tout, plus de 60 protagonistes sont présents dans **Star Wars Rebellion** (répartis équitablement entre l'Empire et l'Alliance). Chaque personnage possède des caractéristiques, des points forts et des faiblesses qui lui sont propres.

Remarque : Chaque joueur commence une partie avec sept personnages. Si vous êtes du côté de l'Alliance, vous contrôlez Mon Mothma (dans le système où est basé le Q.G. des Rebelles) et Luke Skywalker, Leia Organa, Yan Solo, Chewbacca, Jan Dodonna et Wedge Antilles sur Yavin. Si vous jouez dans le camp de l'Empire, vous contrôlez l'empereur Palpatine sur Coruscant, ainsi que Dark Vador, Jerjerrod, Ozzel, Piett, Veers et Needa (tous sont répartis au hasard dans les systèmes et la flotte de l'Empire). Vous jouez également avec un ou plusieurs personnages aléatoires : un pour une petite galaxie, deux pour une galaxie moyenne, et quatre pour une grande galaxie.



FIG.2.28 BARRE DES FENÊTRES

Il existe deux moyens de localiser vos personnages. L'un consiste à utiliser le menu Personnel dans le Moniteur des Informations Galactiques. Choisissez l'option **Personnel en attente** et consultez la liste qui est régulièrement mise à jour (Fig.2.30).Les systèmes symbolisés par de grandes étoiles indiquent la présence de personnel disponible.

Le deuxième moyen de localiser certains membres de votre Personnel est de faire une recherche par personnage. Cliquez sur **Recherche d'un membre du personnel** dans le Panneau de Commande. La Recherche de personnel se décompose en deux écrans (Fig. 2.31). L'écran par défaut concerne tous les



FIG.2.30 MENU PERSONNEL DU MONITEUR DES INFORMATIONS GALACTIQUES



FIG.2.29 ECRAN DE CONSTRUCTION ET PRODUCTION D'UN SYSTÈME NEUTRE DONT VOUS SOUHAITEZ VOUS EMPARER

personnages de votre camp. Double-cliquez sur le nom d'un personnage pour afficher une fenêtre qui vous indiquera sa position actuelle. Afin de poursuivre cette troisième mini-mission, cliquez sur le personnage de Leia Organa pour savoir où elle se trouve.

Remarque: Yan, Luke, Leia et Chewbacca peuvent aussi se trouver dans le palais de Jabba, un lieu qui ne se trouve sur aucune carte. En cours de partie, Luke se rendra sur Dagobah (qui n'est pas non plus localisé géographiquement).

En double-cliquant sur Leia dans la Recherche de personnel, vous affichez l'écran Personnel de la fenêtre Défenses du Système de Yavin.

Remarque: Il est possible qu'à ce niveau du tutoriel, Leia ait été capturée par l'Empire (Yavin étant un objectif prioritaire pour Dark Vador). Dans ce cas, vous devez recommencer la partie.

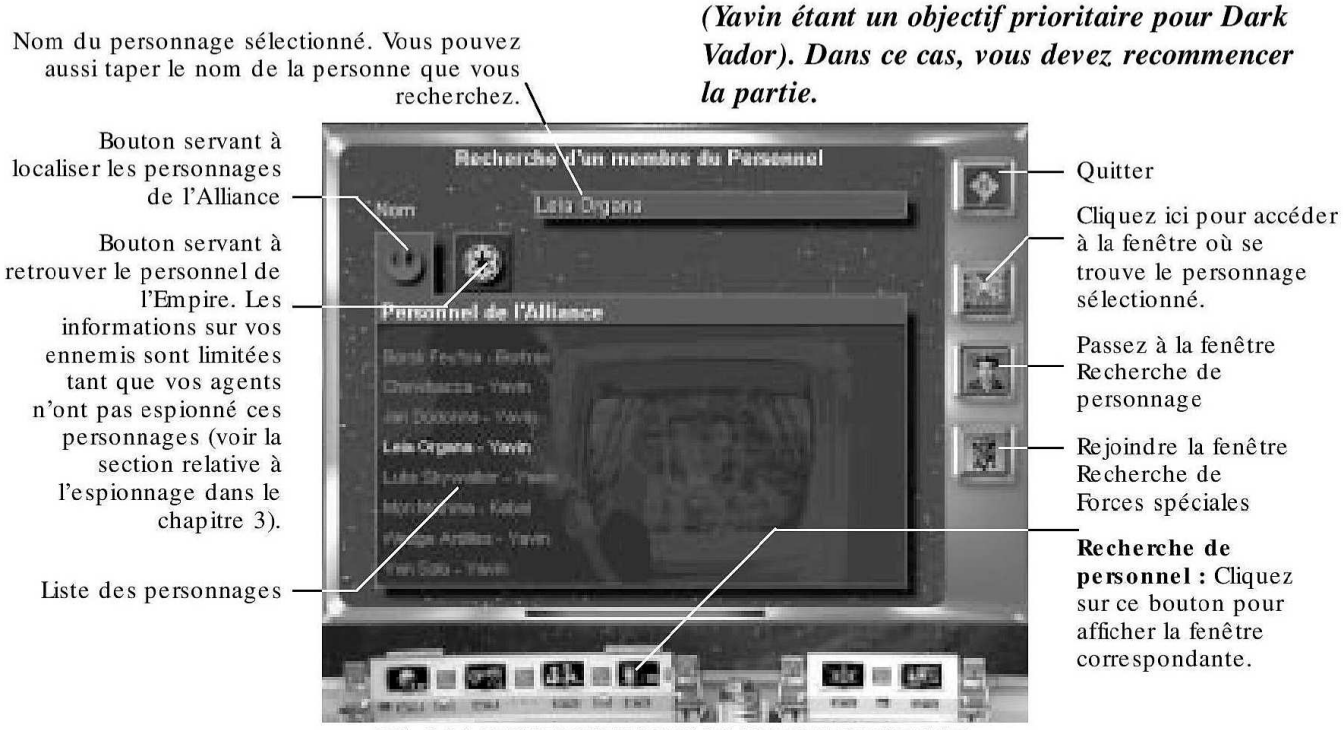


FIG. 2.31 RECHERCHE D'UN MEMBRE DU PERSONNEL

3. Consultez le statut de vos personnages sur Yavin

Votre Personnel peut être dispersé entre cinq lieux différents. Vos personnages peuvent attendre vos ordres dans un système planétaire, être en mission sur une planète, prisonniers sur un système (ou un vaisseau) ennemi, en transit entre deux systèmes (ou entre deux vaisseaux) ou encore être sur un de vos vaisseaux en orbite.

L'écran Défenses du Système (Fig. 2.32) permet d'afficher des renseignements sur le Personnel, les troupes, les chasseurs et les structures défensives du système.

Remarque: Pour afficher cet écran , vous pouvez aussi double-cliquer sur l'icône  ***Défenses du Système, en bas à gauche dans la fenêtre Secteur. Pour cela, fermez maintenant la fenêtre, puis cliquez sur l'icône Défenses du Système à côté de Yavin (le secteur Sumitra).***

Vous voyez maintenant l'onglet Personnel où sont répertoriés les six personnages présents sur Yavin. Cliquez avec le bouton droit sur l'un d'eux pour afficher l'écran correspondant. Sélectionnez l'option **Encyclopédie** pour obtenir des informations sur un personnage (Fig. 2.32).

Après avoir consulté la note biographique, quittez l'encyclopédie puis cliquez avec le bouton droit sur un personnage, afin d'accéder au menu Statut. Vous pouvez ainsi voir l'état du personnage et ses statistiques (Fig. 2.33).Actuellement Leia attend vos ordres, les autres options sont En route, En mission ou bien Capturée. Consultez les notes attribuées aux personnages en fonction de leurs compétences (Leia, par exemple, est une excellente négociatrice, elle est donc parfaite pour les missions diplomatiques). Vous pouvez aussi voir si les membres du Personnel sont dotés de capacités de R-D ou de charisme (aptitude à commander : voir le chapitre 3 pour plus d'information). Fermez ensuite cet écran pour continuer la mini-mission.

4. Envoyer Leia en mission

Double-cliquez sur le système neutre dont vous avez rangé la fenêtre dans la Barre des fenêtres. Positionnez cette fenêtre à côté de l'autre. Ensuite, cliquez avec le bouton droit sur Leia pour afficher la fenêtre correspondante. Choisissez Mission dans le menu. Le pointeur prend alors la forme d'une cible, qui signifie que vous devez indiquer la destination de la princesse Leia. Vous devez aussi préciser le but de la mission (sabotage, capture d'un personnage, etc). Indiquez le système où vous souhaitez envoyer Leia. Pour cela, cliquez sur une zone vide dans la fenêtre d'un système neutre.

L'écran Créer une mission est alors visible (Fig. 2.34). Dans le menu Type de mission, la Diplomatie est sélectionnée par défaut. Si c'est l'option qui vous intéresse, cliquez sur la coche.

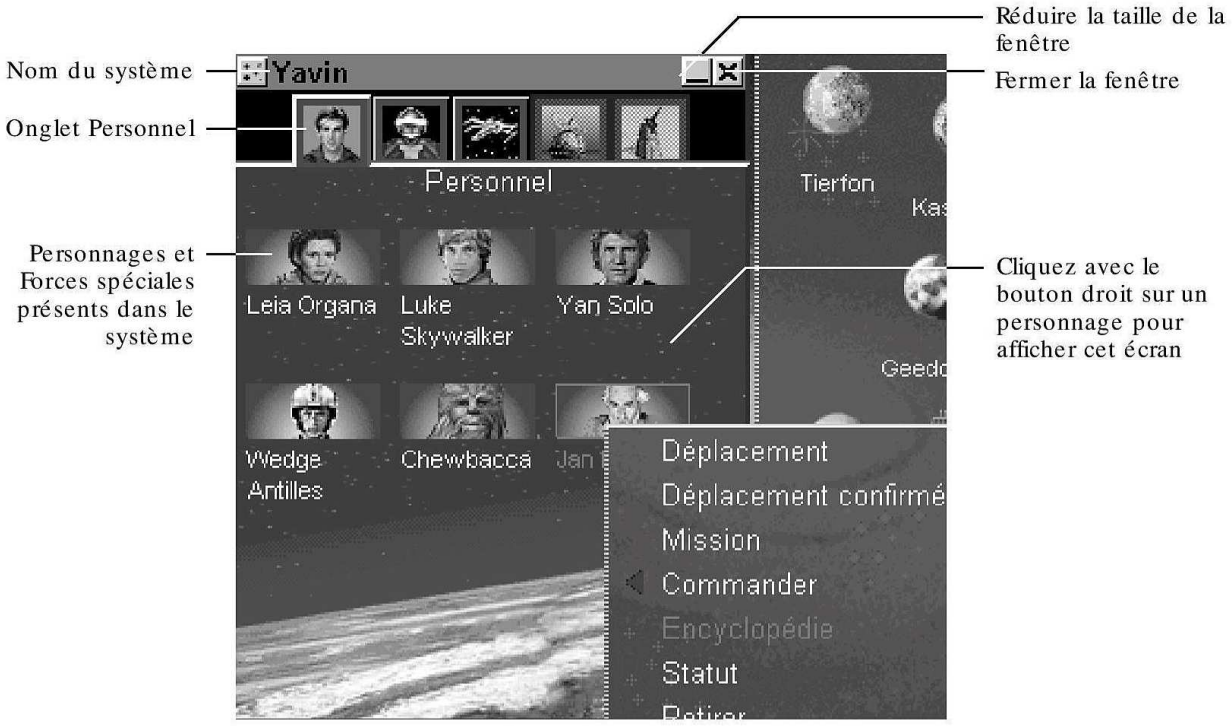


FIG. 2.32 FENÊTRE DÉFENSES DU SYSTÈME



FIG. 2.33 FENETRE STATUT DU PERSONNAGE DE LEIA ORGANA

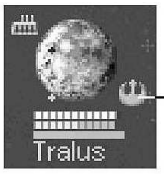
ASTUCE

Il existe des entrées dans l'encyclopédie pour tous les personnages, les systèmes, les troupes, les structures, les vaisseaux, les missions et les forces spéciales du jeu. Vous pouvez accéder à l'Encyclopédie de trois manières différentes. Vous pouvez sélectionner Encyclopédie dans le menu déroulant d'un objet. Un autre moyen consiste à cliquer sur l'icône **Encyclopédie** située dans la plupart des boîtes de dialogue : cela affiche l'entrée de l'**Encyclopédie** correspondante. Enfin, vous pouvez accéder à l'Encyclopédie en cliquant directement sur l'icône **Encyclopédie** du Panneau de Commande. Vous trouverez plus de détails concernant cette interface dans le Chapitre 3.

La photo de Leia disparaît de la fenêtre Personnel de Yavin puisqu'elle part en mission. ***REMARQUE : La diplomatie accroît la loyauté du système de destination.***

5 Contrôlez les progrès de la mission.

Ouvrez la fenêtre Secteur du système désiré. Vous verrez une icône Mission rouge en bas à droite du système.



Icône Mission : Indique qu'une mission est en cours dans ce système.

L'icône Mission indique que vous avez une mission en cours dans ce système. Double-cliquez sur cette icône.

La fenêtre Statut de la mission (Fig. 2.35) vous permet de vérifier la progression de la mission.

Cliquez sur le bouton droit de la souris sur l'icône Mission (Diplomatie) et sélectionnez Statut pour afficher la fenêtre Statut de la mission (Fig. 2.35). Leia est actuellement dans l'hyperespace. En arrivant dans le système, elle débutera automatiquement sa mission diplomatique.

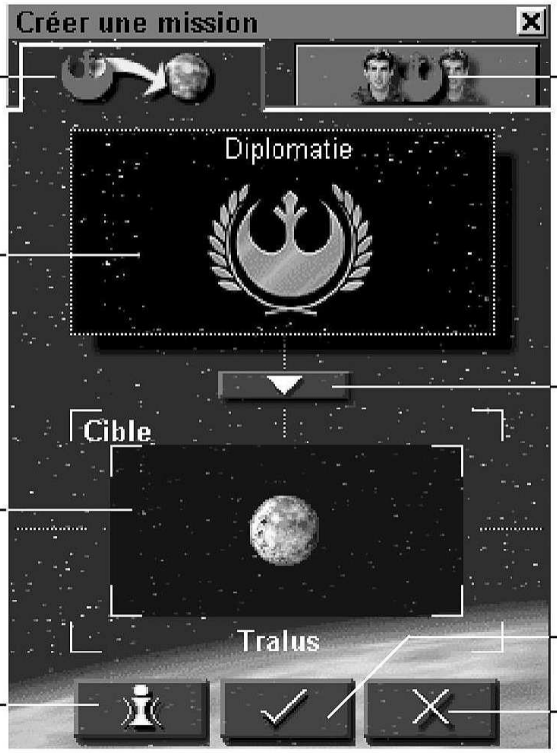


FIG. 2.34 FENETRE CREER UNE MISSION

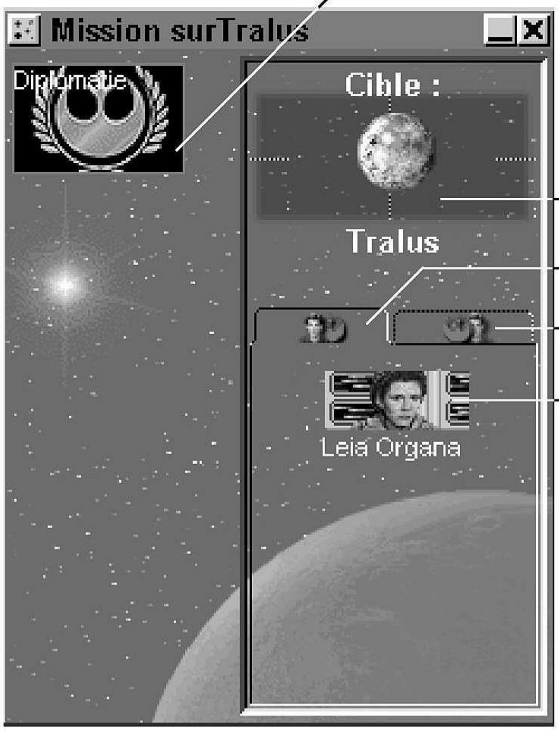


FIG. 2.35 FENETRE STATUT DE LA MISSION

Pendant sa mission, Leia communique avec vous grâce au système de messagerie de D2-R2. Z-6PO se charge de traduire les sons et les bips de D2-R2 et annonce : "Message de la Princesse Leia. "

Vous pouvez accéder au système de messagerie de D2-R2 de plusieurs façons. Vous pouvez cliquer avec le bouton droit sur **D2-R2** pour afficher le menu Message puis sélectionnez **Messages**. Vous pouvez aussi cliquer avec le bouton gauche sur **D2-R2**. Enfin, vous avez la possibilité de passer par la barre des messages d'alerte (Fig. 2.36) sur le côté gauche de l'écran.



Messages concernant les missions: Cette icône signale des messages en souffrance dans cette catégorie.

Conseils de l'agent

FIG. 2.36 LA BARRE DES MESSAGES

Les messages dans la barre des messages d'alerte sont classés par catégorie. A chaque nouveau message, l'icône de la catégorie correspondante est affichée. Cliquez dessus pour afficher la fenêtre Index des messages pour cette catégorie de message.

Par exemple, si vous cliquez sur l'icône **Message concernant les missions,** cela affiche l'écran correspondant (Fig. 2.37). Double-cliquez sur le message de la Princesse Leia (Fig. 2.38).

Le succès d'une mission diplomatique peut aboutir à une plus grande loyauté du système à votre camp, même si celui-ci ne vous apporte pas son adhésion complète. Pour rallier une planète à votre cause, il vous faudra souvent faire des efforts durables. Le rapport de Leia vous indique si la mission est un succès et si la



FIG. 2.37 L'INDEX DES MESSAGES



FIG. 2.38 RAPPORT DE MISSION DE LEIA

population vous est loyale. Leia vous demandera alors si vous souhaitez que la mission se poursuive. Il faut généralement répondre par l'affirmative en cliquant sur la coche.

REMARQUE : si vous ne répondez pas à Leia, elle continuera automatiquement sa mission jusqu'à ce que le système vous soit loyal à 100 %.

Vous devrez peut-être recommencer la mission diplomatique plusieurs fois pour obtenir un soutien sans limites du système à l'Alliance. Lorsque c'est le cas, Z-6PO annonce qu'il y a de "bonnes nouvelles pour l'Alliance." Le nom du système s'inscrit alors en rouge dans la fenêtre Secteur et vous pouvez bénéficier des ressources et des structures de celui-ci.

REMARQUE : A chaque fois que vous envoyez un émissaire dans un système que vous ne contrôlez pas, vous lui faites courir un risque. Même si le système est neutre, la mission peut-être contrecarrée par des forces ennemies. Il peut également arriver que l'Empire prenne le contrôle de ce système pendant que votre personnage s'y trouve. De toute évidence, si vous envoyez un agent dans un système ennemi pour une mission de renseignement ou de sabotage par exemple, les risques sont encore plus grands.

6 Résumé

Cette mini-mission souligne l'importance du processus diplomatique pour gagner le soutien des systèmes neutres. Elle vous a appris comment trouver et connaître vos personnages, comment les envoyer en mission et vous informer des résultats. Pour plus d'informations sur les missions et la diplomatie dans **Stars Wars Rebellion**, consultez le Chapitre 3.

Mini-mission 4 : Explorer la Galaxie (Jouez pour l'Alliance)

Si vous jetez un coup d'œil sur le Moniteur des Informations Galactiques, vous constaterez aisément que seule une partie infime de la galaxie est connue. Dans cette mission, vous allez explorer des systèmes inconnus (ils apparaissent en gris sur le Moniteur des Informations Galactiques). Vous pourrez alors revendiquer ces systèmes en y établissant des garnisons. Les troupes occupant une planète sont appelées des garnisons. Elles défendent la planète contre les attaques et font en sorte que vous conserviez le contrôle du système, même si la population ne vous est pas loyale.

ASTUCE

Une fois de plus, il serait préférable de recommencer une partie du côté de l'Alliance avant de débuter cette mini-mission.

1 Localisez les chasseurs de reconnaissance Y-wing Long Nez dont vous disposez en début de partie.

Les chasseurs de reconnaissance Y-wing Long Nez font partie des Unités Spéciales de l'Alliance. Ces unités sont, comme leur nom l'indique, spécialisées dans certains types de missions. Les chasseurs Long Nez effectuent des missions de reconnaissance afin de connaître les ressources et la loyauté des systèmes inexplorés. Chaque camp débute la partie avec plusieurs régiments de Forces Spéciales placés de manière aléatoire. Les patrouilles chasseurs de reconnaissance Y-wing Long Nez sont souvent disponibles au début de la partie. Scrutez la galaxie pour les trouver en cliquant sur l'icône **Recherche d'un membre du Personnel.** La fenêtre Recherche d'un membre du Personnel (Fig. 2.39) apparaît. Cliquez sur le bouton Forces Spéciales pour en afficher la liste. Cet écran affiche le nombre et l'emplacement de tous les appareils Long Nez dont vous disposez. Sélectionnez-en un en cliquant sur un chiffre puis en cliquant sur le bouton **Ouvrir Fenêtre** ou bien double-cliquez sur le chiffre. Par exemple, pour ouvrir la fenêtre Défenses du Système pour le Long Nez situé à Averam, cliquez sur le **1** sous l'icône Long Nez située sur la même ligne qu'Averam. Vous pouvez afficher les Forces Spéciales, comme les autres personnages grâce à l'onglet Personnel de la fenêtre Défenses du Système.

REMARQUE : Si vous ne disposez d'aucun Long Nez, construisez-en quelques-uns en suivant l'étape 3 avant de continuer.

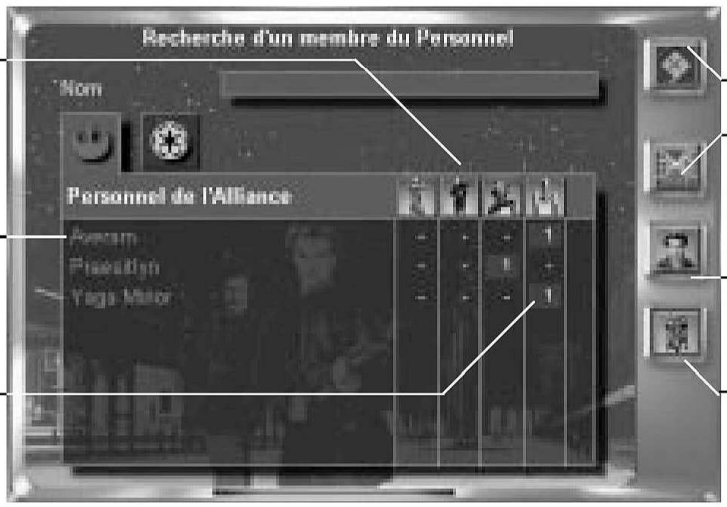


FIG. 2.39 RECHERCHE D'UN MEMBRE DU PERSONNEL

2 Changez les chasseurs de reconnaissance Y-wing Long Nez de système.

Les personnels, les troupes, les Forces Spéciales et les flottes sont tous affectés à un système spécifique. C'est dans ce système que les unités retournent à la fin d'une mission.

REMARQUE : Il existe quelques exceptions à cette règle, notamment lorsque qu'une mission diplomatique est couronnée de succès, l'émissaire reste dans le système gagné.

Comme il est plus difficile de voyager d'un secteur à un autre que d'un système à un autre à l'intérieur d'un même secteur, il est préférable d'établir le camp de base d'une patrouille dans un des secteurs les moins explorés. Bien que Yavin soit situé dans un secteur inexploré, l'Empire a tendance à se diriger vers ce système dès le début de la partie. Ce n'est donc pas une bonne idée d'établir une base dans ce système. Dans cette mini-mission, établissez votre base au quartier général de l'Alliance. Il se trouve dans un système choisi au hasard parmi les systèmes de la Bordure.

Pour modifier le système de base d'un Long Nez, ordonnez-lui de se déplacer vers le nouveau système. Ouvrez la fenêtre Secteur et choisissez le secteur du Quartier général de l'Alliance. Dans cet exemple, le quartier général se situe sur Vjun, dans le secteur Moddell. Positionnez la fenêtre Défenses du Système sur le système avec un chasseur Long Nez situé à

ASTUCE

Pour connaître le système de base d'une unité (ou son lieu de "Rattachement"), cliquez avec le bouton droit sur une unité et choisissez l'option Statut dans le menu contextuel.



FIG.2.40 CHANGEMENT DE SYSTEME DE BASE D'UN LONG NEZ

côté de la fenêtre Secteur comme indiqué sur le schéma. Cliquez avec le bouton droit sur la patrouille de Long Nez et choisissez **Déplacer** (Fig. 2.40). Lorsque le pointeur se transforme en cible, cliquez sur le **Quartier général de l'Alliance**.

REMARQUE : La flèche dans le coin supérieur droit de la fenêtre Secteur transfère cette fenêtre de l'autre côté de l'écran.

D2-R2 (décodé par Z-6PO) vous informe lorsque les unités sont arrivées.

ASTUCE

Vous pouvez aussi déplacer un personnage, une flotte, des troupes ou des Forces Spéciales en déplaçant leur icône sur le système de destination.

3 Construisez d'autres patrouilles de chasseurs de reconnaissance Y-wing Long Nez

Les seules structures de production que vous avez vues jusqu'à présent sont les chantiers de construction, utilisés pour la mise sur pied des mines et des raffineries. Il existe deux autres types, les chantiers navals et les camps d'entraînement. Les camps d'entraînement produisent les Forces Spéciales comme patrouilles de chasseurs de reconnaissance Y-wing Long Nez et les troupes comme les régiments d'armée qui peuvent servir de garnisons dans les systèmes ou bien participer à des opérations offensives.

REMARQUE : Ne confondez pas les chasseurs de reconnaissance Y-wing Long Nez avec les chasseurs Y-wing. Ces derniers sont des vaisseaux.

Vous devez maintenant former des patrouilles de chasseurs de reconnaissance Y-wing Long Nez. Pour cela, affichez le sous-menu **Construction** du Moniteur des Informations Galactiques. Cliquez sur **Camp d'entraînement** pour trouver un endroit ou former vos troupes. Cliquez sur un système avec une grande étoile puis ouvrez la fenêtre **Construction et Production** dans le système où se trouve le camp d'entraînement (Fig. 2.41).



FIG.2.41 FENETRE CONSTRUCTION ET PRODUCTION POUR UN SYSTEME DISPOSANT D'UN CAMP D'ENTRAÎNEMENT

REMARQUE : Comme la galaxie de Stars Wars Rebellion est différente à chaque nouvelle partie, vous n'aurez peut-être pas de camp d'entraînement disponible. Si c'est le cas, et pour les besoins de cette mini-mission, recommencez une nouvelle partie.



FIG. 2.42 FENETRE CHOIX DE CONSTRUCTION POUR LES TROUPES ET LES FORCES SPECIALES

ASTUCE

Cliquez sur l'icône Information pour afficher l'entrée de l'Encyclopédie correspondant à l'unité sélectionnée.

Ordonnez la construction d'une ou plusieurs patrouilles Y-Wing Long-Nez. Suivez la même procédure que pour la construction des mines et des raffineries. Cliquez avec le bouton droit sur la section **Troupes entraînées** puis choisissez **Construction** dans le menu déroulant (Fig. 2.41).
Cliquez sur la **flèche bas** de la section de l'écran Choix de la construction (Fig. 2.42) qui affiche Régiment d'armée par défaut.
Une liste de troupes apparaît. Elle affiche toutes les troupes disponibles.

Faites défiler la liste et choisissez la **Patrouille Y-wing Long-Nez**. Faites attention au coût de construction. Vérifiez votre Moniteur de Maintenance pour savoir si vous avez assez de ressources. (Z-6PO vous préviendra si vous manquez de ressources pour vos constructions). Si vous ne disposez pas d'assez de matières raffinées, la construction prendra un peu plus de temps. Mais vous pouvez tout de même la lancer et essayer d'obtenir assez de matières en cours de construction.

Continuez et lancez la mise en place de deux ou trois autres équipes. En attendant, essayez d'augmenter vos ressources en construisant quelques mines et raffineries. Trouvez d'autres systèmes avec des camps d'entraînement et lancez la construction de Y-Wing Long-Nez supplémentaires. D2-R2 vous avertit lorsque la construction est terminée. Déplacez la base du Y-Wing Long-Nez vers un système que vous contrôlez, par exemple celui du quartier général de l'Alliance, en suivant la procédure décrite à l'étape 2.

4 Envoyez vos patrouilles Y-Wing Long-Nez en mission de Reconnaissance.

Lorsque votre Y-Wing Long-Nez arrive à sa nouvelle base, explorez ce secteur. Donnez des ordres aux personnels en ouvrant la fenêtre Défenses du Système. Cliquez avec le bouton droit sur l'icône du Y-Wing Long-Nez et choisissez **Mission** dans le menu contextuel. Le pointeur prend la forme d'une cible.
Cliquez sur un système inexploré. Le menu Nouvelle Mission apparaît. La seule mission disponible dans le menu déroulant est la Reconnaissance. Sélectionnez-la et cliquez sur la coche.



FIG. 2.43 SECTEUR ET DÉFENSES DU SYSTÈME APRES AVOIR ENVOYE LE Y-WING LONG-NEZ EN MISSION DE RECONNAISSANCE SUR ENDOR.

REMARQUE : Chaque personnage ou Force Spéciale est limité à certains types de mission. Remarquez que vous ne pouvez envoyer le Y-Wing Long-Nez en mission diplomatique, ni envoyer la Princesse Leia en mission d'exploration.

L'icône de Mission de l'Alliance apparaît à droite du système que vous avez choisi, dans cet exemple, Endor (Fig. 2.43). L'icône Y-Wing Long-Nez, entre-temps, disparaît de l'écran personnel.

Vous pouvez double-cliquer sur l'icône **Mission**, afficher la fenêtre Mission et constater que le Y-Wing Long-Nez est en route pour le système. Lorsque l'unité arrive à destination, elle commence automatiquement à explorer le système.

5 Formez des troupes pour aller dans les systèmes.

Vous devez attendre un peu pour recevoir les résultats de la mission de reconnaissance. Profitez-en pour former des troupes au cas où le système serait inhabité. Envoyez ces troupes dans le système pour y établir des garnisons. Celles-ci vous permettent de profiter immédiatement de ses ressources et de défendre ce système contre une éventuelle attaque de l'Empire.

Pour former des troupes, vous devez trouver un système possédant des camps d'entraînement inutilisés. Cette fois-ci, utilisez le menu du Moniteur des Informations Galactiques et choisissez l'option **Camp d'entraînement en attente** du sous-menu Construction. Cette option vous permet de voir uniquement les camps d'entraînements disponibles. Affichez la fenêtre Construction et Production et cliquez avec le bouton droit sur **Troupes entraînées**. Les Régiments de l'armée de l'Alliance sont rapides à former et ne nécessitent que peu de ressources ; ils devraient convenir parfaitement.

6 Trouvez un vaisseau lourd pour transporter vos troupes.

Les vaisseaux lourds sont de grands vaisseaux qui peuvent transporter des chasseurs ou des troupes. Les troupes en route vers des systèmes à explorer doivent utiliser ce genre de vaisseau. Un vaisseau de transport moyen, capable de transporter deux troupes semble être un choix judicieux. Chacune des icônes Troupe représente un régiment ou un groupe de troupes.

Cliquez sur l'icône **Recherche d'une flotte** puis cliquez sur le bouton **Vaisseaux** (Fig. 2.44). Double-cliquez sur le nom d'un vaisseau de transport pour ouvrir la fenêtre Flotte pour ce vaisseau (Fig. 2.45).(Ou bien cliquez sur le vaisseau pour le sélectionner puis cliquez sur **Ouvrir Fenêtre**.).

Tous les vaisseaux font partie d'une Flotte.



FIG. 2.44 FENETRE RECHERCHE DE VAISSEAU

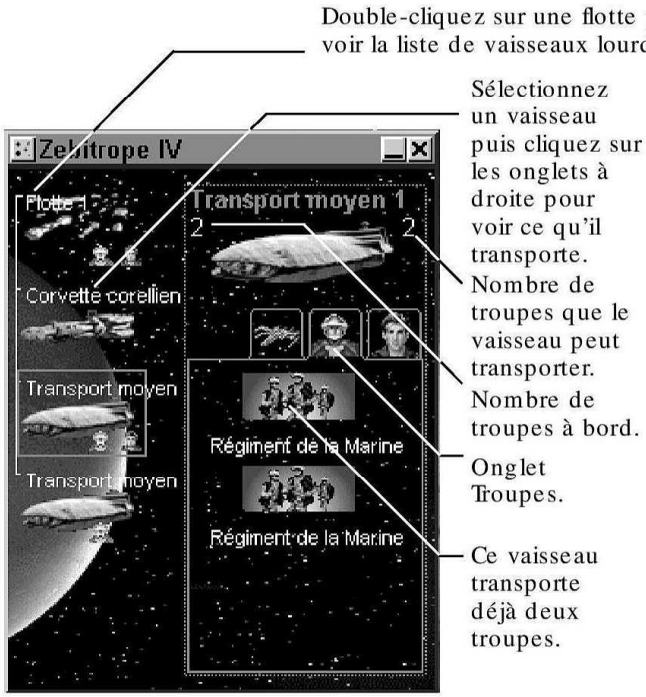


FIG. 2.45 LA FENETRE FLOTTE INDIQUE LES DETAILS SUR UN VAISSEAU

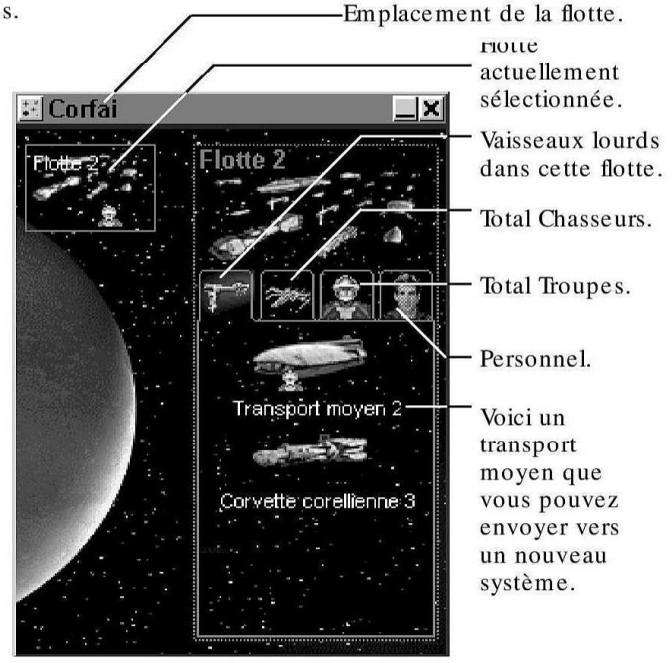


FIG. 2.46 FENETRE FLOTTE

Dans la prochaine mini-mission, nous verrons en détails la fenêtre Flotte (Fig. 2.46). Pour l'instant, déplacez votre Flotte vers le système formant des troupes. Cliquez avec le bouton droit sur le vaisseau de transport, choisissez **Déplacer**, et sélectionnez le système de destination lorsque le pointeur prend la forme d'une cible.

A l'arrivée du transport, faites embarquer les troupes dans le vaisseau en donnant l'ordre **Déplacer** avec un clic droit ou bien en faisant glisser les troupes dans le vaisseau.

REMARQUE : Le vaisseau de transport peut déjà contenir des troupes. Pour voir ce qu'il y a dans le vaisseau, sélectionnez-le puis cliquez sur l'onglet Troupes à droite de la fenêtre Flotte.

REMARQUE : En raison du caractère aléatoire de chaque début de partie, il est possible de ne trouver aucun vaisseau de transport disponible. Si c'est le cas, utilisez le menu Construction du Moniteur des Informations Galactiques pour trouver un chantier naval orbital puis construisez un vaisseau de transport selon la même procédure que pour la construction des mines ou des troupes. Vous verrez en détails les chantier navals et les flottes dans la prochaine mini-mission.

7 Vérifiez le statut de vos missions.



FIG.2.47 ENDOR : LE SYSTEME A DES RESSOURCES MAIS IL EST INHABITE.

Dès que le Y-Wing Long-Nez obtient des informations sur ce système, vous voyez les barres blanche/bleue et jaune/rouge que vous connaissez sous le système. Dans cet exemple, il apparaît qu'Endor dispose de nombreuses ressources disponibles (Fig. 2.47). S'il n'y a aucun indicateur de structures, de défenses ou de loyauté pour un système, cela signifie qu'il est inhabité. Dépêchez-vous de vous en emparer !

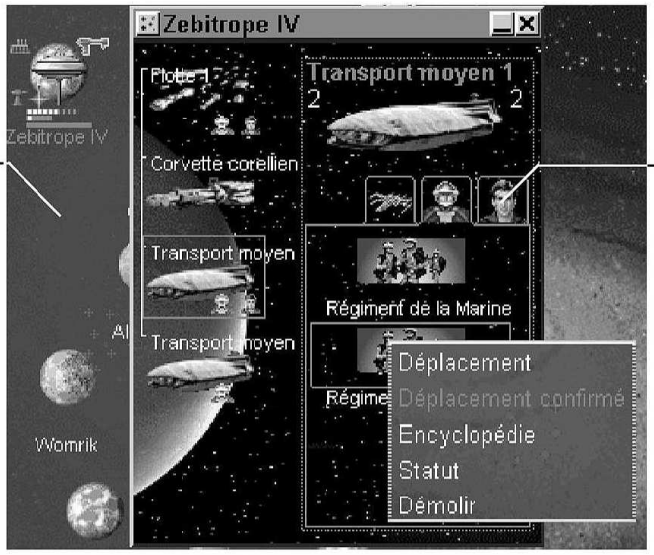


FIG. 2.48 FENETRE FLOTTE : QUAND VOTRE TRANSPORT EST EN ORBITE, ORDONNEZ A VOS REGIMENTS D'ARMEE DE DEBARQUER.

8 Envoyez des troupes pour établir des garnisons dans les mondes inhabités.

Positionnez la fenêtre Flotte pour que votre vaisseau de transport et la fenêtre de Secteur contenant le système nouvellement exploré se retrouve côte à côte (Fig. 2.48). Cliquez avec le bouton droit sur le vaisseau de transport, choisissez **Déplacer** puis cliquez sur le système de destination avec le pointeur en forme de cible. Il faudra un peu de temps pour que le transport arrive à destination. Lorsque ce sera fait, cliquez sur l'onglet Troupes, sélectionnez les troupes puis choisissez **Déplacer** et cliquez sur le système.

9 Voyez comme la loyauté envers vous croît de toutes parts !

Maintenant, vous pouvez commencer à exploiter le système en construisant des mines, des raffineries et autres infrastructures. Vous pouvez double-cliquer sur la fenêtre **Défenses du Système** pour voir l'emplacement des nouveaux Régiments d'armée (Fig. 2.49).

Remarquez le message (Fig. 2. 49) annonçant : **Garnisons Requises : 0**. Si la population d'un système que vous contrôlez ne vous est pas totalement loyale, il vous faudra y poster des garnisons pour en conserver le contrôle. Dans notre cas, le système est inhabité. Les systèmes nouvellement colonisés n'ont pas, a priori, besoin de garnisons stationnées. Mais dans le but d'y maintenir votre influence, il vaut mieux y laisser un régiment jusqu'à la construction et l'exploitation de votre première structure. A partir de ce moment, le système devient loyal à 100% et vous pouvez retirer vos garnisons.

La plupart des systèmes que vous allez explorer sont inhabités mais de nombreux autres sont peuplés et neutres. Vous pouvez essayer la diplomatie pour les rallier à votre cause. Mais n'oubliez pas que votre adversaire dispose des mêmes moyens d'exploration et peut aussi placer des garnisons dans des systèmes vierges de la galaxie. Il s'agit donc d'être plus rapide que lui.

Mini-mission 5
A la conquête des systèmes (jouer pour l'Empire).

Fini de jouer les gentils ! Pour cette mini-mission, vous commencez sous les couleurs de l'Empire et vous devez conquérir des systèmes à l'ancienne : par la force !

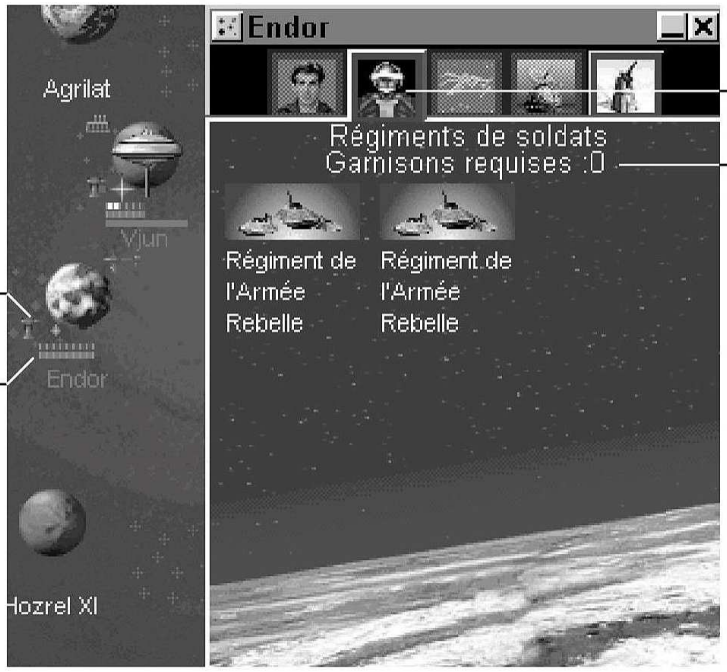


FIG. 2. 49 STATIONNER DES TROUPES DANS UN MONDE INHABITE VOUS DONNE LE CONTROLE DE CE SYSTEME

1 Ralliez le camp de l'Empire.

Dans le cockpit de la navette au début du jeu, cliquez sur l'icône verte représentant l'Empire.



Cliquez ici.

La séquence d'introduction est différente. Vous apprécierez certainement la légion de stormtroopers au garde-à-vous pour vous accueillir à votre arrivée. La passerelle (Fig. 2. 50) possède les mêmes fonctionnalités que celle de l'Alliance mais les graphismes sont légèrement différents. De plus, au lieu de D2-R2 et Z-6PO, vous disposez du droïde du Protocole Militaire IMP-22 et de SD-7.

Ecoutez IMP-22 pour connaître l'avis de l'Empire sur la situation actuelle de la Galaxie.

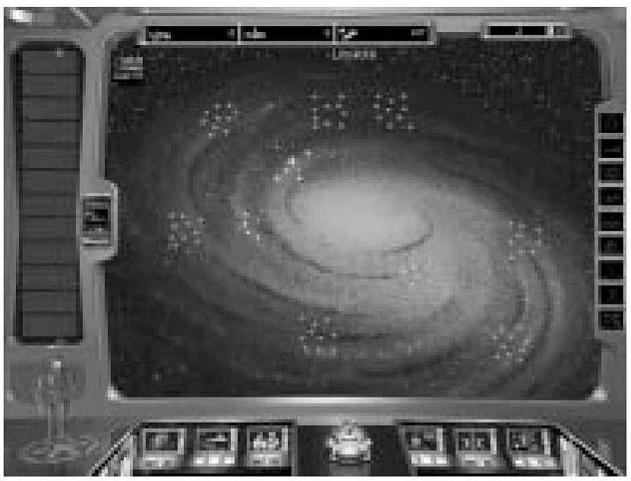


FIG. 2. 50 PASSERELLE DU POINT DE VUE DE L'EMPIRE

2 Analysez vos Flottes.

Les Flottes sont constituées de :

- VAISSEAUX LOURDS : la construction de ces grands vaisseaux nécessite beaucoup de temps et de ressources. Certains vaisseaux amiraux disposent d'une puissance de feu dévastatrice tandis que d'autres sont surtout voués au transport de chasseurs ou de troupes.
- CHASSEURS : ce sont de petits appareils très maniables comme le chasseur TIE.
- TROUPES : il s'agit de régiments stormtroopers, de flottes et d'armée Impériale.

- PERSONNEL : Ils comprennent les personnages qui peuvent commander les flottes, les troupes et les Forces Spéciales pour accomplir les missions en votre nom. ***REMARQUE : L'Alliance dispose des mêmes types de vaisseaux, troupes et personnel. Voir le Chapitre 3 pour plus de détails.***

Vous commencez la partie avec un ensemble de vaisseaux, de flottes et de troupes déterminé au hasard. Localisez vos flottes existantes en sélectionnant **Flottes en attente** dans le sous-menu Flottes du Moniteur des Informations Galactiques (Fig. 2.51).

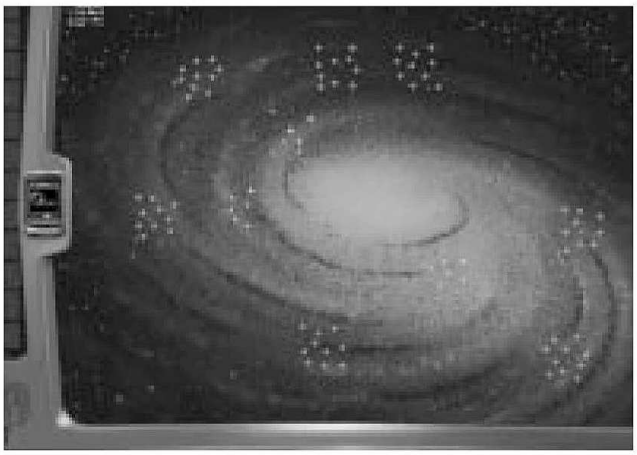


FIG. 2.51 MONITEUR DES INFORMATIONS GALACTIQUES : FLOTTES EN ATTENTE

Ouvrez la fenêtre d'un secteur disposant de plusieurs flottes, par exemple celle du secteur Corellien, comme sur la figure 2.52.
REMARQUE : Les Flottes sont signalées dans la fenêtre Secteur par l'icône Flotte à droite d'un système disposant d'une Flotte.
Double-cliquez sur l'icône **Flotte** pour afficher la fenêtre Flotte (Fig. 2.53).

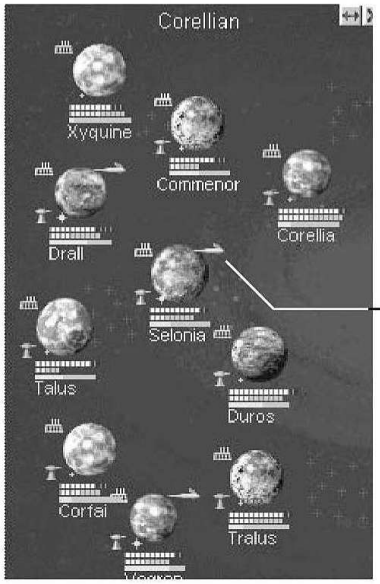


FIG. 2.52 FENETRE SECTEUR POUR UN SECTEUR DISPOSANT DE TROIS FLOTTES IMPERIALES

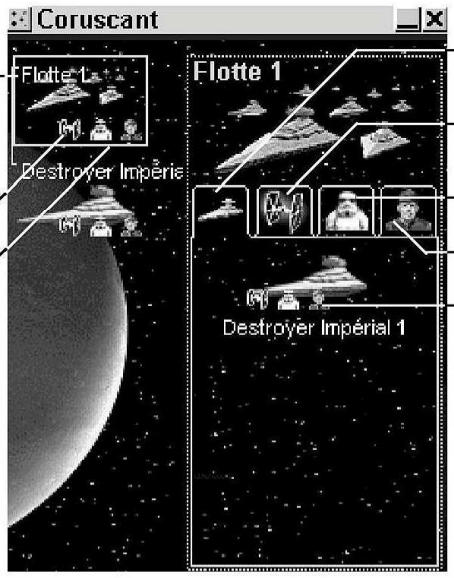


FIG. 2.53 FENETRE FLOTTE

Cette fenêtre affiche toutes les flottes en orbite autour de ce système. Cliquez sur la flotte, si elle n'est pas déjà en surbrillance pour afficher certaines informations sur cette flotte (Fig. 2.54).

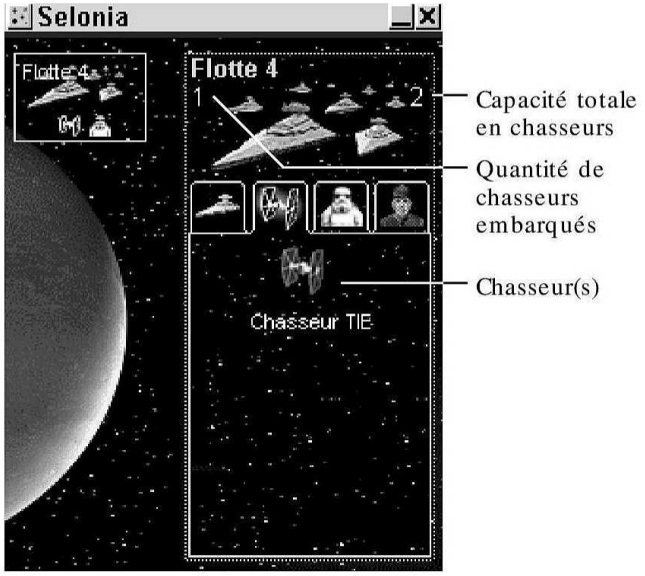


FIG. 2.54 FENETRE FLOTTE AFFICHANT LES CHASSEURS

Cet écran comprend quatre onglets ; un pour les vaisseaux lourds, les escadrons de chasseurs, régiments de troupes et le personnel. L'onglet le plus à gauche affiche des icônes pour chacun des vaisseaux amiraux. Il peut y avoir une quantité illimitée de vaisseaux amiraux dans une flotte.

Cliquez sur l'onglet suivant pour consulter les escadrons de chasseurs. Le chiffre de gauche indique le nombre d'escadrons de chasseurs dans la flotte ; le nombre de droite indique la quantité d'espace disponible. De même, l'onglet Régiments de soldats indique le nombre de troupes dont vous disposez et la capacité actuelle (Fig. 2.55). Enfin, l'onglet Personnel vous indique quels personnages ou Forces Spéciales sont à bord de cette flotte.

Lorsque vous sélectionnez une flotte à gauche de l'écran (Flotte 4 dans notre exemple), les quatre onglets vous indiquent comment les ressources de la flotte sont distribuées.

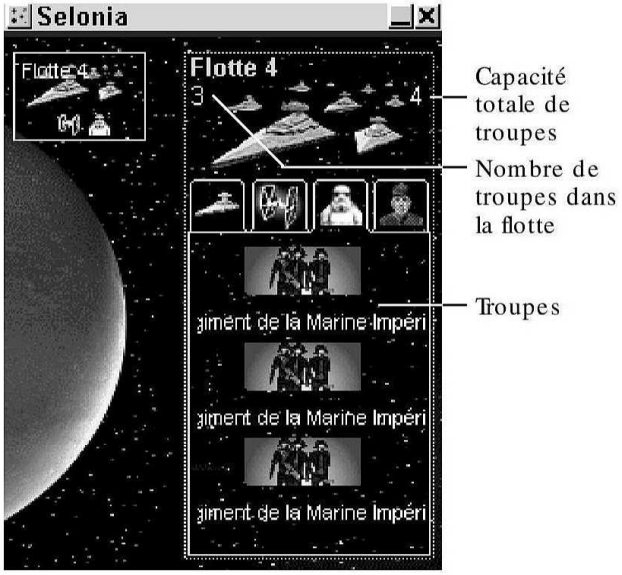


FIG. 2.55 FENETRE FLOTTE AFFICHANT LES TROUPES

Vous pouvez, pour plus de précision, connaître la répartition des ressources pour chaque vaisseau lourd. Double-cliquez sur la Flotte 4 pour afficher les icônes de chaque vaisseau lourd de cette flotte. Cliquez sur un vaisseau pour le sélectionner. Les onglets sur la droite ne montrent plus que ce que transporte ce seul vaisseau (Fig. 2.56).

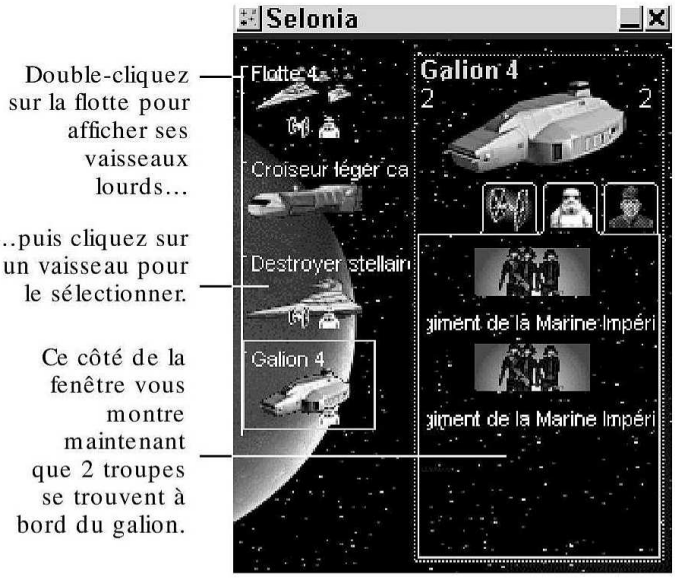


FIG.2.56 FENETRE FLOTTE DONNANT DES INFORMATIONS POUR CHAQUE VAISSEAU

En début de partie, les flottes sont simplement numérotées. Libre à vous de leur donner des noms plus parlants. Cliquez avec le bouton droit sur l'icône **Flotte** puis sélectionnez **Renommer** dans le menu. Tapez **Flotte d'attaque 1,** par exemple. Ces noms vous aideront à organiser vos flottes et vous permettront de les retrouver plus facilement par la Recherche d'une flotte.

3 Choisissez quelques systèmes comme bases pour vos flottes

Au début d'une partie, votre flotte n'est peut-être pas assez importante pour vous permettre de prendre possession d'un système. Servez-vous d'au moins deux planètes comme bases à partir desquelles vous construirez vos Flottes. Utilisez le Moniteur des Informations Galactiques pour trouver des systèmes possédant des chantiers navals et/ou des camps d'entraînement. Envoyez quelques flottes disponibles dans ces systèmes en cliquant sur les flottes avec le bouton droit et en choisissant **Déplacer**. Vous pouvez aussi transférer les flottes vers le nouveau système en effectuant un glisser-déplacer.

ASTUCE

Coruscant, quartier général de l'Empire où siège l'Empereur Palpatine, possède toujours une flotte en début de partie. Faites attention à garder la flotte sur Coruscant, car cette planète doit rester très protégée.

4 Construisez des chantiers navals/camps d'entraînement sur les bases des flottes.

Dans cet exemple, la stratégie consiste à établir le système de base pour une flotte sur une planète possédant à la fois un chantier naval et un camp d'entraînement. Si votre base ne possède pas l'une de ces deux structures, voyez si vous disposez d'assez d'unités d'énergie (carrés bleus), de matières raffinées et de capacité de maintenance pour vous en passer.

ASTUCE

Vous pouvez aussi construire de grands sites à objectif unique. En cours de partie, vous pourrez développer votre propre style de jeu.

Vous pouvez ordonner à votre agent droïde de construire des structures sur n'importe quelle planète. Cliquez avec le bouton droit sur **IMP-22**. Dans le menu qui apparaît, sélectionnez **Aménager des Installations**. Le pointeur prend la forme d'une cible. Cliquez sur le système que vous avez choisi pour y établir votre base. La fenêtre Sélection de Construction apparaît. Sélectionnez **Chantier naval orbital** (ou **Camp d'entraînement**) et cliquez sur la coche. IMP-22 localise le chantier de construction disponible le plus proche pour accomplir sa tâche.

5 Construisez d'autres vaisseaux.

Construisez d'autres vaisseaux pour accroître la puissance de feu de votre Flotte. Affichez la fenêtre Construction et Production d'un système possédant un chantier naval. Cliquez avec le bouton droit sur le chantier naval puis choisissez **Construire**. Faites défiler la liste des vaisseaux et notez le coût de ceux que vous pouvez construire. Vous devrez peut-être commencer modestement, par exemple en produisant des chasseurs TIE à la chaîne pour accroître votre capacité de maintenance. Une flotte digne de ce nom doit regrouper plusieurs vaisseaux lourds disposant d'une importante puissance de feu comme les croiseurs légers carraques. Vous avez aussi besoin de plusieurs vaisseaux lourds pour le transport de troupes. Les galions peuvent transporter deux troupes chacun et possèdent un système de défense très sophistiqué. En

revanche, ils ne disposent pas de potentiel offensif. Les destroyers stellaires, d'un autre côté, peuvent transporter des troupes et des chasseurs et disposent d'un potentiel défensif et offensif. Mais leur construction est longue et coûteuse. Il est toujours judicieux de boucler une flotte avec des chasseurs TIE et d'en garder quelques-uns en réserve au cas où certains seraient détruits en cours de bataille.

REMARQUE : Les chasseurs TIE peuvent aussi participer à la défense du système auquel ils sont rattachés.

Si vous ne pouvez pas construire tous les vaisseaux que vous désirez pour vos flottes, recherchez d'autres systèmes possédant des flottes que vous pouvez démanteler. Pour changer l'affectation d'un vaisseau à une flotte, ouvrez la fenêtre Flotte, double-cliquez sur une flotte pour l'ouvrir puis faites glisser un vaisseau d'une flotte à l'autre. Pour transformer une grande flotte en plusieurs petites flottes, cliquez avec le bouton droit sur un vaisseau et choisissez **Créer une Flotte** dans le menu qui apparaît.

REMARQUE : Certains chasseurs sont dépourvus d'hyperpropulseur ; ils ne peuvent être utilisés que pour la défense de leur système de base. Mais vous pouvez les placer dans un vaisseau lourd pour les longs trajets. Toutefois, ce ne sont pas les premiers appareils à construire lorsque vous créez une flotte.

ASTUCE

Affichez l'entrée de l'Encyclopédie ou la fenêtre Statut d'un vaisseau pour connaître sa capacité de stockage et sa puissance de feu.

6 Entraînez plus de troupes.

Cliquez avec le bouton droit sur un camp d'entraînement et choisissez **Construire** pour afficher une liste des troupes et des Forces Spéciales que vous pouvez former dans ce camp d'entraînement. Comme pour les vaisseaux, la formation des unités les plus résistantes est plus longue et plus coûteuse. Réservez vos stormtroopers pour les planètes soumises à un danger imminent ou bien pour les flottes voulant conquérir des systèmes lourdement défendus. Formez des régiments de marine que vous placerez en garnisons. Lorsque vous prenez une planète par la force, il vous faut plus de troupes dans les garnisons pour y maintenir l'ordre. Cependant, les conditions à remplir pour une bonne garnison sont aussi bien remplies par les régiments de marine (à formation rapide) que par les Stormtroopers (dont la formation beaucoup plus lente).

7 Désignez le personnel qui commandera vos forces.

Les flottes ne nécessitent pas de personnel mais elles seront beaucoup plus efficaces si elles ont à leur tête un personnage compétent. Vous commencez la partie avec sept personnages. Vous pouvez recruter d'autres personnages en cours de partie. Reportez-vous au Chapitre 3 pour en savoir plus.

Cliquez sur l'option **Personnel en attente** du sous-menu **Personnel** dans le Moniteur des Informations Galactiques. Vous pouvez voir où se trouvent vos personnages à travers la galaxie. Pour trouver un personnage précis, cliquez sur **Recherche d'un membre du Personnel**. Sélectionnez l'onglet **Empire** et recherchez-le parmi vos personnages disponibles.

Vos personnages peuvent avoir trois grades : Commandant, Général et Amiral. Les Généraux améliorent la puissance des régiments de soldats pour l'attaque ou la défense. Les Commandants améliorent l'efficacité des chasseurs dans le jeu tactique. Les Amiraux augmentent les performances d'une flotte dans le jeu tactique et améliorent l'efficacité des bombardements orbitaux. (Les personnages gradés augmentent aussi les capacités des unités qui leurs sont

affectées pour détecter et contrecarrer les missions ennemies. Reportez-vous au Chapitre 3 pour plus de détails.)

Parmi les personnages à votre disposition en début de partie, Jerjerrod semble être le meilleur choix en tant qu'Amiral de votre Flotte. Il est très respecté et compétent. Sélectionnez **Jerjerrod** dans Recherche d'un membre du Personnel puis cliquez sur le bouton **Afficher** pour afficher sa position actuelle. Maintenant, utilisez la Recherche d'une flotte pour ouvrir la fenêtre Flotte de votre Flotte d'attaque. Positionnez ces fenêtres de manière à ce qu'elles soient juxtaposées, puis faites glisser Jerjerrod vers la flotte. Ensuite, sélectionnez un des personnages restants pour être le Général des forces d'assaut de la flotte et embarquez aussi ce personnage à bord de la flotte.

ASTUCE

Cliquez avec le bouton droit sur un personnage et choisissez Statut pour connaître son grade.

Il faut un peu de temps aux personnages pour atteindre la flotte, d'autant plus s'ils doivent aller dans un autre secteur.

8 Augmentez votre capacité de maintenance

En attendant que vos ordres soient exécutés, profitez-en pour vous assurer que vos ressources sont à la hauteur de vos ambitions. Envoyez des missions de Reconnaissance aux confins de la galaxie et formez assez de troupes pour établir des garnisons sur les mondes inhabités que vous découvrirez.

REMARQUE : Quand vous jouez pour l'Empire, les missions de reconnaissance sont effectuées par les droïdes sondes Impériaux et non par les Long Nez.

Si vous le désirez, IMP-22 peut s'acquitter de certaines de ces tâches. Cliquez avec le bouton droit sur **IMP-22** puis choisissez **Gérer la production** et/ou **Gérer les garnisons.** IMP-22 s'occupera de la gestion de vos ressources de la meilleure façon possible mais il vaut mieux y jeter un coup d'œil de temps à autre grâce au Tableau Synoptique d'IMP-22 pour vous assurer des résultats. Pour tout connaître de la façon dont vos agents gèrent la production et les garnisons, reportez-vous au Chapitre 3.

9 Visez les systèmes neutres disposant de nombreuses ressources.

Etudiez la galaxie connue et décidez du système que vous allez attaquer en premier. Pour commencer, choisissez les systèmes neutres les moins bien défendus, et disposant de nombreuses ressources et/ou structures.

La plupart des informations dont vous disposez en début de partie concernant les structures de production et les ressources sont précises. Mais gardez à l'esprit que tant que vous n'aurez pas envoyé un espion en mission d'information dans ce système, vos informations concernant la défense de ce système peuvent être incomplètes. Faites en sorte que votre flotte soit assez puissante pour parer à toutes éventualités.

10 Réunissez vos flottes d'attaque.

SD-7, votre droïde de communication, vous informe lorsque vos troupes et vos chasseurs sont prêts. Ouvrez la fenêtre Défenses du Système et faites glisser les troupes et les chasseurs dans les flottes. Lorsque vos personnages sont à bord, cliquez avec le bouton droit sur l'icône de chaque personnage et choisissez **Commander**. Désignez ensuite le grade (Amiral ou Général).

REMARQUE : Il ne suffit pas de placer un personnage dans un vaisseau ou une flotte. Vous devez lui assigner un grade pour qu'il puisse agir.



11 Envoyez vos flottes vers les systèmes cibles et attaquez.

Envoyez la flotte vers le système cible soit en la faisant glisser ou en cliquant avec le bouton droit sur la flotte, en choisissant **Déplacer** puis en choisissant le système cible. La flotte vous fait savoir lorsqu'elle arrive à destination.

Vous êtes maintenant prêt à passer à l'attaque.Pour soumettre une planète, vous devez mener un assaut planétaire, c'est-à-dire que toutes les troupes à bord de votre flotte doivent débarquer à la surface de la planète, combattre les éventuelles forces au sol et en cas de victoire, établir une garnison. Les moyens dont dispose la planète pour vous en empêcher sont nombreux. Si le système que vous attaquez est celui de votre adversaire, il peut y avoir des chasseurs et des flottes à combattre. Vous pouvez aussi trouver des structures de défense comme les boucliers et les batteries. Une batterie peut endommager ou détruire les vaisseaux procédant au bombardement. De même, une batterie peut tirer sur un régiment de marine et le détruire. Les boucliers protègent la planète contre les assauts et les bombardements. Un système disposant de deux boucliers est considéré comme totalement protégé, ce qui signifie que vous ne pouvez pas l'attaquer. Les troupes au sol constituent le dernier rempart de défense d'une planète.



FIG. 2.57 LA FLOTTE S'APPRETE A ATTAQUER LE SYSTEME NEUTRE DUROS.

REMARQUE : Les systèmes neutres ne possèdent pas de flotte, de chasseurs ou de troupes mais peuvent avoir des structures de défenses.

L'exemple de la Fig. 2. 57 vous montre une flotte prête à attaquer Duros. En jetant un coup d'œil à la fenêtre Défenses du Système vous pouvez voir que Duros ne possède qu'un seul écran planétaire. Ce n'est pas négligeable mais deux écrans rendraient cette planète inattaquable.
Si vous attaquez un ennemi (plutôt qu'un système neutre), vous préférerez peut-être un bombardement orbital du système pour affaiblir les défenses et particulièrement les troupes au sol. Cependant, ce type de bombardement peut s'avérer dangereux. Les éventuelles batteries se trouvant au sol y répondront immédiatement. Enfin, si vous détruisez par mégarde des structures civiles sur un système, votre côte de popularité dans tout le secteur sera affectée.
Si possible, cliquez sur **Assaut Planétaire** pour essayer de conquérir le système. Le jeu vous informe automatiquement du résultat d'une attaque (Fig. 2.58). Cliquez sur les **Forces Impériales** ou sur les **Forces du Système** pour analyser les pertes de chaque camp. Si l'assaut est un échec, essayez d'y amener des renforts.



FIG.2.58 LE JEU VOUS INFORME IMMEDIATEMENT DU RESULTAT D'UN ASSAUT.

12 Renforcez votre position – empêchez toute insurrection.

Si vous réussissez à prendre possession d'une planète, vous devez en assumer les conséquences de deux manières. D'abord, établissez une garnison permanente. Les systèmes conquis par la force tendent à nécessiter des garnisons plus importantes (Fig. 2.59). Vous devez avoir des troupes dans votre flotte que vous pouvez certainement débarquer à la surface. Dans le cas contraire, vous devez alors convoquer des troupes se trouvant sur d'autres systèmes pour remplir une garnison suffisante.



FIG. 2.59 UN SYSTEME CONQUIS PAR LA FORCE NECESSITE UNE GARNISON PLUS IMPORTANTE.

Maintenant, vous devez essayer d'envoyer un de vos personnages possédant d'excellentes qualités diplomatiques en mission dans ce système. Une mission diplomatique couronnée de succès augmente la loyauté à l'égard de votre camp, réduisant d'autant le nombre de troupes nécessaires dans la garnison.

Un système récemment conquis risque d'être le théâtre d'insurrection, surtout si votre garnison n'est pas assez importante. Une insurrection démontre le mécontentement de la population, et l'insuffisance de votre garnison. Cela signifie aussi que vos personnages en poste dans ce système peuvent être blessés voire tués. IMP-22 vous informe de toute insurrection. Une icône se trouvant dans le coin inférieur droit indique les systèmes se rebellant (Fig. 2.60).

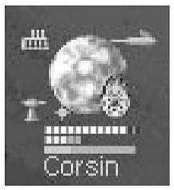


FIG. 2.60 INSURRECTION

REMARQUE : Si vous ne venez pas à bout de l'insurrection, le système peut passer dans l'autre camp. Entre temps, vous risquez aussi de perdre, à cause de la contrebande, des ressources qui bénéficieront à vos adversaires. De même, l'insurrection vous empêche de profiter des matières premières et raffinées, des points de maintenance ou d'utiliser les structures.

Pour faire échec à une insurrection, sélectionnez un personnage possédant une forte autorité. Cliquez avec le bouton droit sur le personnage puis choisissez **Mission** et cliquez sur le système de destination où se déroule la révolte. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, choisissez **Répression d'une insurrection**.

Nous vous avons présenté la procédure générale pour conquérir un système par la force. Cependant, les systèmes très bien défendus sont difficiles à vaincre. Il vous faudra certainement envoyer des équipes en missions d'Espionnage ou de Sabotage pour préparer le terrain à vos forces d'assaut. Ces opérations sont exposées en détail dans le Chapitre 3.

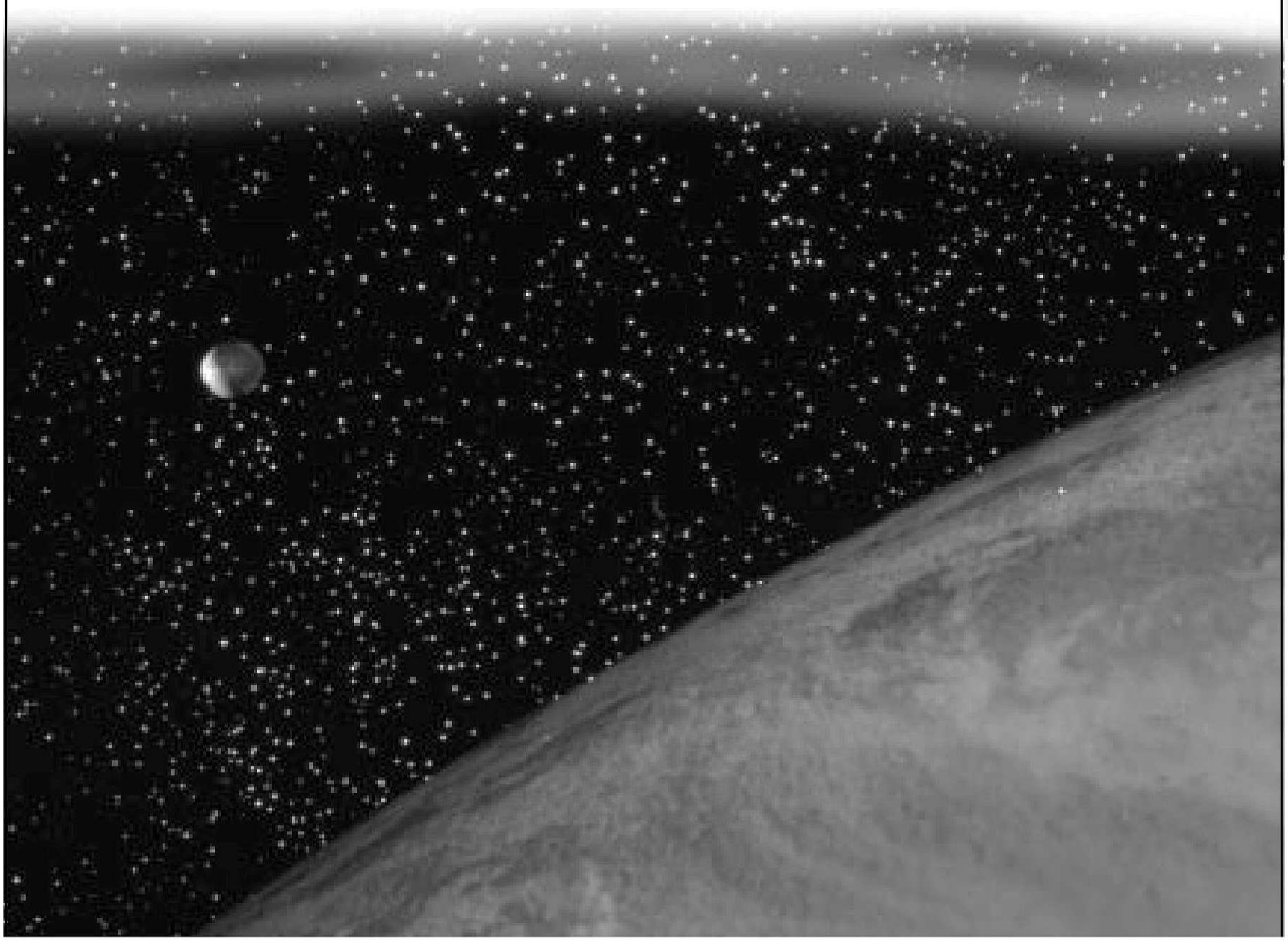
Vous pouvez procéder de la même manière pour prendre le contrôle de systèmes sous l'influence de l'Alliance. N'oubliez pas qu'il vous faudra envoyer des équipes en mission d'espionnage afin d'obtenir des informations plus fiables. En outre, si une flotte de l'Alliance croise aux alentours, elle interceptera la vôtre. Dans ce cas, passez au mode tactique pour engager le combat. Ces opérations sont étudiées dans le Chapitre 4.

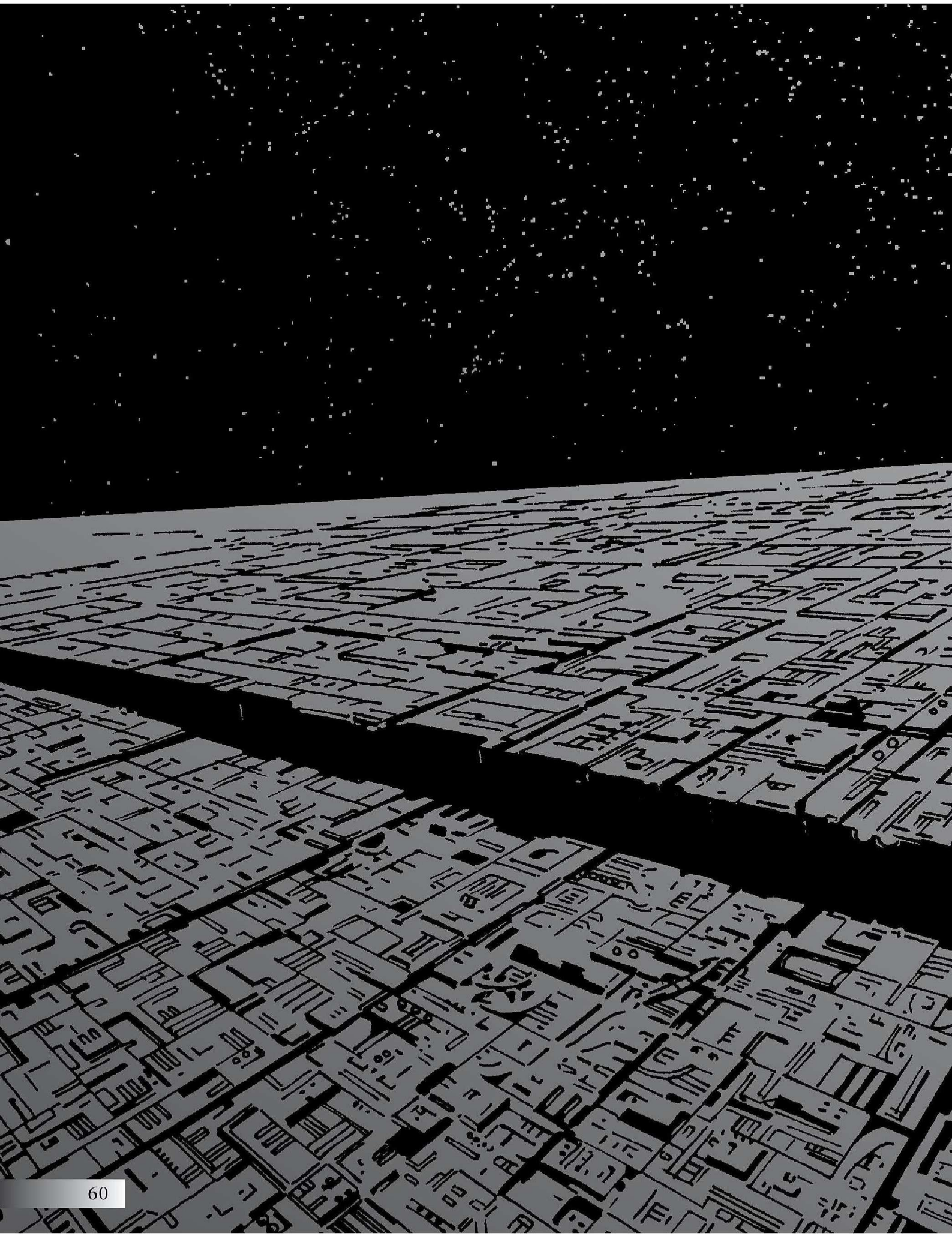
Enfin, à chaque fois qu'une flotte est en orbite autour d'un système ennemi, ce système est considéré sous blocus. Le blocus d'un système le rend plus loyal envers votre ennemi. Tout personnel, structure ou troupe tentant de braver le blocus risque d'être capturé ou détruit par l'ennemi. Le blocus ennemi empêche aussi d'utiliser les structures du système.

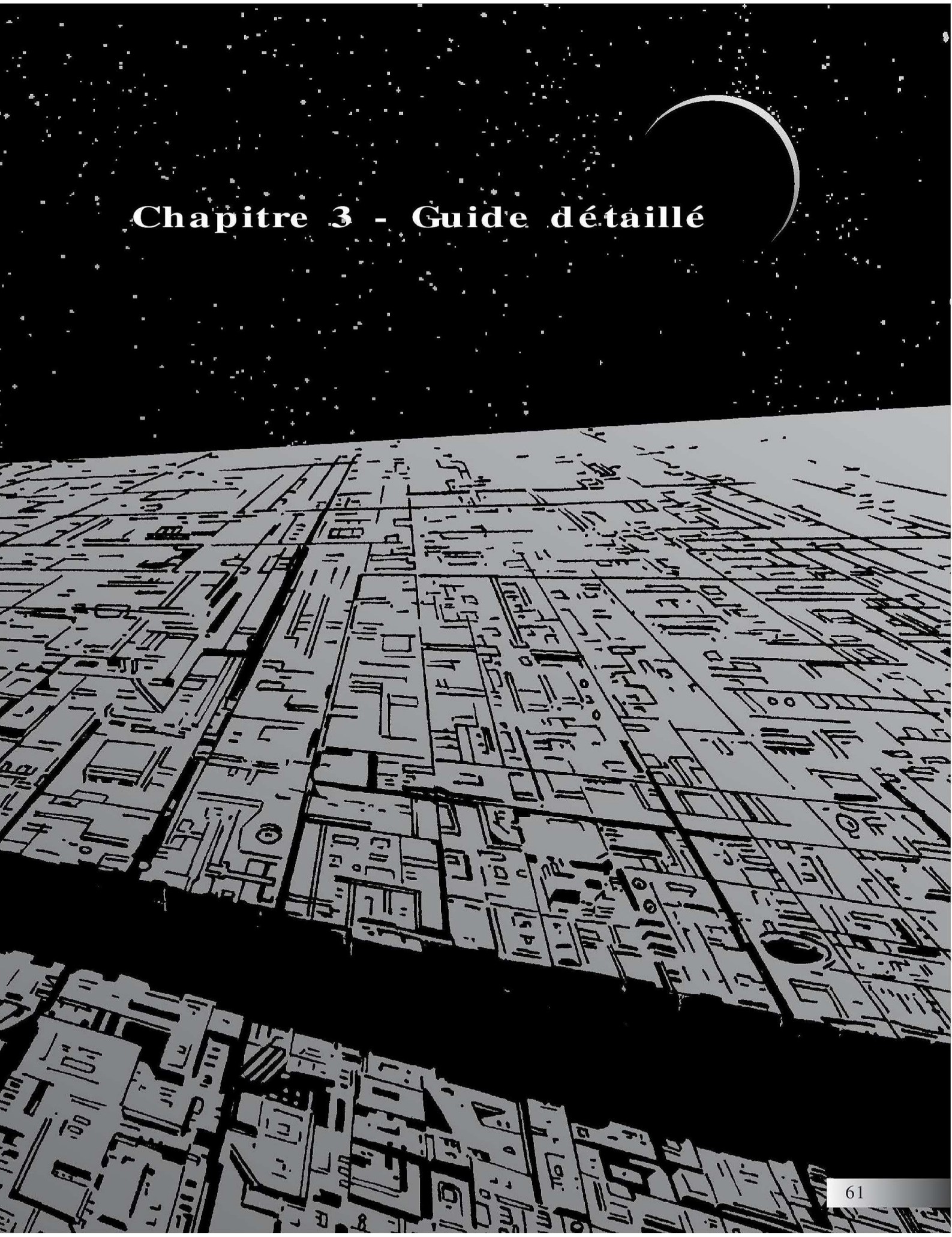
13 Résumé

Ces mini-missions vous ont permis de vous familiariser avec l'aspect stratégique du jeu en l'isolant de l'aspect tactique. Vous avez également pu vous habituer aux commandes du jeu et à sa terminologie. Mais ce n'est qu'un début. Il s'agit maintenant de grouper des éléments disparates pour atteindre un objectif unique.

Le chapitre 3, qui suit, traite de toutes les commandes du jeu en détails. Le chapitre 4 est consacré pour sa part à la partie tactique, celle où vous affrontez vos adversaires en combats singuliers.







Chapitre 3 - Guide détaillé

Le chapitre précédent vous a guidé pas-à-pas à travers certaines des mini-missions dont l'objectif était de vous présenter le jeu, son interface et les interrelations entre ses différentes caractéristiques. Nous considérons dans ce chapitre que vous vous êtes familiarisé avec les principes de base du jeu. Il vous permettra d'en savoir beaucoup plus sur les commandes du jeu et ses options avancées. Vous pouvez vous servir de ce chapitre comme d'un guide de référence, ou si vous préférez, vous pouvez le lire entièrement une fois que vous aurez joué une première partie. Vous pourrez alors vous assurer que vous avez bien saisi les principes fondamentaux du jeu.

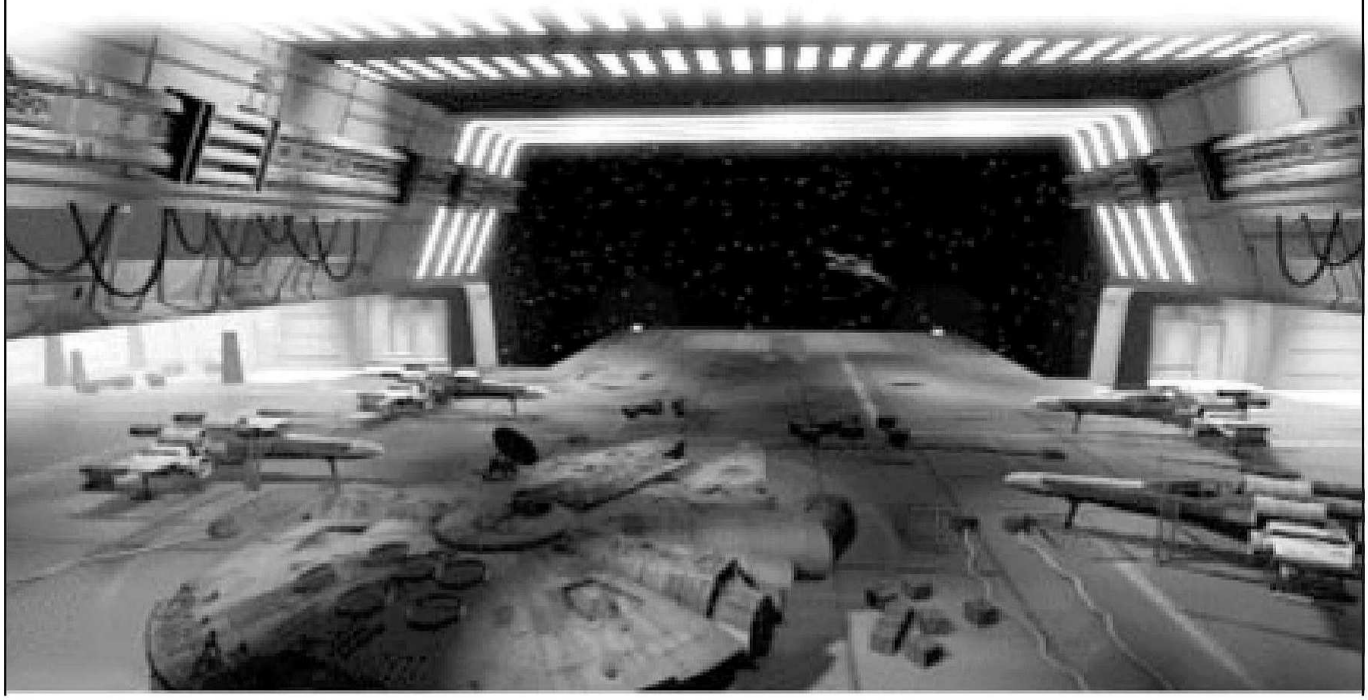
Fenêtres, Contrôles Clavier et Souris

L'interface de **Star Wars Rebellion** utilise les mêmes conventions que Windows 95 :

✦ Cliquez sur un objet pour le sélectionner. Cliquez par exemple sur l'un des panneaux pour l'ouvrir.

✦ Double-cliquez sur un objet pour faire apparaître une fenêtre associée à cet objet. Par exemple, double-cliquez sur l'icône Construction d'un système pour faire apparaître la fenêtre Construction et Production.

✦ Cliquez avec le bouton droit sur un objet pour faire apparaître son menu. Par exemple, cliquez avec le bouton droit de la souris sur votre droïde pour voir s'afficher le menu Options Message. La plupart des éléments de **Star Wars Rebellion** – des installations aux personnages – ont des menus qui leur sont propres et auxquels vous pouvez accéder en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris. Vous verrez apparaître des info-bulles pour la plupart des éléments affichés à l'écran. Il suffit pour cela de laisser le pointeur de la souris sur un élément pendant quelques secondes. Dans **Star Wars Rebellion**, vous pouvez également utiliser la méthode du glisser-déplacer. Vous pouvez donner l'ordre à une unité de se rendre quelque part en l'amenant directement à sa destination (cliquez sur l'unité et maintenez le



bouton de la souris enfoncé, déplacez le pointeur de la souris jusqu'à une destination et relâchez le bouton de la souris).

ELÉMENTS DE LA FENÊTRE

Les fenêtres de **Star Wars Rebellion** ressemblent aux fenêtres de Windows (Fig. 3.1.) et fonctionnent de la même façon. La seule différence concerne les fenêtres de Secteur, qui ne peuvent être déplacées ou réduites ; vous ne pouvez que les fermer ou les faire passer de la droite de l'écran à la gauche de l'écran ou inversement. Vous pouvez afficher autant de fenêtres de Système à l'écran que vous le voulez, mais seulement deux fenêtres de Secteur en même temps.

Barre de Titre : Elle vous indique le nom du Secteur ou du Système ouvert. Vous pouvez utiliser cette barre pour déplacer la fenêtre.

Bouton Secteur : Cliquez ici pour afficher la fenêtre correspondant au secteur dans lequel se trouve ce système.

Onglets : Grâce aux onglets, vous pouvez afficher de nombreuses informations relatives au sujet de l'onglet pour ce Système. Pour ce Système par exemple, les cinq onglets de la Défense du Système vous permettent de voir le personnel, les troupes, les chasseurs et les deux types d'installations défensives qui sont basées sur Yavin. Cliquez sur un onglet pour avoir des informations spécifiques à cet onglet.



Bouton Fermer : Cliquez ici pour fermer la fenêtre.

Bouton Réduire : Cliquez ici pour minimiser la fenêtre. Les fenêtres réduites peuvent être restaurées en cliquant sur leur emplacement dans la Fenêtre Barre de Référence sur le côté de l'écran.

FIG. 3.1. UNE FENÊTRE TYPIQUE DE STAR WARS REBELLION.



La liste d'informations est trop longue pour rentrer entièrement dans la fenêtre.

Cliquez sur les flèches Haut et Bas pour faire défiler la liste respectivement vers le haut et le bas.

Cliquez sur la barre et maintenez le bouton de la souris enfoncée puis déplacez-la vers le haut ou vers le bas pour aller rapidement à un endroit spécifique de la liste.

Cliquez sur les zones vides de la barre de défilement pour aller encore plus rapidement vers le haut ou le bas.

FIG. 3.2. FENÊTRE STATUT.

FENÊTRES EXCLUSIVES ET NON EXCLUSIVES

Certaines fenêtres de **Star Wars Rebellion** sont permanentes, ce qui signifie que vous pouvez laisser la fenêtre ouverte à l'écran pendant que vous interagissez sur les différents éléments du jeu. D'autres fenêtres réclament une réponse de votre part, ce qui signifie que vous devez fermer la fenêtre avant de faire autre chose. Les fenêtres de ce type sont les Fenêtres Statut, les fenêtres de Recherche, la fenêtre Compte-rendu de la Bataille, la fenêtre Encyclopédie et les Fenêtres Message. Elles sont faciles à identifier puisqu'elles disposent d'un bouton Fermer :



RACCOURCIS CLAVIER DU MODE STRATEGIQUE

Voici les raccourcis clavier que vous pouvez utiliser sur la passerelle de **Star Wars Rebellion**.

Commandes de la Passerelle

F1 **Options du jeu**
Affiche l'écran dans lequel vous pouvez ajuster les paramètres sonores et graphiques du jeu, charger une partie ou enregistrer la partie en cours, lancer une nouvelle partie, ou quitter la partie.

F2 **Recherche d'un système planétaire**
Affiche un écran qui permet de trouver un système spécifique.

F3 **Recherche d'une flotte/d'un vaisseau**
Affiche un écran qui vous permet de retrouver une flotte ou un vaisseau spécifique.

F4 **Recherche d'une troupe**
Affiche un écran qui vous permet de localiser vos troupes.

F5 **Recherche d'un membre du personnel**
Affiche un écran qui vous permet de localiser vos personnages et vos Forces Spéciales.

F6 **Fenêtre des messages**
Affiche l'index des messages.

F7 **Encyclopédie**
Permet d'accéder à l'Encyclopédie Galactique

PgUp OU **PgDn** **Permet de faire défiler la liste vers le haut ou le bas.**

Ctrl + **Tab** **Permet de passer d'une fenêtre à une autre.**

Permet de passer d'une entrée à une autre (Messages, Encyclopédie).

Enter **Valider/Activer sélection actuelle** (correspond à cliquer sur **OK**).

Esc **Annuler/Fermer Fenêtre.**
Annule la commande actuelle (correspond à cliquer sur **Fermer** ou **Annuler**). Appuyez sur cette touche pour passer les séquences cinématiques et l'introduction de l'agent.

Alt + **W** **Fermer toutes les fenêtres ouvertes.**

Alt + **+** **Temps plus rapide**
Permet d'accélérer le déroulement du temps dans le jeu. Vous avez le choix entre Très Lent, Lent, Normal et Rapide.

Alt + **–** **Temps moins rapide**
Permet de ralentir le déroulement du temps dans le jeu.

Alt + **P** **Pause**
Met le jeu en pause. Une boîte de dialogue s'affiche pour vous permettre de reprendre la partie.



Alt + Y **Envoyer un Message à l'Adversaire**
Lors de parties à deux joueurs humains, vous pouvez envoyer des messages à votre adversaire par l'intermédiaire de la fenêtre qui s'affiche quand vous utilisez cette commande.

Alt + I **Consulter l'index**
Cette commande ne fonctionne que dans certaines fenêtres du jeu. Tant la fenêtre Afficher l'index Messages que la fenêtre Encyclopédie ont deux modes. Le premier permet de voir un index des entrées ; l'autre permet d'afficher les détails de l'entrée sélectionnée. Alt+I permet de revenir à l'index rapidement.

Alt + M **Mission**
Affiche la fenêtre Mission pour le(s) personnage(s) sélectionné(s).

Alt + S **Statut**
Affiche la fenêtre Statut pour l'objet sélectionné.

Alt + F4 **Quitter le Jeu**

Commandes de l'agent

Alt + B **Construire des Vaisseaux**
Ordonne à l'Agent de construire un vaisseau dès que possible.

Alt + T **Constituer des Troupes**
Ordonne à l'Agent de mettre sur pied un régiment dès que possible.

Alt + F **Aménager des Installations**
Ordonne à l'Agent de construire un site dès que possible.

Alt + 0 **Tableau Synoptique**
Affiche la fenêtre Tableau Synoptique..

Alt + G **Gérer les Garnisons**
Ordonne à l'Agent de gérer les garnisons (touche à bascule).

Alt + U **Gérer la Production**
Ordonne à l'Agent de gérer les mines et les raffineries pour maximiser les ressources (touche à bascule).

Alt + V **Interpréter**
Traduit les sifflements et craquements du deuxième droïde (touche à bascule).

Alt + A **Conseils de l'Agent**
Active ou désactive l'option permettant à l'Agent de vous donner des conseils par le système de messages (touche à bascule).

Alt + H **Objectifs du Jeu**
Affiche les objectifs du jeu du menu de l'agent. Vous y verrez les progrès réalisés actuellement par chacun des camps.

Commandes du MIG

Alt + 1 **Loyauté**
Modifie l'affichage du Moniteur des Informations Galactiques pour faire ressortir les systèmes qui soutiennent l'un ou l'autre camp.

Alt + 2 **Insurrections**
Modifie l'affichage du Moniteur des Informations Galactiques pour faire ressortir les systèmes qui sont actuellement en révolte.

Alt + 3 **Flottes en attente**
Modifie l'affichage du Moniteur des Informations Galactiques pour faire ressortir les systèmes où se trouvent des flottes inactives.

Alt + 4 **Flottes en route**
Modifie l'affichage du Moniteur des Informations Galactiques pour faire ressortir les systèmes vers lesquels se dirigent des flottes.

Alt + **5** **Personnel en attente**
Modifie l'affichage du Moniteur des Informations Galactiques pour faire ressortir les systèmes où se trouvent des personnels inactifs.

Alt + **6** **Personnel actif**
Modifie l'affichage du Moniteur des Informations Galactiques pour faire ressortir les systèmes dans lesquels des personnages ou des Forces Spéciales sont actuellement en mission.

Alt + **7** **Chantiers navals en attente**
Modifie l'affichage du Moniteur des Informations Galactiques pour faire ressortir les systèmes où se trouvent des Chantiers navals inactifs.

Alt + **8** **Camps d'entraînement en attente**
Modifie l'affichage du Moniteur des Informations Galactiques pour faire ressortir les systèmes où se trouvent des Camps d'Entraînement inactifs.

Alt + **9** **Chantiers de construction en attente**
Modifie l'affichage du Moniteur des Informations Galactiques pour faire ressortir les systèmes où se trouvent des Chantiers de construction inactifs.

COMMANDES DU MODE TACTIQUE

Lorsque vous dirigez des batailles dans l'interface tactique, certains des raccourcis mentionnés précédemment ont des fonctions différentes. Vous trouverez une description détaillée du mode tactique de **Star Wars Rebellion** dans le Chapitre 4. Voici une liste des commandes au clavier disponibles dans l'interface Tactique :

Fenêtre de l'Amiral

1 – **8** **Sélection de l'unité d'assaut 1 à 8**

Spacebar **Attaquer la cible la plus proche du type d'unités sélectionné.**

Shift + **Tab** **Passer d'un vaisseau à un autre dans l'unité d'assaut sélectionnée.**
ET **Tab**

F1 – **F8** **Caméra en poursuite de l'unité d'assaut 1 à 8.**

F9 **Caméra en poursuite du Groupe de chasseurs Rouge**

F10 **Caméra en poursuite du Groupe de chasseurs Bleu**

F11 **Caméra en poursuite du Groupe de chasseurs Vert**

F12 **Caméra en poursuite du Groupe de chasseurs Or**

Commandes de la caméra

(pavé numérique)

Rotation vers la gauche

Rotation vers la droite

Rotation vers le haut

Rotation vers le bas

Zoom avant

Zoom arrière

Enter **Centrer la caméra sur l'objet sélectionnée**

Home **Mémoriser la position de la caméra**

End **Revenir à la position de caméra mémorisée**

Bruitages et graphismes

Les effets sonores et les graphismes de **Star Wars Rebellion** ont été conçus pour vous donner l'impression d'être au cœur de l'action. La séquence d'introduction présente votre arrivée à la base du camp que vous avez rallié, à bord d'une navette. Votre agent vous fait un premier exposé. Il vous informera de ce qui se passe dans la galaxie tout au long de la partie. La plupart de vos personnages ne s'adressent pas directement à vous, mais à votre droïde, qui vous informera en retour. Les bruitages vous donnent généralement des indices sur ce qui se passe dans la galaxie – un assaut sur l'un de vos systèmes, par exemple, sera illustré par des sons de combat.

Commencer la partie : Le cockpit de la navette

Quand vous lancez **Star Wars Rebellion**, vous arrivez dans le Cockpit de la navette (Fig. 3.3). C'est depuis cet écran que vous déterminez les paramètres de la partie : le camp que vous allez rallier, le type d'adversaire (humain ou intelligence artificielle), le niveau de difficulté de la partie et la taille de la galaxie.

Remarquez que vous pouvez influer sur la difficulté de la partie de trois façons. L'option Prise du QG vous donne pour objectif de capturer Coruscant ou le quartier général de l'Alliance. Cela a pour effet de réduire considérablement le temps nécessaire pour gagner une partie ou la perdre, puisque vous n'avez pas en plus besoin de capturer et de garder prisonniers les personnages principaux de votre adversaire. Vous pouvez également choisir une galaxie de taille normale (10 secteurs/100 systèmes), vaste (15 secteurs/150 systèmes) ou immense (20 secteurs/200 systèmes). Vos ressources au début du jeu seront plus importantes si vous décidez de jouer sur une carte de grande taille.

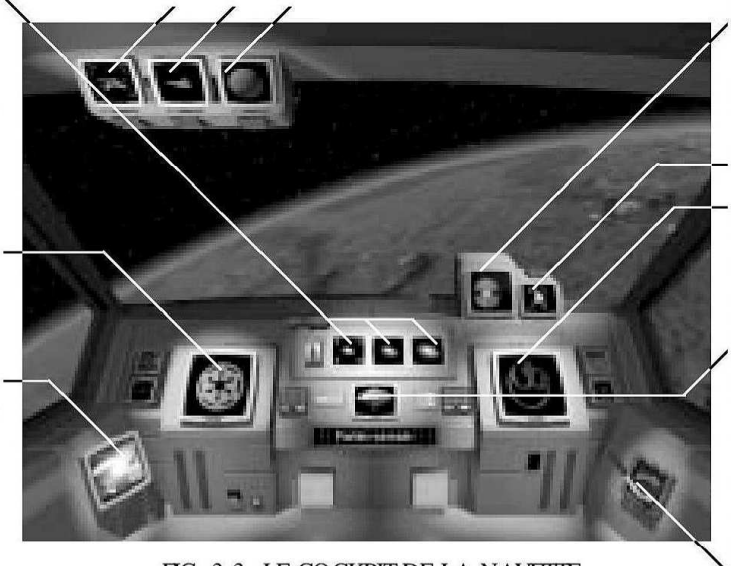
Enfin, vous pouvez choisir de jouer une campagne au niveau Facile, Normal ou Difficile. Lors d'une partie Facile, chacun des camps commence le jeu en contrôlant quatre systèmes

Définir le niveau de difficulté : Cliquez sur l'un des trois écrans pour choisir la difficulté du jeu; facile (à gauche), Normale (centre) ou Difficile (à droite). Par défaut, vous jouez une partie Facile.

Choisir l'échelle de la Partie : Vous pouvez choisir la taille de la galaxie parmi trois. Les options disponibles sont : Normale (100 systèmes), Vaste (150 systèmes) ou Immense (200 systèmes). Cliquez sur la superficie désirée ou activez le levier.

Rallier l'Empire : Vous décidez de mettre votre talent au service de l'Empereur.

Duel Multijoueur : Vous affrontez un adversaire humain en liaison série, par modem, sur Internet ou sur un réseau local. Pour plus de détails concernant le mode Multijoueur, reportez-vous au chapitre 5 de ce manuel.



Charger une Partie : Cliquez sur ce moniteur pour accéder à l'écran des Options, dans lequel vous pouvez modifier les paramètres sonores et graphiques du jeu, mais également charger une partie préalablement enregistrée.

Crédits du jeu

Rallier l'Alliance : Vous décidez de rejoindre la Rébellion, Leia, Luke et les autres dans leur grand combat contre l'oppression.

Prise du QG : Plutôt que de devoir remplir toutes les conditions de victoire, vous n'avez qu'à capturer ou détruire le Quartier Général de l'adversaire (qui se trouve à Coruscant pour l'Empire).

Quitter le Jeu

FIG. 3.3 LE COCKPIT DE LA NAVETTE

loyaux. Lors d'une partie Normale, votre adversaire a plus de systèmes que vous. Lors d'une partie Difficile, il dispose d'encore plus de systèmes que vous.

La Passerelle

La partie stratégique de **Star Wars Rebellion** se déroule sur la Passerelle. C'est ici que vous surveillez la galaxie, donnez vos ordres et recevez, par l'intermédiaire de vos droïdes, des messages. Les trois sections suivantes traitent donc de cette Passerelle : moniteurs, commandes de l'interface, et droïdes.

MONITEURS DE LA PASSERELLE

La figure 3.4 vous présente la Passerelle et votre principale source d'informations.

La galaxie

La galaxie est un endroit gigantesque et merveilleux. Au cœur de la galaxie, on trouve des civilisations avancées et entreprenantes. Le long de la Ceinture Galactique, on trouve par

Titre du Moniteur des Informations Galactiques : indique à quoi correspondent les étoiles de tailles différentes affichées à l'écran. Par exemple, pour le soutien populaire, les étoiles de votre couleur indiquent les systèmes que vous contrôlez. Pour savoir à quoi correspond leur taille, référez-vous à la légende.

Ressources :
Vous y voyez les ressources disponibles en termes de Matières premières, de Matières raffinées et de maintenance. Consultez les paragraphes traitant des ressources pour plus d'informations.

Nombre de jours écoulés depuis le début de la partie : A la différence de la plupart des autres jeux de stratégie, l'ordinateur n'attend pas que vous ayez donné vos ordres pour donner les siens. La partie progresse (et votre adversaire s'active) même si vous ne faites rien.

Notification de Message : Quand cet indicateur s'allume, cela signifie que vous avez reçu un message.



Fenêtre Barre de Référence : Vous pouvez minimiser jusqu'à 12 fenêtres en même temps. Il suffit de double-cliquer sur l'une des icônes de cette barre pour que la fenêtre minimisée correspondante s'affiche de nouveau à l'écran.

Moniteur des Informations Galactiques (MIG) : Il s'agit de votre principale source d'informations sur la galaxie. La galaxie est divisée en secteurs, chacun comportant 10 systèmes. Chaque système est représenté par une étoile dans le MIG.

FIG. 3.4 MONITEURS DE LA PASSERELLE



Legende : La légende vous permet de savoir ce que signifie la taille d'une étoile dans le MIG. Double-cliquez sur l'icône Légende pour afficher les légendes, telles que vous les voyez ci-contre.

FIG. 3.5 LÉGENDE

contre des systèmes inexplorés, prêts à être colonisés.

Les secteurs du noyau de la galaxie sont les plus développés. La plupart des systèmes du noyau commencent la partie avec une ou plusieurs mines et raffineries ; certains disposent même de quelques installations. Ces systèmes sont très peuplés. Les systèmes de la Bordure, en revanche, sont rarement habités et n'ont que peu d'infrastructures. C'est pourquoi un changement de loyauté dans l'un des systèmes du noyau galactique vous sera immédiatement signalé, tandis que dans la Ceinture Galactique, il vous faudra au préalable explorer les systèmes.

Dans la plupart des cas, les systèmes sous votre contrôle en début de partie sont tous dans le centre de la galaxie. A deux exceptions près si vous jouez pour l'Alliance : Yavin, situé dans le secteur Sumitra, commence sous votre contrôle et vous est loyal à 100%. C'est en effet de Yavin que l'Alliance a lancé son attaque contre l'Etoile Noire et l'Empire ne va probablement pas tarder à contre-attaquer. Dès le début de la partie, songez à évacuer vos personnages principaux basés sur Yavin ou à renforcer les défenses de ce système.

L'autre exception, c'est le quartier général de l'Alliance, qui est placé aléatoirement dans un système des secteurs de la Bordure. Pour bien visualiser ce système sur le MIG, il est représenté par une grande étoile blanche (fig. 3.6). L'Empire ne sait évidemment pas le système où se trouve le Quartier Général de l'Alliance.

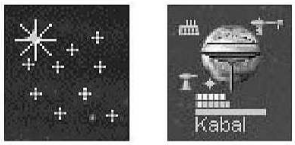


FIG. 3.6 EN DÉBUT DE PARTIE, LE Q.G. DE L'ALLIANCE SE TROUVE DANS UN SYSTÈME DE LA BORDURE.

Fenêtres Secteur

Le MIG (fig. 3.4) vous donne un aperçu général de la galaxie. Pour voir un Secteur plus en détail, cliquez dessus. Vous verrez s'afficher la fenêtre relative à ce secteur (fig. 3.7).

Cette fenêtre affiche tous les systèmes du secteur. La couleur utilisée pour le nom d'un système vous indique le camp qui le contrôle. En dessous de chaque système, vous avez un aperçu des ressources de ce système et le soutien populaire accordé par ce système à l'un et l'autre camp. Vous pouvez cliquer sur les icônes qui entourent un système pour avoir des informations plus détaillées sur un élément spécifique.

Au début de la partie, la fenêtre Secteur vous donne des informations précises sur les systèmes, neutres ou contrôlés par votre adversaire, du noyau de la galaxie. Vous n'aurez probablement pas, même au début du jeu, d'informations très fiables sur les installations défensives, les troupes, le personnel et les vaisseaux stationnés dans les systèmes contrôlés par l'ennemi. De plus, quand bien même vos renseignements seraient exacts, vous ne seriez pas informé de l'évolution de ces systèmes. Votre adversaire peut ainsi construire des usines sans que vous le sachiez, ou en détruire d'autres. Les seules informations sûres qui vous seront données en permanence au cours de la partie concernent le niveau de soutien populaire accordé à chacun des camps par tous les systèmes du centre de la galaxie et qui les contrôle. Ces informations sont toujours à jour, grâce aux nombreuses infrastructures et voies de communications existantes dans les mondes du Noyau.

REMARQUE : Chaque nouvelle partie est différente. Toutefois, lorsque le jeu commence, l'Empire contrôle toujours Coruscant, et l'Alliance contrôle Yavin et le QG des Rebelles. Enfin, certains personnages clés sont placés à des endroits spécifiques.

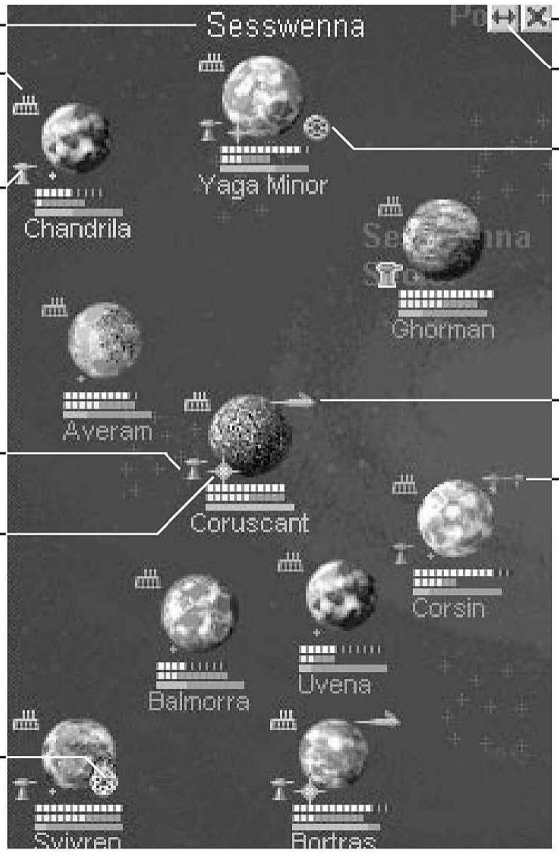


FIG. 3.7 UNE FENÊTRE SECTEUR

PASSERELLE : MONITEURS DE CONTRÔLE

La Passerelle comprend des moniteurs de contrôle (Fig. 3.8) qui permettent de retrouver facilement les systèmes, les flottes et votre personnel. Certains permettent notamment d'analyser l'évolution des affaires galactiques.

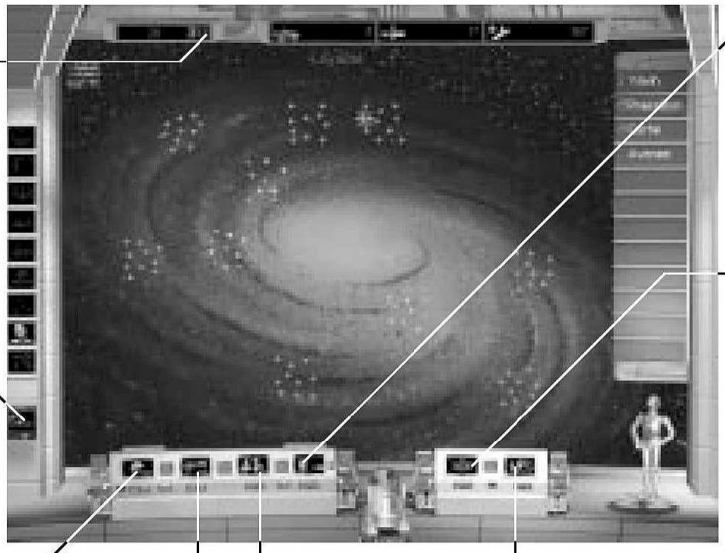
La plupart ne sont là que pour vous permettre de jouer plus facilement. Vous trouverez ci-après une description des moniteurs Moniteur des Informations Galactiques, Encyclopédie, Déroulement du temps, Recherche d'un système, Options de Jeu et Enregistrer Partie. Les autres moniteurs, notamment les écrans de Recherche de Flottes, de Troupes et de Personnel, seront détaillés dans des sections spécifiques.

Moniteur des Informations Galactiques (MIG)

Le Moniteur d'Informations Galactiques (MIG) représente chaque système sous la forme d'une étoile (fig. 3.4). La couleur de l'étoile indique qui contrôle ce système :

- ROUGE Alliance
- VERT Empire
- BLEU Neutre (aucun camp ne le contrôle)
- GRIS Inexploré (vous n'avez aucune information sur ce système. Il peut être neutre, non peuplé ou colonisé par l'ennemi).

La taille de l'étoile représente la pertinence du système dans le critère d'affichage du MIG. Ainsi, si vous demandez à voir les systèmes dotés de Chantiers de construction, une petite



Déroulement du temps: Cliquez sur ce moniteur avec le bouton droit de la souris pour afficher un menu permettant de régler la vitesse à laquelle les jours s'écoulent. Vous avez le choix entre Très Lent, Lent, Normal ou Rapide. Ce menu vous permet également de mettre le jeu en pause.

Options de Jeu : Cliquez sur ce moniteur pour accéder au menu permettant de charger ou d'enregistrer une partie, ou encore de définir les préférences sonores et graphiques.

Recherche d'un Système : Quand il y a au moins une centaine de systèmes connus dans la galaxie, il est difficile de se souvenir où chacun d'entre eux se trouve. Ce moniteur vous permettra de ne pas vous perdre.

Recherche d'une Flotte : Ce moniteur vous permet de retrouver facilement une flotte ou un vaisseau.

Cliquez sur le **Moniteur des Informations Galactiques** pour afficher un menu des différentes options d'affichage disponibles.

Recherche d'une Troupe : Ce moniteur vous permet de retrouver facilement vos troupes.

Recherche d'un Membre du personnel : Cliquez sur ce moniteur pour retrouver facilement vos personnages et vos Forces Spéciales.

Encyclopédie : L'Encyclopédie en ligne vous donnera des informations sur tous les systèmes, personnages, installations, ressources, vaisseaux, type de troupes et missions du jeu. En plus de vous permettre de tirer le maximum de vos ressources, l'Encyclopédie vous permettra de vous plonger complètement dans l'ambiance du jeu et de son univers. Considérez l'Encyclopédie comme un supplément à ce manuel.

FIG. 3.8 LES MONITEURS DE CONTRÔLE DE LA PASSERELLE

étoile indique qu'il n'y en a pas. Plus l'étoile sera grande, plus il y aura de Chantiers de Construction dans le système. Pour avoir des explications plus précises sur la taille d'une étoile, double-cliquez sur l'icône Légende (fig. 3.5) en haut à gauche de l'écran.

Cliquez sur le **Moniteur des Informations Galactiques** pour afficher un menu (fig. 3.9) des options d'affichage disponibles. L'option d'affichage actuellement sélectionnée est indiquée par une coche.

Les menus et sous-menus sont les suivants :

Loyauté

✦ Loyauté : plus l'étoile est grande, plus le système soutient votre cause.



FIG 3.9 LES OPTIONS D'AFFICHAGE DU MONITEUR DES INFORMATIONS GALACTIQUES

- Insurrections : une étoile de grande taille indique que le système est en révolte.

Flottes

- Flottes en attente : la taille de l'étoile indique combien de flottes sont stationnées dans le système (vous trouverez plus de détails concernant les flottes un peu plus loin dans ce chapitre).
- Flottes en Route : la taille de l'étoile indique combien de flottes sont en route pour ce système.

Personnel

- Personnel en attente : une étoile de grande taille indique que sur ce système se trouvent des personnages et/ou des Forces Spéciales qui n'ont pas reçu d'affectation de mission ou, dans le cas des personnages uniquement, qui n'ont pas de commandement.
- Personnel actif : une étoile de grande taille indique que sur ce système se trouvent des personnages et/ou des Forces Spéciales qui sont en mission ou occupent un commandement.

Ressources

- Energie : la taille de l'étoile vous indique l'énergie disponible dans ce système (pour plus de détails concernant l'énergie, reportez-vous à la section Ressources et Construction un peu plus loin dans ce manuel).
- Matières premières : la taille de l'étoile vous indique la quantité de sites potentiels pour implanter des mines sur ce système.
- Mines : la taille de l'étoile vous indique le nombre de mines sur ce système.
- Raffineries : la taille de l'étoile vous indique combien de raffineries sont actives sur ce système.

Construction

- Chantiers navals : la taille de l'étoile vous indique combien il y a de Chantiers navals dans ce système.
- Chantiers Navals en attente : la taille de l'étoile vous indique combien il y a de Chantiers navals inactifs dans ce système.
- Camps d'entraînement : la taille de l'étoile vous indique le nombre de Camps d'entraînement dans ce système.
- Camps d'entraînement en attente : la taille de l'étoile vous indique le nombre de Camps d'entraînement inactifs dans ce système.
- Chantiers de Construction : la taille de l'étoile vous indique le nombre de Chantiers de construction dans ce système.
- Chantiers de construction en attente : la taille de l'étoile vous indique combien il y a de Chantiers de construction inactifs dans ce système.

Défense

Remarque : les systèmes d'armes sont abordés plus loin dans ce chapitre.

- Batteries planétaires : la taille de l'étoile vous indique le nombre de Batteries planétaires dans ce système.
- Boucliers planétaires : la taille de l'étoile vous indique le nombre de Boucliers planétaires dans ce système.
- Escadrons de chasseurs : la taille de l'étoile vous indique le nombre d'escadrons de chasseurs dans ce système.
- Troupes : la taille de l'étoile vous indique le nombre de Troupes dans ce système.
- Boucliers de l'Etoile Noire : la taille de l'étoile vous indique le nombre de type Etoile Noire dans ce système.

Remarque : si vous jouez dans le camp de l'Alliance, les informations dont vous disposez sont celles que vous avez reçues en dernier. Si vous n'avez pas espionné ou reçu d'informations sur un Bouclier de l'Etoile Noire, vous n'en verrez aucun à l'écran.

Moniteur Eteint

Cette option désactive l'affichage des légendes pour les systèmes individuels, et vous ne verrez plus que les amas galactiques. Choisissez n'importe quelle option d'affichage pour réactiver le MIG.

Encyclopédie

L'Encyclopédie Galactique vous fournit des informations détaillées sur les personnages, les systèmes, les vaisseaux, les installations, les différents types d'unités et de missions du jeu. Les entrées de l'Encyclopédie sont organisées par thème dans des bases de données : Systèmes, Vaisseaux, Installations, Missions, Troupes, Personnel. L'Encyclopédie vous donnera une description de chaque objet, et, selon l'entrée sélectionnée, vous indiquera les ressources nécessaires à la construction et l'entretien.

Cliquez sur le moniteur Encyclopédie pour afficher l'Encyclopédie Galactique.

Pour obtenir plus d'informations sur un objet ou un personnage, tapez son nom dans la boîte de dialogue Sujet. Sinon, vous pouvez partir à sa recherche dans différentes les bases de données.

Il y a deux façons de parcourir les entrées de l'Encyclopédie. Par défaut, vous vous retrouvez dans l'Index (fig. 3.10), qui vous fournit une liste d'entrées mais aucun détail. Vous pouvez sinon visualiser l'Encyclopédie de façon séquentielle, en passant d'une fiche à une autre (fig. 3.11).

Chaque fiche de l'encyclopédie est illustrée par une photo ou une image, et propose une description détaillée de l'objet ou du personnage sélectionné. Dans ce mode de visualisation, utilisez les flèches gauche et droite pour passer d'une entrée à une autre.

La base de données que vous avez choisie reste sélectionnée quand vous passez en mode de visualisation Sujet. Ainsi, si vous avez choisi la base de données sur les vaisseaux et que vous cliquez sur le bouton permettant de passer en mode de visualisation Sujet, vous continuez de visualiser des vaisseaux.

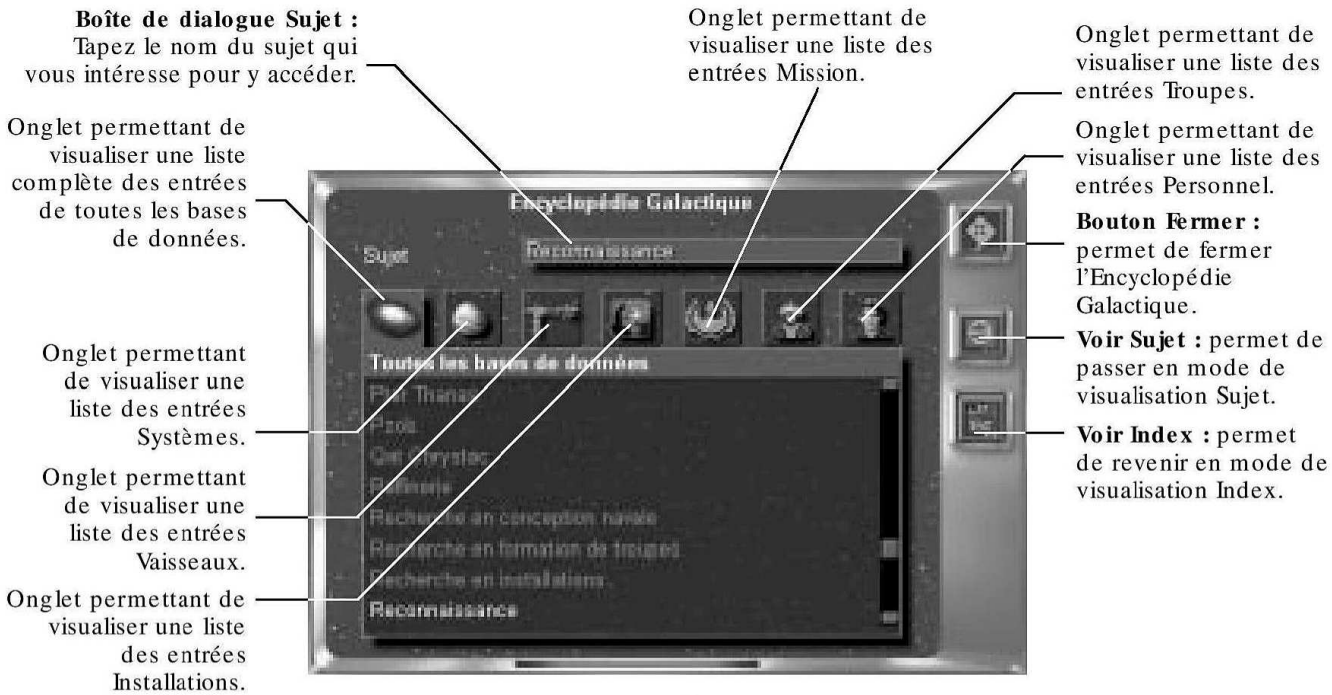


FIG. 3.10 L'ENCYCLOPÉDIE GALACTIQUE : VISUALISATION INDEX.

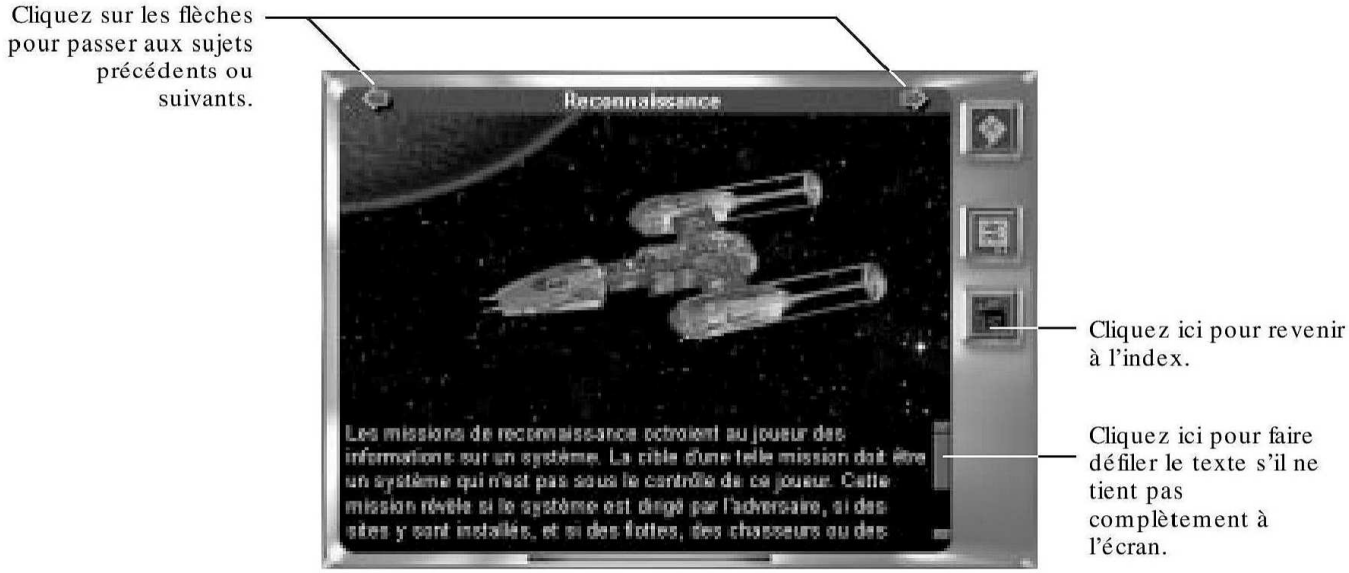


FIG. 3.11 L'ENCYCLOPÉDIE GALACTIQUE : VISUALISATION SUJET.

Vous pouvez également accéder à une entrée de l'Encyclopédie en cliquant sur un objet avec le bouton droit de la souris, puis en choisissant Encyclopédie dans le menu qui s'affiche. Vous pouvez également cliquer sur le bouton



Encyclopédie (I) dans plusieurs fenêtres. Vous accéderez ainsi directement à l'entrée de l'Encyclopédie qui vous intéresse.

Déroulement du temps

Vous pouvez définir la vitesse à laquelle les jours s'écoulent en cliquant avec le bouton droit de la souris sur le moniteur Déroulement du temps puis en cliquant sur l'option de votre choix parmi les cinq proposées : Très Lent, Lent, Normal, Rapide et Pause. Quand vous choisissez de mettre le jeu en pause, vous ne pouvez plus donner d'ordres.

Recherche d'un Système

Chaque secteur est constitué de 10 systèmes. Une partie normale se déroule dans une galaxie de 10 secteurs, mais vous pouvez choisir de jouer dans des galaxies de 15 ou 20 secteurs. Cela représente beaucoup de systèmes et vous aurez peut-être parfois besoin de retrouver un système bien précis. Cliquez sur le moniteur Recherche d'un système pour afficher la fenêtre correspondante (fig. 3.12).

Cliquez sur l'un des onglets pour visualiser une liste de tous les systèmes, ou uniquement des systèmes Rebelles, Impériaux, neutres ou inexplorés. Vous pouvez faire défiler la liste jusqu'à ce que vous trouviez le système qui vous intéresse, ou cliquer dans la boîte de dialogue Nom du système pour y taper le nom du système que vous recherchez.

ASTUCE

Vous pouvez vous contenter de taper les premières lettres du nom du système pour que la liste se place automatiquement sur les systèmes dont les noms commencent par ces lettres.

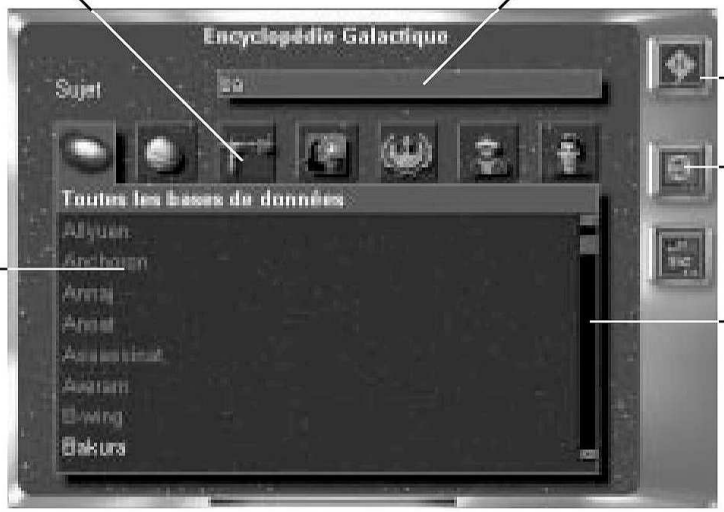


FIG. 3.12 RECHERCHE D'UN SYSTÈME

Cliquez sur un système dans la liste pour le sélectionner. Cliquez ensuite sur le bouton Visualiser pour afficher la fenêtre Secteur correspondante. Vous pouvez aussi double-cliquer sur le nom d'un système pour afficher la fenêtre de son Secteur. Cliquez sur le bouton Fermer si vous ne voulez pas afficher cette

ASTUCE

De nombreuses boîtes de dialogue du jeu comportent un bouton Visualiser, qui vous permet de visualiser immédiatement le système dont il est question.

Options du Jeu

Le moniteur Options de Jeu (fig. 3.16) vous permet de charger ou d'enregistrer des parties. Il permet également de préciser vos préférences sonores et graphiques. Vous pouvez accéder à cet écran de contrôle soit en cliquant sur l'icône Charger une Partie (fig. 3.13) depuis le Cockpit de la Navette, soit en cliquant sur le moniteur



FIG. 3.13 ICÔNE CHARGER UNE PARTIE



FIG. 3.14 ICÔNE OPTIONS DU JEU

Options du Jeu (fig. 3.14) sur la Passerelle ou dans l'interface Tactique.

Vous verrez dans cet écran les commandes suivantes.

- Enregistrer Partie / Charger Partie : Vous pouvez voir 6 emplacements pour enregistrer des parties. Pour chaque emplacement, il y a un bouton Enregistrer partie, une zone de texte et un bouton Charger partie. Une petite icône située entre la zone de texte et le bouton Sauvegarder vous permet de savoir si vous jouez dans le camp de l'Empire ou de l'Alliance, ou s'il s'agit d'une partie multijoueur. Pour enregistrer une partie, choisissez un emplacement et cliquez dans la zone de texte. Lorsque l'invite apparaît, tapez un nom pour votre partie, aussi indicatif que "Alliance bonne maintenance" ou "Bataille de

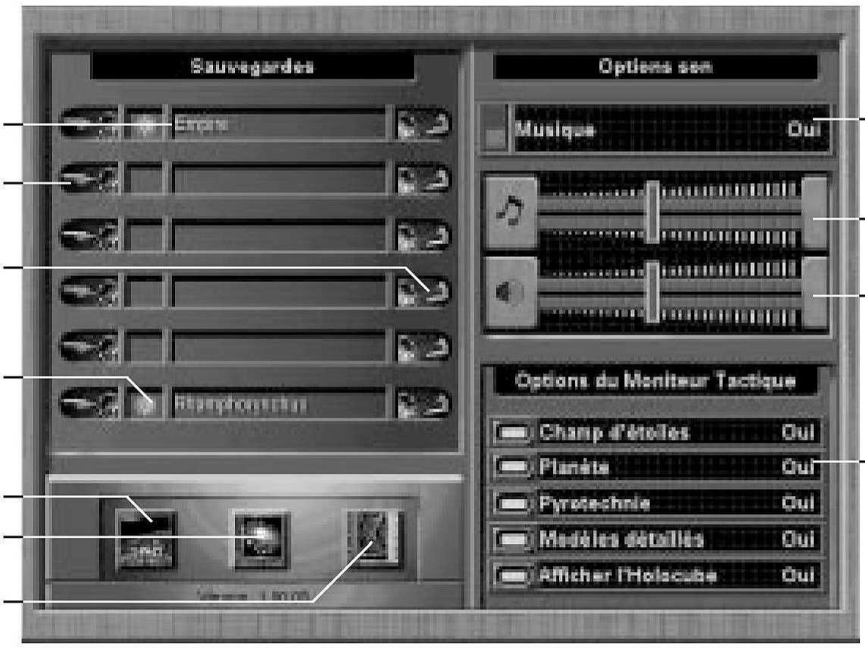


FIG. 3.16 ECRAN OPTIONS DE JEU

Fred pour l'Empire". Cliquez sur le bouton Enregistrer Partie pour l'enregistrer ou sur Charger Partie pour la reprendre depuis votre enregistrement. Si vous essayez de charger une partie sans avoir préalablement enregistrée la partie actuelle, l'ordinateur vous demandera une confirmation.

ASTUCE

Enregistrez la partie avant de vous lancer dans une stratégie risquée si vous avez peur de perdre tout ce que vous avez déjà accompli. Vous pourrez ainsi toujours recommencer la partie si les choses ne tournent pas en votre faveur.

- Volume des bruitages / Volume de la musique : Pour ajuster le volume des effets sonores ou de la musique, cliquez sur le bouton correspondant et déplacez-le vers la droite pour augmenter le volume, ou vers la gauche pour le baisser.
- Recommencer la partie : Cliquez ici pour abandonner la partie en cours et revenir au Cockpit de la Navette. Si vous n'avez pas enregistré la partie, l'ordinateur vous demandera une confirmation.
- Revenir à la Passerelle : Retour à la Passerelle. ***Remarque : Cette option n'est pas disponible si vous avez accédé à cet écran en cliquant sur l'icône Charger une partie depuis le Cockpit de la Navette.***

ASTUCE

Une fois que vous avez commencé une partie, il n'y a aucun moyen de revenir au Cockpit de la Navette pour vérifier si vous avez choisi une partie Prise du QG ou pas. Pour être sûr de vous en souvenir, incluez cette information dans le nom de votre sauvegarde

- Quitter le Jeu : Si vous confirmez, vous revenez au Bureau de Windows 95.
- Musique : Permet d'activer ou de désactiver le fond musical.

Remarque : les options de l'interface tactique sont toujours activées par défaut. Vous ne pouvez pas changer ces options au beau milieu d'une bataille. Reportez-vous au chapitre 4 pour en savoir plus sur l'interface Tactique.

- Champ d'étoiles : Affiche ou masque les étoiles dans le fond de l'interface tactique.
- Planète : Affiche ou masque la planète dans l'interface tactique.
- Pyrotechnie : Active ou désactive les effets visuels des combats dans l'interface tactique.
- Modèles détaillés : Permet d'utiliser des modèles plus ou moins détaillés dans l'interface tactique. Selon la puissance de votre ordinateur, vous aurez peut-être besoin de désactiver ces détails élevés pour gagner en fluidité.
- Holocube : Active ou désactive l'affichage du cube holographique lors des combats.

PASSERELLE : LES DROÏDES

Vous avez deux droïdes pour vous assister et vous aider à surveiller la galaxie. C3-PO (Alliance) ou IMP-22 (Empire) vous tiennent informé des événements se déroulant dans la galaxie, vous donnent des conseils et traduisent les sifflements et les craquements du droïde messager. De plus, vous pouvez leur déléguer certaines tâches que vous trouvez trop répétitives. Votre droïde messager (R2-D2 ou SD-7) vous informe de tout ce qui se passe dans la galaxie.

Le Droïde Agent

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur C-3PO ou sur IMP-22 pour afficher le menu Agent (fig. 3.17).

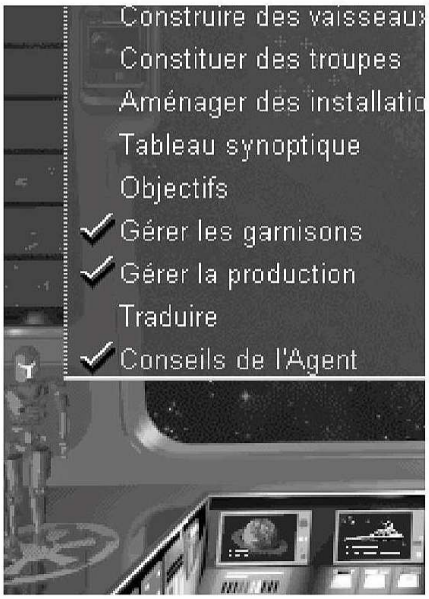


FIG. 3.17 MENU AGENT

Ce droïde est là pour vous tenir informé et vous aider à gérer vos ressources. Voici les options de son menu :

- Construire des Vaisseaux, Constituer des Troupes, Aménager des Installations : Si vous souhaitez construire des vaisseaux, mettre sur pied des unités de combat ou aménager des installations sur un système, c'est un moyen de le faire rapidement. Par exemple, pour construire un Chantier de construction sur Duros, vous devez ouvrir la fenêtre de construction de Duros, puis choisir l'option Aménager des Installations de votre droïde, et enfin choisir le Chantier de Construction. Le droïde s'occupera seul de trouver le Chantier de Construction le plus proche qui puisse mener cette tâche à bien.
- Tableau Synoptique : Il vous permet d'avoir un rapide aperçu des installations, des troupes et des flottes que vous contrôlez.

Cette option est détaillée dans la partie de ce chapitre traitant des Ressources, Installations et Construction.

- Objectifs du Jeu : Cliquez ici pour vérifier quelles sont les conditions de victoire qui ont pour l'instant été remplies par chacun des camps. Cette option est détaillée dans la section Gagner la partie.
- Gérer les garnisons : Si cette option est activée, votre droïde essayera de remplir les conditions requises pour les garnisons.
- Gérer la production : Activez cette option pour que votre droïde se charge d'optimiser le rendement de vos mines et de vos raffineries.
- Interpréter : Si cette option est cochée, votre droïde traduira les sifflements et les craquements du droïde messager.
- Conseils de l'Agent : Si cette option est cochée, le droïde vous donnera régulièrement des conseils pour vous aider dans votre tâche. Ces conseils sont envoyés par le système de messagerie. Cette option est fort utile quand vous êtes encore novice dans le jeu.

Le Droïde Messager

Le Droïde Messager, R2-D2 ou SD-7, a un rôle très important dans **Star Wars Rebellion**. C'est lui qui vous prévient dès qu'il se passe quelque chose d'important : un système qui rejoint votre cause ou celle de l'adversaire, une unité ou une installation a été construite ou déployée, l'un de vos agents vient de terminer sa mission, etc. Pour lire vos messages, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le droïde messager et choisissez Messages. Vous pouvez aller plus rapidement en cliquant simplement sur le droïde ou en appuyant sur la touche F6. L'Index des messages s'affiche alors (fig. 3.18).

Au début de la partie, vous recevez généralement peu de messages en même temps. Mais au fur et à mesure que vous étendez votre sphère d'influence dans la galaxie, ces messages seront plus nombreux. Pour faciliter votre tâche, n'hésitez pas à filtrer les messages que vous allez recevoir.

Cliquez sur l'un des onglets pour choisir la catégorie des messages vous voulez consulter. Les catégories disponibles :

- Loyauté: Ces messages vous informent qu'un



FIG. 3.18 L'INDEX DES MESSAGES

système choisit un camp, change de mains, est en révolte ou qu'il y a un changement dans les conditions requises de garnison.

- Flottes : Ces messages vous informent que des vaisseaux ont été déployés ou que des flottes sont arrivées à destination.
- Mission : Ces messages vous informent que vos agents ou vos Forces Spéciales ont terminé leur mission, ou que des missions ennemies ont été déjouées.
- Ressources : Ces messages vous informent quand vos ressources évoluent ou qu'une raffinerie ou une mine ont été déployées.
- Construction : Ces messages vous informent d'un changement dans vos installations de constructions : un Chantier naval est déployé ou un Chantier de construction a terminé son travail.
- Défenses : Ces messages vous informent du déploiement de troupes ou d'installations de systèmes défensifs.
- Conflit : Ces messages vous informent des résultats d'un combat ou qu'une flotte effectue le blocus d'un système.
- Adversaire : Ces messages vous ont été envoyés par votre adversaire. Pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre 5 consacré au mode multijoueur.
- Conseils : Ces messages sont envoyés par votre droïde quand il veut vous donner des conseils. Ce sont les seuls messages qui n'apparaissent pas quand vous choisissez l'onglet "Tous les messages".

Pour sélectionner un message, cliquez dessus. Vous pouvez choisir plusieurs messages à la fois en appuyant sur la touche Ctrl ou en utilisant la touche Maj. Cliquez sur l'icône Tout sélectionner pour choisir tous les messages de l'onglet choisi. Pour effacer des messages, sélectionnez-les et cliquez sur l'icône Effacer. Les messages finissent toujours par être effacés, même ceux que vous ne lisez pas. Seuls les conseils de votre droïde restent en permanence. L'intitulé des messages que vous n'avez pas encore lus est en caractères gras. Pour lire un message, double-cliquez sur son résumé dans la liste, ou sélectionnez-le et cliquez sur l'icône Afficher.

La fenêtre Index des messages (fig. 3.19) comporte deux flèches qui permettent de passer d'un message à un autre dans la liste ouverte pour l'onglet choisi. Pour revenir à l'index de la liste, cliquez sur le bouton Afficher Index Messages.

Quel que soit l'écran de messagerie dans lequel vous vous trouvez, vous pouvez cliquez sur le bouton Ouvrir la fenêtre pour afficher immédiatement la fenêtre concernée.

Si vous ne voulez pas entendre les sifflements et les craquements de votre droïde messager dès qu'un message arrive, cliquez sur le bouton Poster les messages silencieusement pour que les prochains messages de ce type arrivent sans que vous en soyez prévenu de façon audible.

Barre d'Alerte des messages

Vous pouvez également voir que vous avez reçu des messages et aller les lire en utilisant la Barre d'Alerte des Messages qui est à droite (ou à gauche pour l'Alliance) de l'écran. Dès qu'un message d'une catégorie arrive, une icône correspondante s'allume. Par exemple, dans la figure 3.20, le joueur a reçu des messages concernant ses flottes, les missions, la construction et ses défenses terrestres. Pour lire les messages correspondants, il suffit de cliquer sur les icônes allumées.

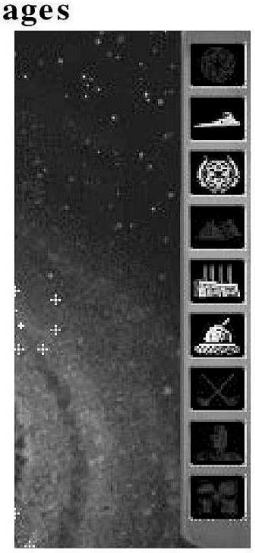


FIG. 3.19 BARRE D'ALERTE DES MESSAGES AVEC QUATRE CATÉGORIES DE MESSAGES ALLUMÉES.



FIG. 3.20 RÉSUMÉ DU MESSAGE

Filtrer les messages

Vous pouvez limiter les catégories de messages qui vous seront présentées par le droïde messager en cliquant sur lui avec le bouton droit de la souris et en choisissant les sous-menus Notification de Messages (fig. 3.21). Par défaut, il vous prévient pour toutes les catégories.

CONCEPTS FONDAMENTAUX DE STAR WARS REBELLION

La première partie de ce chapitre vous a permis de vous familiariser progressivement avec les commandes du jeu. Les sections qui suivent aborderont dans le détail les éléments stratégiques du jeu :

- RESSOURCES, INSTALLATIONS ET CONSTRUCTION
- POPULARITE ET CONTROLE
- PERSONNAGES, FORCES SPECIALES ET MISSIONS
- TROUPES ET FLOTTES : ATTAQUE ET DEFENSE
- GAGNER LA PARTIE

RESSOURCES, INSTALLATIONS ET CONSTRUCTION

La présente section traite de tout ce que vous devez connaître sur les ressources, la construction et les installations dans **Star Wars Rebellion**.

Ressources et Construction

Lorsque vous décidez de construire quelque chose dans le jeu, qu'il s'agisse d'aménager une installation ou de mettre sur pied un régiment, vous utilisez une partie de vos matières raffinées. De plus, tout ce qui a été construit doit être maintenu en état (ceci ne s'applique pas aux mines et aux raffineries). Ainsi, plus vous construisez, plus vous devez disposer de ressources.

Les matières premières, les matières raffinées et la maintenance sont mesurés en points. Chaque mine construite produit des matières premières. Il faut 20 points de matières raffinées pour construire une mine, mais celle-ci n'a pas besoin d'être entretenue (ceci est particulièrement important en début de partie, puisque vous devez augmenter votre Maintenance.)

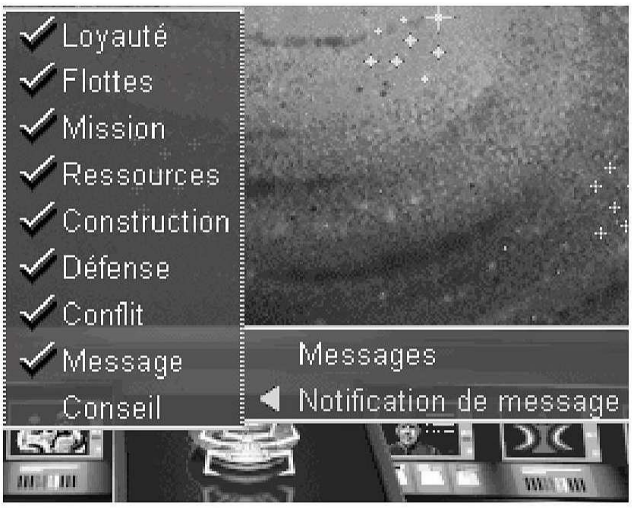


FIG. 3.21 SOUS-MENU NOTIFICATION DE MESSAGES DE SD-7

La construction d'une raffinerie coûte 20 points de matières raffinées et, à l'instar des mines, n'ont pas besoin d'être entretenues. Les raffineries produisent des matières raffinées à partir des matières premières extraites dans les mines. Toute construction nécessite des matières raffinées. La combinaison mines/raffineries détermine votre Maintenance, qui vous permet d'entretenir vos installations, vos troupes et vos flottes. Les mines et les raffineries ne doivent pas nécessairement pas sur trouver sur le même système. Les raffineries qui se trouvent sur un système que vous contrôlez transforme automatiquement les matières premières que produisent les mines sous votre contrôle.

Les matières premières, les matières raffinées et la maintenance dont vous disposez sont indiquées en haut de l'écran (fig. 3.22)



FIG. 3.22 MONITEURS DE RESSOURCES.

AMENAGER DES INSTALLATIONS

Avant de construire des installations, il vous faut un Chantier de construction. La fenêtre de

MATIERES RAFFINEES ET CAPACITE DE MAINTENANCE

Toute construction (installation, vaisseau, troupe ou Force Spéciale) nécessite des matières raffinées. Les matières raffinées sont utilisées lors de la construction, en fonction des besoins du chantier de construction, du camp d'entraînement ou du chantier naval à qui la tâche est confiée. En fait, si vous n'avez pas assez de matières raffinées, la construction s'arrête. Elle reprendra lorsque la quantité de matières raffinées disponible le permettra. Les matières raffinées utilisées pour une construction ne peuvent être utilisées pour une autre.

A l'exception des mines et des raffineries, toute construction, qu'il s'agisse d'une installation, d'un vaisseau, d'une troupe ou d'une force spéciale, doit être entretenue. A la différence des matières premières ou des matières raffinées, qui sont produites tous les jours, votre Maintenance est semblable à une sorte de réservoir. Chaque combinaison Mine/Raffinerie ajoute une contribution de 50 unités à votre capacité de maintenance. De la même façon, toutes vos unités ou installations ne soustraient à votre total leur maintenance qu'une seule fois. Dès que vous ordonnez la construction d'une unité ou d'une installation, le coût en points de maintenance est immédiatement soustrait de votre capacité de maintenance totale. Plus une mine ou une raffinerie doit contribuer à l'entretien des installations et unités, moins elle produira. De la même façon, la production des mines et raffineries d'un système est directement liée au soutien que vous accorde ce système.

Construction et Production (Fig. 3.24) vous indiquera si un système dispose d'un Chantier de construction. Pour afficher la fenêtre Construction et Production, double-cliquez sur l'icône Construction en haut à gauche du système (fig. 3.23).

Pour donner l'ordre à un Chantier de construction de construire quelque chose, vous devez cliquer avec le bouton droit de la souris sur Installations en construction. Cliquez maintenant sur Construire. La fenêtre Choix de la Construction apparaît alors (fig. 3.25).

Pour voir quelles installations vous pouvez construire, cliquez sur la flèche pointant vers le bas, en dessous de l'installation qui vous est proposée par défaut. Les installations du jeu peuvent être des installations de construction, de production ou de défense. Pour plus d'informations concernant les installations de défense, reportez-vous à la section Défense de ce chapitre. La liste suivante présente les différentes installations de production ou de construction que vous pouvez aménager au début de la partie. Des installations avancées seront disponibles quand vous aurez développé les technologies nécessaires en Recherche-Développement.



FIG. 3.23


MINES. Elles extraient les matières premières du système.


RAFFINERIES. Elles transforment les matières premières en matières raffinées, qui servent à construire les installations ou les unités du jeu.


CHANTIERS DE CONSTRUCTION. Ils vous permettent de construire toutes les Installations du jeu. Avec deux chantiers de construction, il vous faut deux fois moins de temps, avec trois, trois fois moins de temps, etc.


CAMPS D'ENTRAINEMENT. C'est ici que vous fabriquez l'équipement nécessaire aux Troupes et Forces Spéciales sous votre commandement. Avec deux camps, vous constituez vos troupes deux fois plus rapidement, etc.


CHANTIERS NAVALS ORBITAUX. Ils se chargent de construire les vaisseaux et les chasseurs de votre flotte. Consultez la section intitulée Troupes et Flottes un peu plus loin dans ce chapitre pour plus de détails concernant les vaisseaux.


CHANTIERS DE CONSTRUCTION AVANCES. Ils construisent les Installations plus rapidement que les Chantiers de Construction traditionnels.


CAMPS D'ENTRAINEMENT AVANCES. Ils fabriquent les troupes et les Forces Spéciales plus rapidement que les Camps d'entraînement traditionnels.


CHANTIERS NAVALS AVANCES. Ils permettent de construire les vaisseaux et les chasseurs plus rapidement que le Chantier naval traditionnel.

Vous pouvez donner l'ordre à un Chantier de construction de construire plusieurs Installations à la suite. Il suffit pour cela de cliquer sur la boîte de dialogue Quantité. R2-D2 ou SD-7 vous préviendront de l'achèvement de toutes les constructions.

Remarque : Quand vous donnez l'ordre de construire plusieurs unités, la Maintenance requise pour toutes les unités est immédiatement soustraite.

La fenêtre Choix de la construction vous informe du nombre de jours estimés avant que la construction soit achevée. Il s'agit toujours



Affiche la fenêtre Secteur de ce système.

Bouton Fermer

Bouton Réduire

Indique ce qui est actuellement construit, le nombre à construire et où ce qui est construit sera déployé. Cliquez sur cette zone avec le bouton droit de la souris pour donner des instructions de construction.

Le premier chiffre indique le nombre de Chantiers de construction disponibles sur ce système. Le deuxième prend en compte les Chantiers de construction qui n'ont pas encore été déployés.

Cette barre de progression vous informe de la progression de la construction en cours. Si plusieurs unités doivent être construites, il ne s'agit que de l'unité en cours de construction.

FIG. 3.24 FENÊTRE CONSTRUCTION ET PRODUCTION



Installation à construire

Coût de la construction en matières raffinées

Cliquez ici pour choisir ce qu'il faut construire

Coût en points de maintenance

Estimation du temps nécessaire pour la construction

Estimation du temps nécessaire pour déployer l'installation ou l'unité une fois la construction terminée

Choisissez ici le nombre d'unités ou d'installations à construire

Commencer la construction

Afficher l'entrée de l'Encyclopédie pour cette installation

Annuler

FIG. 3.25 FENÊTRE CHOIX DE LA CONSTRUCTION

d'une estimation dans les conditions optimales. La construction est suspendue quand vous n'avez pas assez de ressources, que le système est soumis à un blocus ou qu'il est en révolte.

Arrêter la construction

Vous pouvez arrêter la construction à n'importe quel moment en cliquant avec le bouton droit de la souris dans la zone Installations en construction et en cliquant sur Arrêter. Vous récupérez alors les points de maintenance qui avaient été soustraits lors du lancement de la construction.

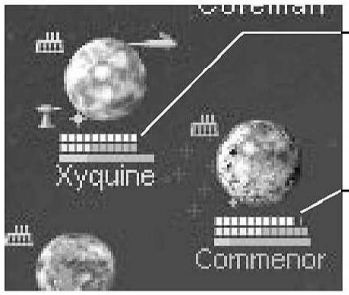
ASTUCE

Lancer un nouveau projet annule la construction actuelle et libère les ressources de Maintenance utilisées pour le précédent projet.

Définir un Système de Destination

Vous pouvez construire des installations n'importe où et faire en sorte qu'elles soient déployées ailleurs en cliquant dans la zone Installations en construction et en choisissant Destination. Cliquez alors sur le système où doit être déployée l'installation. Toutefois, pour pouvoir déployer l'installation sur un système, ce dernier doit avoir suffisamment d'énergie disponible. L'énergie est représentée par des carrés bleus et blancs (fig. 3.26). Chaque installation déployée sur un système utilise un carré d'énergie (transformant un carré bleu en carré blanc).

Remarque. Si vous voulez construire une mine dans un système, il faut vous assurer également qu'il y a des sources de Matières Premières disponibles sur ce système. Ils sont représentés sous la forme de carrés rouges. Les mines sont représentées sous la forme de carrés jaunes.



Xyquine ne peut plus accueillir d'installations supplémentaires, car ce système ne dispose plus d'énergie disponible.

Commenor, en revanche, peut encore accueillir deux autres installations.

FIG. 3.26 LA FENÊTRE DE CE SECTEUR MONTRE LES RESSOURCES DE DEUX SYSTÈMES DE CE SECTEUR

LES ONGLETS DE LA FENETRE CONSTRUCTION ET PRODUCTION

Nous nous sommes jusqu'ici préoccupés de l'onglet par défaut de la fenêtre Construction et Production. Les autres onglets, que vous pouvez voir en fig. 3.27, vous permettent de voir plus en détail les installations déployées, construites ou arrivant sur ce système. Les onglets grisés indiquent qu'il n'y a pas d'installations de ce type sur le système. En cliquant sur les unités avec le bouton droit de la souris, vous pouvez leur donner des ordres par l'intermédiaire du menu qui s'affiche.

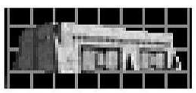
Choisissez l'option Encyclopédie pour accéder directement à l'entrée correspondante de l'Encyclopédie.

Cliquez sur Statut pour connaître l'état actuel de l'unité, tel qu'indiqué en fig. 3.28. Ceci est particulièrement utile quand une unité est encore en construction ou en route, car vous y verrez dans combien de jours elle sera construite ou déployée.

Les icônes suivantes permettent de savoir si l'unité est construite, en construction ou en cours de déploiement.



UNITÉ CONSTRUITE.



UNITÉ EN CONSTRUCTION.



UNITÉ EN COURS DE DÉPLOIEMENT.

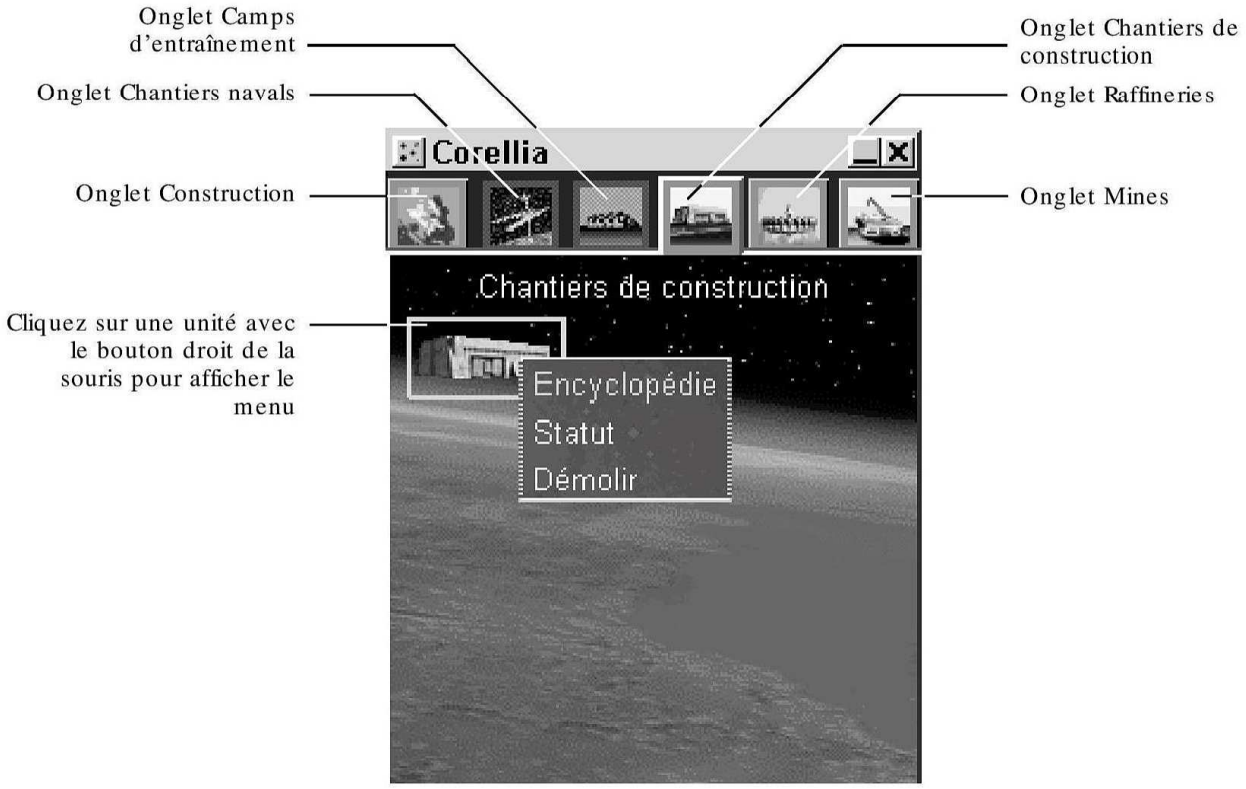


FIG. 3.27 ONGLETS DE LA FENÊTRE CONSTRUCTION ET PRODUCTION

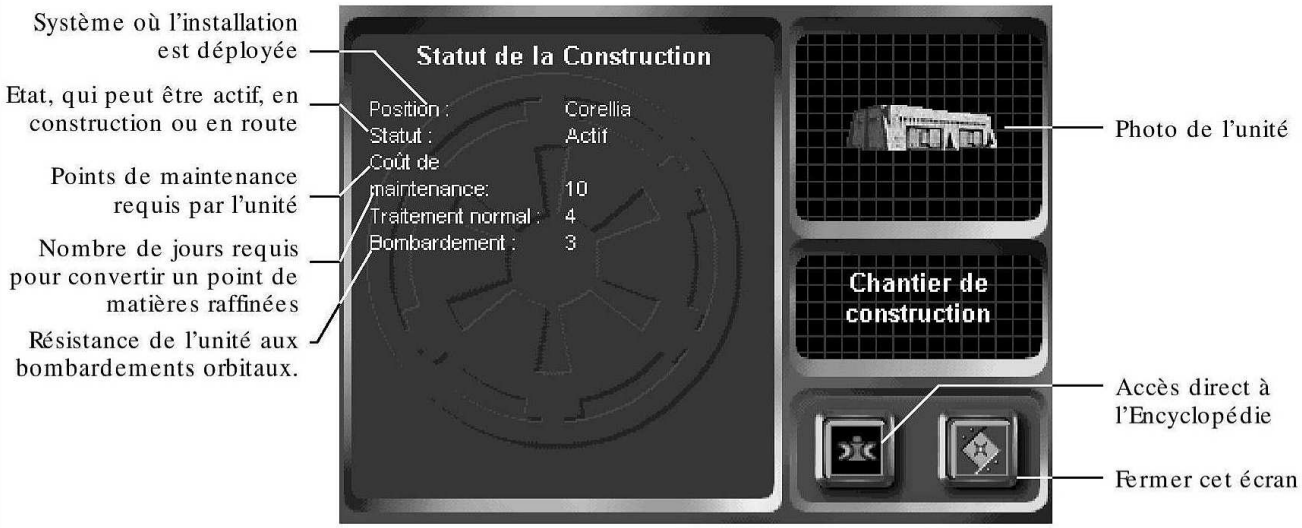


FIG. 3.28 FENÊTRE D'ETAT POUR UN CHANTIER DE CONSTRUCTION

DEMOLIR DES INSTALLATIONS

Si vous voulez vous débarrasser d'une de vos installations, vous pouvez la détruire. Vous récupérez par la même occasion les points de maintenance qu'elle utilisait et une partie des matières raffinées nécessaires à sa construction. Cela libère également et surtout un carré d'énergie dans le système. Vous pouvez par exemple démolir une mine pour construire un Chantier de construction ou remplacer un Camp d'entraînement par un camp d'entraînement avancé. Vous pouvez également détruire des installations si vous êtes à court de matières raffinées ou de points de maintenance.

Pour démolir une installation, cliquez sur l'onglet de l'installation que vous voulez détruire, cliquez avec le bouton droit sur l'installation à détruire pour afficher son menu, et choisissez Démolir.

Vous pouvez aussi bien vous débarrasser d'une installation, que d'un vaisseau ou d'une unité de combat.

ASTUCE

Si vous n'avez pas assez de maintenance pour entretenir tous vos vaisseaux, escadrons de chasseurs, unités de combat et vos installations, **Star Wars Rebellion** décidera à votre place des unités à démolir.

RESERVER DES CHANTIERS DE CONSTRUCTION

Quand vous cliquez sur la zone Installations en construction avec le bouton droit de la souris, vous avez la possibilité de réserver le Chantier de construction. Cela signifie que si vous demandez à votre droïde agent de gérer la production, il n'utilisera pas les Chantiers de construction de ce système pour aménager mines et raffineries. Utilisez cette option si vous voulez pouvoir utiliser les Chantiers de construction de ce système à des fins spécifiques.

AVANCEMENT DU PROJET D'UN CHANTIER DE CONSTRUCTION

Quand vous cliquez sur la zone Installations en construction avec le bouton droit de la souris, l'une des options qui vous est proposée est Statut. Choisissez cette option pour connaître le jour où la construction de l'unité devrait s'achever (fig. 3.29).



FIG.3. 29 STATUT DES INSTALLATIONS EN CONSTRUCTION (GESTIONNAIRE DES CHANTIERS DE CONSTRUCTION)

OUTILS DE GESTION

L'un des aspects les plus importants de **Star Wars Rebellion** consiste à utiliser au mieux vos ressources et à planifier leur utilisation. Voici une liste de quelques outils qui vous aideront à le faire.

Les sous-menus Ressources et Construction du MIG.

- RESSOURCES : Change l'aspect du MIG pour que la taille des étoiles représente l'énergie disponible, les Matières premières, les mines ou les raffineries (fig. 3.30).
- CONSTRUCTION : Change l'aspect du MIG pour que la taille des étoiles représente les Chantiers navals, les Camps d'entraînement ou les Chantiers de construction (fig. 3.31).

Vous pouvez encore mieux filtrer ces informations en demandant uniquement l'affichage des installations inactives.



FIG. 3.30 LE SOUS-MENU RESSOURCES



FIG. 3.31 LE SOUS-MENU CONSTRUCTION

Moniteurs de Ressources

Vous trouverez les Moniteurs Matières premières, Matières raffinées et Maintenance en haut de l'écran (fig. 3.32). Ils vous informent sur vos réserves de ressources.



FIG. 3.32 MONITEURS DE RESSOURCES

Fenêtre Secteur

Dans la fenêtre de Secteur, vous pouvez visualiser pour chaque système (fig 3.33) les Matières premières, le nombre de mines et l'énergie disponibles.

Utilisez vos Droïdes

Utilisez C-3PO/IMP-22. Cliquez sur le droïde avec le bouton droit de la souris pour afficher un menu (fig 3.34) qui vous fournira quelques

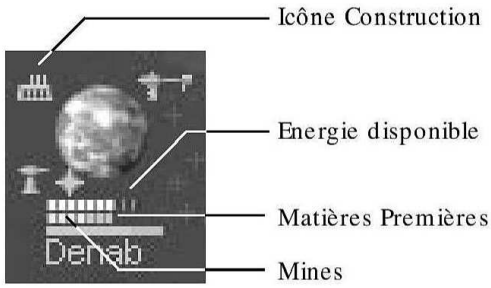


FIG. 3.33 IMAGE D'UN SYSTÈME DANS LA FENÊTRE D'UN SECTEUR

raccourcis permettant de faciliter la gestion de la production et de surveiller vos ressources.

- AMENAGER DES INSTALLATIONS : Cliquez sur cette commande pour construire une installation sur n'importe quel système sous votre contrôle. Le pointeur de la souris prend la forme d'une cible. Cliquez sur le système où vous voulez construire une installation. La fenêtre Choix de la construction s'affiche. Choisissez l'installation à construire et fermez la fenêtre. Votre droïde se chargera de trouver le Chantier de construction le plus proche pouvant remplir cette tâche. Bien entendu, cela ne fonctionnera que si vous disposez d'au moins un Chantier de construction disponible.

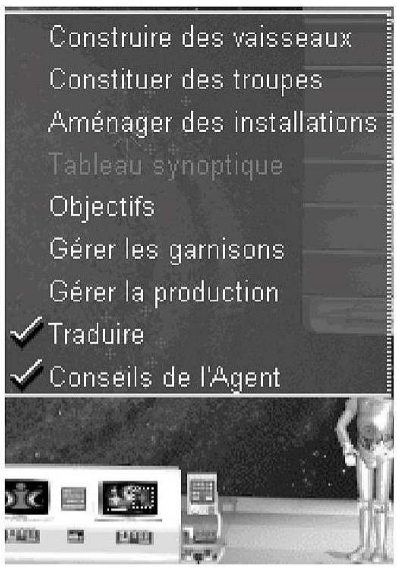


FIG. 3.34 MENU DE L'AGENT

- TABLEAU SYNOPTIQUE : Cette option vous fournit des informations concernant vos installations, vos vaisseaux, vos troupes, vos chasseurs et vos Forces Spéciales. Cliquez ici pour voir la fig. 3.35.
- GERER LA PRODUCTION : Cette option vous permet de déléguer au droïde la responsabilité de construire des mines et des raffineries. Il commencera par les systèmes les plus proches des Chantiers de construction et s'éloignera peu à peu. Il s'efforcera de maintenir l'équilibre entre les mines et les raffineries, pour vous permettre de développer une capacité de maintenance maximale. Il ne détruira aucune mine ou raffinerie. Lorsque cette option est activée, le droïde continue de construire tant qu'il reste un emplacement d'énergie et/ou de mine libre.

Soutien Populaire et Contrôle

Dans **Star Wars Rebellion**, le soutien populaire ou Loyauté, vous permet de savoir dans quelle mesure un système soutient votre cause. Les systèmes clés – Coruscant pour l'Empire, Yavin et le quartier général de l'Alliance pour la Rébellion – soutiennent à 100 % leur camp en début de partie. Dans la plupart des autres systèmes, au moins une partie de la population soutient le camp adverse. Tout au long de la partie, la loyauté des systèmes évolue.

Intimement lié au concept de soutien populaire dans **Star Wars Rebellion**, on retrouve le contrôle. Le camp qui contrôle un système peut y placer des troupes et utiliser les ressources de ce système. Les systèmes qui ne sont contrôlés ni par l'Alliance ni par l'Empire sont neutres. Les systèmes neutres ne soutiennent aucun des deux camps en particulier. En augmentant le soutien populaire d'un système neutre en votre faveur, vous pouvez le faire passer sous votre contrôle.

Si un système que vous contrôlez ne vous

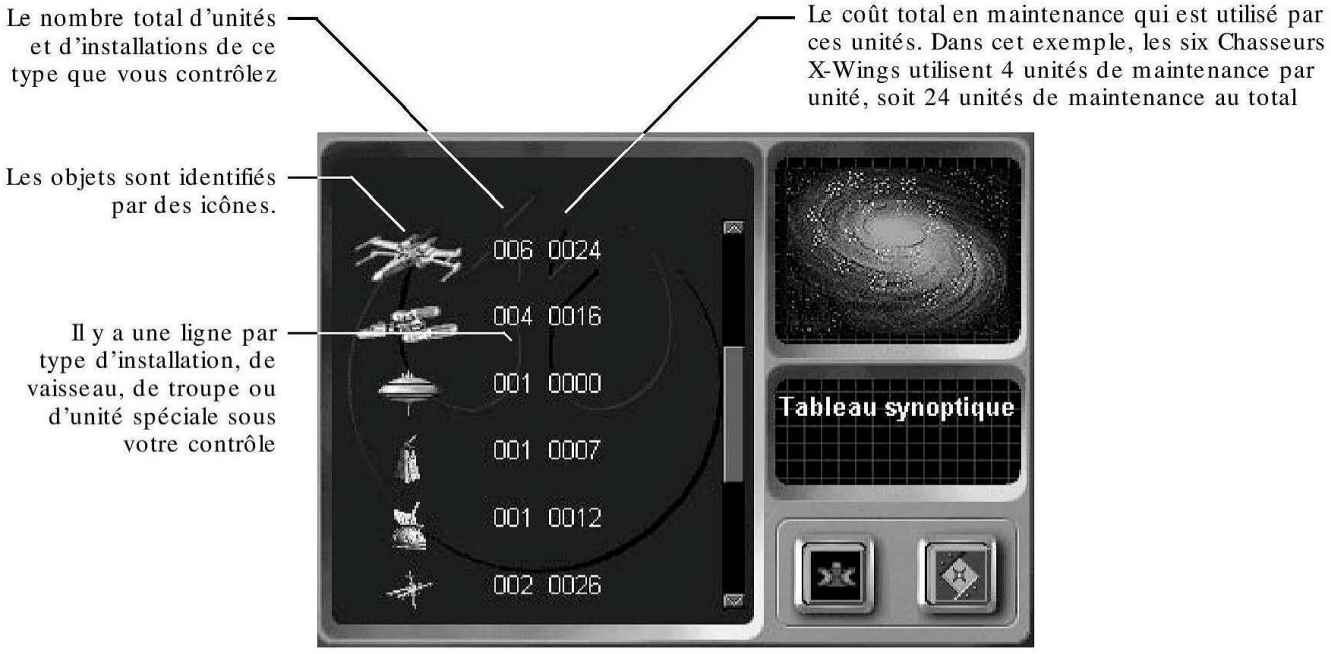


FIG. 3.35 TABLEAU SYNOPTIQUE

soutient que faiblement, des contrebandiers commenceront probablement à voler des ressources dans les mines et raffineries de ce système. Les ressources dérobées de cette façon seront données à votre adversaire.

Si vous voulez contrôler un système qui ne défend pas votre cause, vous pouvez y placer un régiment de troupes. Pour cela, lancez un assaut sur le système (voir section sur l'attaque plus loin dans ce chapitre).

Remarquez que même si vous prenez le contrôle d'un système avec des troupes, la vitesse à laquelle vous produisez des points de Matières premières et de Matières raffinées est d'autant plus lente que vous n'êtes pas soutenu. Ceci sans parler des contrebandiers et des éventuelles insurrections. Vous pouvez empêcher la révolte et réduire les pertes liées aux contrebandiers en plaçant une garnison suffisante.

Il existe également des systèmes non peuplés. Vous pouvez en prendre le contrôle simplement en y plaçant un régiment de troupes. Attention cependant, car vous ne contrôlerez ce système que grâce à vos troupes. Si vous les retirez du système, vous en perdez le contrôle.

Les systèmes non peuplés attirent une population qui vous est 100% loyale dès que vous y placez une installation.

Il est donc fortement conseillé de construire aussi rapidement que possible une installation dans un système non peuplé sous votre contrôle.

Voici quelques éléments qui ont une influence sur le soutien populaire dans **Star Wars Rebellion**.

- MISSION DE DIPLOMATIE : Envoyer un de vos personnages en mission diplomatique sur un système permet d'augmenter le soutien populaire en votre faveur. Vous ne pouvez pas envoyer de personnages en mission diplomatique sur des systèmes ennemis.
- MISSION REPRESSION D'INSURRECTION : Les missions de ce type ont également pour effet d'augmenter le soutien populaire en votre faveur, mais moins que les missions diplomatiques. Mais, à la différence des missions diplomatiques, les missions Répression d'insurrection ne sont possibles que sur des planètes en état de révolte, pour y mettre un terme.
- AUTRES SYSTEMES DU SECTEUR : Les changements de soutien populaire dans un système peuvent avoir un effet sur tous les autres systèmes du secteur. Pour cette raison, si vous prenez le contrôle d'un système grâce à un changement de soutien populaire (aucun régiment n'a été envoyé ou retiré), d'autres systèmes du secteur pourraient suivre le même exemple. Attention, car ceci est également valable pour votre adversaire, et si ce dernier gagne le contrôle d'un système grâce à un changement de soutien populaire, les systèmes du secteur que vous contrôlez peuvent redevenir neutres et rejoindre l'adversaire.
- ABANDON D'UN SYSTEME : Si vous retirez votre dernier régiment de troupes d'un système et que vous perdez le contrôle de ce système, c'est la loyauté du secteur qui peut être remise en cause.
- REGIMENTS : les premières troupes que vous placez sur un système après un assaut diminuent le soutien populaire en votre faveur, à moins qu'il ne soit déjà très en votre faveur. De plus, si vous jouez dans le camp de l'Empire, la présence de troupes augmentera peu à peu le soutien populaire en votre faveur. Si un assaut contre un système vous permet de vous en emparer par la force, votre popularité s'en trouve a fortiori affectée.

- PERTE D'UNE BATAILLE : Quand vous combattez l'ennemi, le perdant subit une perte de soutien populaire dans tout le secteur. Cette chute de la loyauté est directement liée aux pertes enregistrées face à l'ennemi. Plus vous perdez de troupes et de vaisseaux, plus votre popularité s'en trouvera diminuée.
- INSURRECTIONS : Plus une révolte dure longtemps sur un système, plus vous perdez de soutien populaire.
- BLOCUS : Le soutien populaire d'un système sous blocus évolue en fonction des préférences locales. Si la population soutenait l'Alliance, le blocus imposé par l'Empire renforcera la loyauté de la population envers l'Alliance.
- PERTES CIVILES LORS D'UN BOMBARDEMENT : Si vous détruisez des installations civiles lors d'un bombardement (toute installation de construction ou de production), vous verrez votre popularité s'effondrer. Les pertes civiles peuvent avoir lieu lors d'un bombardement à la suite de dommages "collatéraux" (vous avez raté votre cible).
- ETOILE NOIRE : la présence d'une Etoile Noire dans un secteur donne un avantage certain à l'Empire pour contrôler les systèmes de ce secteur. Utiliser l'Etoile Noire pour détruire un système diminue le soutien accordé à l'Empire dans toute la galaxie, pas seulement dans le secteur.
- PERTE DU QUARTIER GENERAL : Si vous perdez votre quartier général, vous subissez immédiatement une perte considérable de soutien populaire dans le secteur. Si vous jouez dans le camp de l'Alliance, le fait de transférer votre Q.G. sur un autre système résultera en une perte de soutien populaire sur le système où il était précédemment installé.

NOMBRE DE GARNISONS REQUISES

Les régiments basés sur un système constituent sa garnison. Si un système sous votre contrôle ne soutient pas fortement votre cause, en particulier si vous vous en êtes emparé manu militari, vous devez laisser sur place une importante garnison. Les besoins en garnison sont précisés dans l'onglet Régiment de la fenêtre Défenses du Système. Si le nombre de garnisons requises est de 2, cela signifie que deux régiments au minimum sont nécessaires pour éviter que la population locale ne se révolte.

INSURRECTIONS

Un système que vous contrôlez peut se révolter si vous n'y placez pas suffisamment de troupes en garnison. Les systèmes en état de révolte sont distingués par une icône enflammée dans le coin inférieur droit de l'image du système (fig. 3.36).

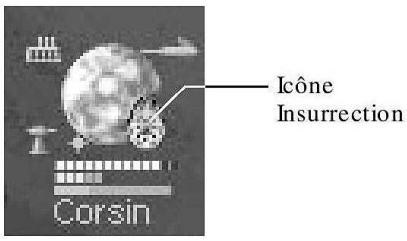


FIG. 3.36 SYSTÈME EN ÉTAT DE RÉVOLTE

Quand un système se révolte, toute construction s'arrête, et certaines des missions qui se déroulaient sur ce système échouent. Les systèmes insurgés voient leur besoins en garnisons augmenter de manière significative. Si un système reste trop longtemps en état de révolte, vous risquez d'y perdre des troupes et des installations. En bout de course, vous risquez même de perdre le contrôle de ce système. Pour mettre un terme à une révolte, vous devez y placer plus de troupes ou envoyer

un de vos personnages en mission de Répression d'insurrection.

Remarque : Une insurrection est une réponse armée à votre présence sur un système. Vos personnages et vos troupes prennent le risque d'être capturés ou tués.

Sachez également que vous pouvez semer le chaos dans les systèmes contrôlés par l'ennemi en y envoyant des personnages et/ou des Forces Spéciales en mission d'Incitation à l'insurrection.

SOURCES D'INFORMATION POUR LA LOYAUTÉ

La fenêtre Secteur (Fig. 3.36) est votre principale source d'information concernant le degré de loyauté qu'un système accorde à chacun des camps. Le niveau de rouge ou de vert sur la barre de loyauté qui se trouve sous chaque système vous indique si un système neutre est susceptible de rejoindre votre camp ou celui de l'adversaire.

Pour avoir une vue plus globale du soutien populaire dans la galaxie, utilisez l'option Loyauté du menu d'affichage du MIG. La taille des étoiles vous informera du niveau de soutien populaire des systèmes. Vous pouvez également choisir l'option Insurrections pour voir quels systèmes sont en état de révolte.

Personnages, Forces Spéciales et Missions

Les personnages de **Star Wars Rebellion** donnent au jeu toute sa saveur et font partie intégrante du jeu. Chacun des personnages dispose de caractéristiques et de capacités que vous devez prendre en compte dans votre vision stratégique. Pour être plus précis, les personnages ont des compétences en Diplomatie, en Espionnage, en Combat et en Charisme. Cette section détaille les personnages et les missions. Vous y apprendrez également comment les personnages peuvent développer leurs caractéristiques, et comment certains peuvent apprendre à maîtriser la Force.

PERSONNAGES EN DÉBUT DE PARTIE

Quand vous commencez la partie, vous disposez déjà de quelques personnages. Le tableau suivant vous détaillera les personnages clés de chacun des camps.

Chaque partie commence un peu différemment, et vos personnages sont placés à différents endroits. En plus des personnages clés, vous avez droit à un personnage supplémentaire pour une partie sur carte de taille normale, à deux personnages supplémentaires pour une partie sur carte vaste, et à quatre personnages supplémentaires pour une partie sur carte immense. Ces personnages sont choisis et placés aléatoirement. De plus, vous pouvez recruter de nouveaux personnages en lançant des missions spécifiques. Chaque camp peut recruter un total de trente personnages.

FAITES APPEL À LA FORCE !

La Force est un grand pouvoir de la galaxie, et certains personnages peuvent l'utiliser pour développer leurs autres compétences. Les personnages qui peuvent faire appel à la Force peuvent également détecter des personnages ennemis dotés de la Force qui effectuent des missions dans le même système, et donc les faire échouer. En outre, ils guérissent plus rapidement.

Il y a cinq niveaux de compétence dans la Force : Novice, Débutant, Apprenti Jedi, Chevalier Jedi et Maître Jedi. Certains personnages peuvent utiliser la Force sans le savoir. Luke Skywalker a le potentiel nécessaire pour découvrir des personnages de l'Alliance dotés de cette faculté. Dark Vador a cette même

faculté pour l'Empire. Luke et Vador ne peuvent découvrir un utilisateur potentiel de la Force que s'ils se trouvent sur le même système ou dans le même vaisseau que lui. Quand c'est le cas, un message vous en informe (fig. 3.37).

Tandis que Dark Vador peut découvrir immédiatement des utilisateurs potentiels de la Force dans les rangs de l'Empire, Luke n'est pas suffisamment puissant dans la Force en début de partie pour découvrir des utilisateurs potentiels de la Force dans les rangs de l'Alliance. De même, Luke peut découvrir des utilisateurs potentiels de la Force avant d'être suffisamment compétent pour les entraîner au cours d'une mission Formation Jedi.

Apprendre qu'un personnage est susceptible d'utiliser la Force lui donne immédiatement le statut de Novice, et augmente ses caractéristiques de charisme, de combat et d'espionnage. Vous pouvez encore développer ces caractéristiques en entraînant le personnage à l'utilisation de la Force. Pour cela, envoyez-le avec Dark Vador ou Luke Skywalker en mission de Formation Jedi. Pour plus de détails, reportez-vous à la section intitulée Missions.

Tableau des personnages de l'Alliance (sur Yavin, sauf Mon Mothma)

	**Princesse Leia**	Douée en diplomatie et en charisme
	**Luke Skywalker**	Doué en combat ; également doué en espionnage et en diplomatie. Luke Skywalker maîtrise la Force et ses compétences évoluent au fil de la partie.
	**Yan Solo**	Doué en espionnage, combat et charisme. Malheureusement, sa tête est toujours mise à prix..
	**Wedge Antilles**	Doué en combat, espionnage et charisme. Wedge Antilles peut également aider à la découverte de nouveaux vaisseaux.
	**Chewbacca**	Doué en combat et en espionnage.
	**Jan Dodonna**	Doué en combat, en charisme et en diplomatie.
	**Mon Mothma**	La présidente de l'Alliance. Mon Mothma est exceptionnellement douée en charisme et en diplomatie. Elle se trouve au Q.G. de l'Alliance, qui est placé aléatoirement au début de chaque partie.

Luke Skywalker commence le jeu au niveau Débutant. A un certain point du jeu, il se rendra sur Dagobah, pour y être entraîné par Yoda. Si son entraînement est réussi, il reviendra avec un niveau de Force supérieur. Son entraînement peut échouer si Yan est capturé par des chasseurs de primes et amené au palais de Jabba.



FIG. 3.37 LES PERSONNAGES UTILISANT LA FORCE PEUVENT DÉCOUVRIR DE POTENTIELS UTILISATEURS DE LA FORCE.

Tableau des Personnages de l'Empire (placement aléatoire, sauf l'Empereur)		
	**Empereur Palpatine**	Exceptionnellement diplomate, charismatique et doué au combat. Maître Jedi, l'Empereur commence la partie sur Coruscant.
	**Piett**	Doué en combat et en charisme ; fort potentiel en diplomatie.
	**Veers**	Doué en combat et en charisme. Veers peut également aider à la découverte de nouvelles troupes.
	**Dark Vador**	Doué en charisme, diplomatie, espionnage et combat. Dark Vador est un très puissant utilisateur de la Force.
	**Jerjerrod**	Doué en charisme, bon en diplomatie.
	**Ozzel**	Doué en charisme, combat et espionnage.
	**Needa**	Doué en charisme, combat et espionnage.

TRAÎTRES

Comme les systèmes planétaires, les personnages ont un niveau de loyauté qui dépend en partie du soutien dont vous disposez dans la galaxie. Malheureusement, il n'y a aucun moyen de connaître le niveau de loyauté d'un personnage. Les Personnages qui sont suffisamment puissants dans la Force peuvent démasquer les traîtres dans une équipe.

Les personnages clés ont tous une loyauté forte et ne trahiront pas. Certains personnages secondaires, en revanche, peuvent retourner leur veste. Si vous envoyez un traître en mission, celui-ci peut faire capoter cette dernière. La loyauté des personnages évolue en fonction du jeu. Plus vous obtenez de victoires, plus la loyauté de vos personnages est élevée. La chance qu'un personnage trahisse peut être influencée par la destruction du Q.G. Rebelle, la perte du contrôle de Coruscant par l'Empire, ou encore la perte de vaisseaux et de troupes lors des batailles.

Si un personnage s'avère être un traître, la meilleure chose à faire consiste généralement à le retirer du jeu par la commande appropriée de son menu. Mais il est tout à fait possible que beaucoup de vos personnages trahissent en même temps, parce que vous êtes en train de perdre. Dans ce cas, il vaut mieux les garder en réserve et espérer que les choses vont aller en s'améliorant.

Remarque : Les personnages auxquels vous donnez des commandements ne vous trahiront pas, même si leur niveau de loyauté est faible.

L'EFFET FAUCON MILLENIUM

Si Yan Solo voyage seul ou avec d'autres personnages (pas de Forces Spéciales), et qu'il n'est pas sur un vaisseau, le jeu estime qu'il voyage sur le Faucon Millenium. Dans ce cas, ses trajets sont deux fois plus rapides.

L'EFFET "SIÈGE DU POUVOIR"

Si l'Empereur est sur Coruscant (pas sur une flotte autour de Coruscant), qu'il n'a pas été capturé et que Coruscant est contrôlée par l'Empire, tous les personnages de l'Empire gagnent des points de Charisme supplémentaires.

L'HÉRITAGE DE LEIA ET DE LUKE, LA BATAILLE FINALE

Si Luke Skywalker rencontre Dark Vador, il apprendra son passé et celui de Leia. S'il n'est pas capturé lors de cette rencontre, il sera grièvement blessé et ne pourra pas être utilisé pour des missions ou un commandement pendant un certain temps.

Leia est toujours un personnage qui peut utiliser la Force, mais elle ne le découvrira que lorsque Luke lui aura appris quel est son héritage (elle n'est pas comme les autres utilisateurs potentiels de la Force).

Tant Luke que Leia ont un bonus de Force Evasion. Si Luke ou Leia réussissent à éviter la capture, leur potentiel dans la Force augmente un peu. Leia doit être une utilisatrice de la Force pour bénéficier de ce bonus. Si Luke ou Leia rencontrent Dark Vador ou l'Empereur sans être capturés, leur potentiel dans la Force augmente légèrement. Leia doit maîtriser la Force pour bénéficier de ce bonus.

Lorsque Luke apprend son héritage, cela met en place la machination pour la " Bataille Finale ". Si Luke connaît son héritage, qu'il est suffisamment puissant dans la Force, qu'il est capturé et que ni Dark Vador ni l'Empereur ne sont capturés, en route ou en mission, Dark Vador essayera de convaincre Luke de rejoindre l'Empire. Si Luke perd, il reste capturé. S'il gagne, il est libre et a capturé Dark Vador et l'Empereur. Luke a bien plus de chances de gagner la Bataille Finale s'il est puissant dans la Force.

AMÉLIORER LES COMPÉTENCES DE VOS PERSONNAGES

Les personnages commencent la partie avec un certain potentiel. Un personnage peut par exemple avoir un potentiel de 69 en espionnage. Vous pouvez améliorer ces caractéristiques au fil du temps, en permettant au personnage de gagner en expérience. Si le personnage réussit une mission, les compétences utilisées pour cette mission ont une chance de s'améliorer. A la fin d'une mission d'espionnage réussie par exemple, la compétence d'espionnage du personnage qui a rempli la mission peut augmenter. Seul le personnage qui a fait réussir la mission peut voir sa compétence augmenter. Si c'est une unité spéciale qui a fait réussir la mission, aucun personnage ne pourra voir ses compétences augmenter.

Remarque : Les personnages qui utilisent la Force verront peut-être leur puissance dans la Force augmenter après une mission réussie, mais pas suffisamment pour passer au niveau de Force supérieur.

COMMANDEMENTS

Vous pouvez assigner vos personnages à des commandements sur un système ou dans une flotte. Les personnages qui ont des commandements augmentent vos chances de succès lors des batailles tactiques. Les commandements que vous pouvez assigner sont : Amiral, Général ou Commandant.

✦AMIRAL : permet de réduire le temps de réaction des vaisseaux d'une flotte dans l'interface tactique. Si plusieurs flottes sont impliquées, le meilleur amiral est utilisé. Un amiral augmente également la puissance d'un bombardement, améliore la manœuvrabilité d'un vaisseau, et aide à intercepter les missions ennemies.

✦GENERAL : permet d'améliorer la force des régiments lors des assauts ou de la défense d'un système. Il augmente également la puissance des batteries de défense. Un général n'a pas d'influence dans le déroulement d'une bataille dans l'interface tactique.

✦COMMANDANT : il améliore l'efficacité et la manœuvrabilité des chasseurs dans l'interface tactique. Vous pouvez également nommer un commandant pour prendre en charge les escadrons de chasseurs d'un système.

Tous les commandements améliorent les capacités de leurs unités à intercepter et à détecter les missions ennemies. Si une mission ennemie est détectée, les commandements améliorent vos chances de tuer ou de blesser et de capturer les membres de la mission. C'est la valeur de la compétence d'espionnage des commandants qui est prise en compte pour améliorer la capacité des unités à détecter les missions ennemies. C'est la valeur de la compétence de combat des commandants qui est prise en compte pour capturer ou tuer les membres des missions ennemies. Dans tous les cas, mieux vaut disposer de personnages ayant des caractéristiques élevées.

ASTUCE

Nommez des généraux ou des commandants dans les systèmes que vous voulez défendre

QUAND VOS PERSONNAGES SONT DANS DE BEAUX DRAPS...

Les personnages peuvent être capturés par l'ennemi, blessés, ou même assassinés. L'icône d'un personnage reflète son état (voir plus bas). Un personnage assassiné est hors-jeu. Un personnage peut être blessé si le vaisseau dans lequel il se trouve est détruit ; si le système dans lequel il se trouve est détruit par une Etoile Noire ; s'il s'agit d'un utilisateur de la Force qui rencontre un autre utilisateur de la Force ; lorsqu'il s'échappe ou est capturé ; ou lorsque l'on tente de l'assassiner. Un personnage blessé ne peut aller en mission et est plus facile à capturer. Il est toujours possible qu'un personnage soit tué plutôt que blessé. Quand il n'est que blessé, il sera guéri s'il se trouve sur un système ou dans une flotte sous votre contrôle. Les personnages capturés ne guérissent pas tant qu'ils sont entre les mains de l'ennemi.

Un personnage peut être capturé de plusieurs façons : lors d'une mission qui a pour objectif de le capturer, lorsqu'il fait parti d'une mission qui est déjouée, quand le système où il se trouve est capturé par l'adversaire et quand il tente de s'échapper d'un système qui est sous blocus.

Si vous avez capturé un personnage ennemi et voulez le transporter, vous devez le faire accompagner d'un autre personnage ou d'une unité spéciale.

Si un personnage est capturé, vous pouvez essayer de l'aider. Vous pouvez envoyer d'autres personnages et des Forces Spéciales en mission de Délivrance. Vous pouvez également essayer de sauver un personnage en capturant le système où il est gardé prisonnier. Détruire un vaisseau dans lequel se trouve un personnage capturé vous donne une chance de le sauver, mais vous risquez également de le tuer.

Remarque : Yan Solo peut être capturé par des chasseurs de primes. Dans ce cas, Luke Skywalker, Leia Organa et Chewbacca essaient automatiquement de le sauver.

ICÔNES DE STATUT DES PERSONNAGES



Opérationnel sur un système ou dans une flotte



En transit



Capturé



Blessé

FORCES SPÉCIALES

Plutôt que d'envoyer vos personnages en mission, vous pouvez envoyer des Forces Spéciales. Les Forces Spéciales sont de différents types. Elles n'ont pas un éventail de compétences aussi vaste que les personnages, et leurs caractéristiques n'évoluent jamais. Mais elles sont faciles à construire et permettent de renforcer vos équipes. Pour mettre sur pied une force spéciale, trouvez un camp d'entraînement inactif et cliquez dessus avec le bouton droit (fig. 3.38).

Parmi les unités que vous pouvez construire, vous verrez les Forces Spéciales et les Troupes. Attention de ne pas confondre les deux. Les troupes vous permettent d'établir des garnisons, de défendre ou d'attaquer des planètes. Les Forces Spéciales s'apparentent aux personnages et ne peuvent pas servir de garnison.

Une autre méthode pour construire des Forces Spéciales consiste à cliquer sur votre droïde assistant avec le bouton droit de la souris, puis à cliquer sur Constituer des Troupes (fig. 3.39).

Quand le pointeur prend la forme d'une cible, cliquez sur le système de destination. Si l'ordinateur trouve un camp d'entraînement inactif, la boîte de dialogue Choix de la construction est affichée. Choisissez l'unité spéciale à construire et votre assistant se chargera du reste.

Vous trouverez ci-dessous les différentes Forces Spéciales disponibles dans **Star Wars Rebellion**, et les missions pour lesquelles vous pouvez les employer.



FIG. 3.38 CONSTITUEZ DES FORCES SPÉCIALES SUR UN SYSTÈME DOTÉ D'UN CAMP D'ENTRAÎNEMENT.



FIG. 3.39 VOUS POUVEZ UTILISER VOTRE DROÏDE POUR CONSTRUIRE DES FORCES SPÉCIALES.

TROUVER DES PERSONNAGES ET DES FORCES SPÉCIALES

Il y a deux façons de trouver des personnages et des Forces Spéciales, qui composent ensemble ce qu'on appelle le Personnel. La première méthode consiste à utiliser le Moniteur de Recherche de Personnel. La seconde à utiliser le MIG.

Remarque : Vous ne pouvez pas localiser Luke quand il est sur Dagobah, ni Yan Solo, Chewbacca, Leia ou Luke dans le Palais de Jabba.

AFFILIATION	ICÔNE	UNITÉ SPÉCIALE	TYPE DE MISSION
Alliance		Equipe de reconnaissance Y-Wing Long Nez	Reconnaissance
		Espions Bothans	Espionnage
		Guérillas	Incitation à l'insurrection Répression d'insurrection
		Agents Infiltrés	Enlèvement Sabotage Sabotage de l'Etoile Noire Délivrance
Empire		Droïde Sonde Impérial	Reconnaissance
		Droïde d'espionnage Impérial	Espionnage
		Commandos Impériaux	Sabotage Répression d'insurrection Incitation à l'insurrection
		Commandos de la Mort Noghri	Enlèvement Assassinat Délivrance

Le Moniteur de Recherche de Personnel

Utilisez le Moniteur de Recherche de Personnel (fig 3.40 et 3.41) pour localiser un personnage en particulier ou une unité spéciale. Pour accéder au Moniteur de Recherche de Personnel, cliquez sur le moniteur approprié du MIG. Vous pouvez alors entrer le nom du personnage à localiser ou cliquer sur son nom dans la liste. Les onglets vous permettent de limiter la recherche au personnel de l'Alliance ou à celui

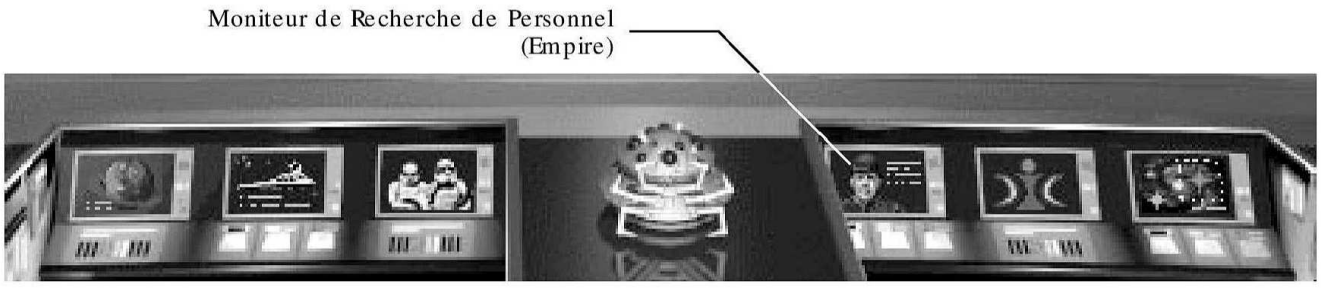


FIG. 3.40 MONITEUR DE RECHERCHE DE PERSONNEL DE L'EMPIRE

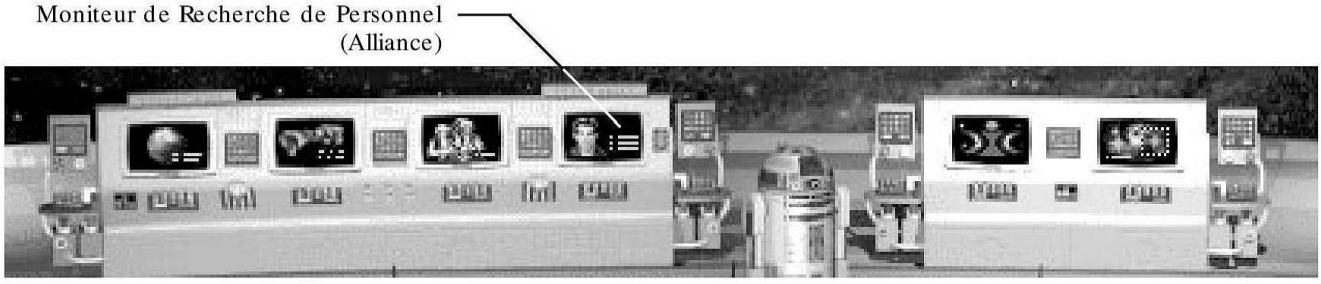


FIG. 3.41 MONITEUR DE RECHERCHE DE PERSONNEL DE L'ALLIANCE



FIG. 3.42 LE MONITEUR DE RECHERCHE DE PERSONNEL POUR LES PERSONNAGES

de l'Empire (fig. 3.42). Pour afficher la fenêtre du système où se trouve le personnage, cliquez sur le bouton Visualiser ou double-cliquez sur le nom du personnage.

Cliquez sur le bouton Forces Spéciales pour faire une recherche dans vos Forces Spéciales. Cet écran (fig. 3.43) liste l'ensemble de vos Forces Spéciales et les systèmes sur lesquels elles sont stationnées. Utilisez le bouton Visualiser pour aller directement sur ce système. Si vous n'avez pas d'informations sur l'emplacement d'un personnage ou d'une unité ennemie, aucune fenêtre Système ne s'affichera.

Cliquez sur le bouton Fermer si vous ne voulez pas afficher une fenêtre système spécifique.

Trouver des personnages avec le MIG

Vous pouvez utiliser le MIG pour trouver vos personnages et Forces Spéciales dans la galaxie. Choisissez Personnel dans le menu MIG et Personnel actif pour que le MIG mettent en avant les systèmes sur lesquels vous avez des personnages ou des Forces Spéciales en mission, ou sur Personnel en attente pour mettre en avant les systèmes sur lesquels vous avez des personnages ou des Forces Spéciales inactifs.

Examiner le Personnel

Vous avez deux sources d'informations sur un personnage : le MIG et la fenêtre Statut. Pour examiner un personnage, vous devez d'abord afficher la fenêtre Défenses du Système pour le système où se trouve le personnage. Double-cliquez sur l'icône Défenses qui se trouve en bas à gauche du système choisi dans la fenêtre Secteur (fig. 3.44).

Cliquez sur l'icône du personnage avec le bouton droit de la souris pour afficher son menu personnel. Cliquez sur Encyclopédie pour aller directement à son entrée dans l'Encyclopédie. Vous y trouverez des informations



FIG. 3.44

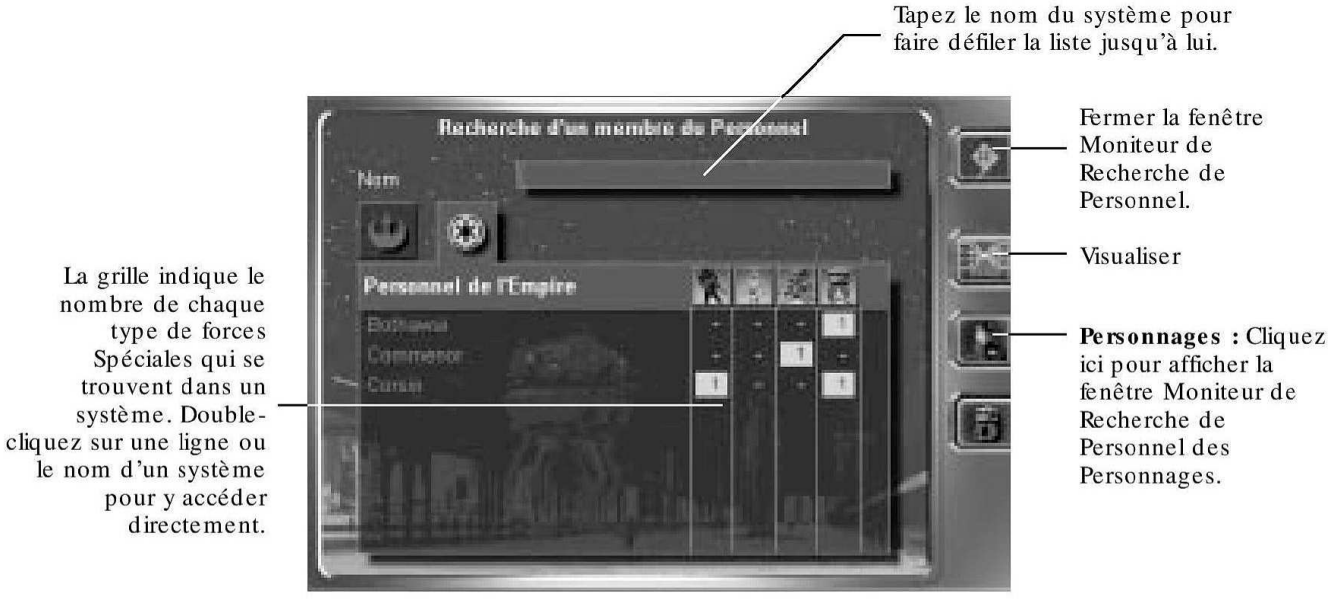


FIG. 3.43 MONITEUR DE RECHERCHE DE PERSONNEL POUR LES FORCES SPÉCIALES

générales sur ce personnage et son passé. La boîte Statut, en revanche, vous donne des informations précises sur le personnage à ce moment de la partie. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un personnage pour afficher son menu (fig. 3.45) et cliquez sur **Statut.**

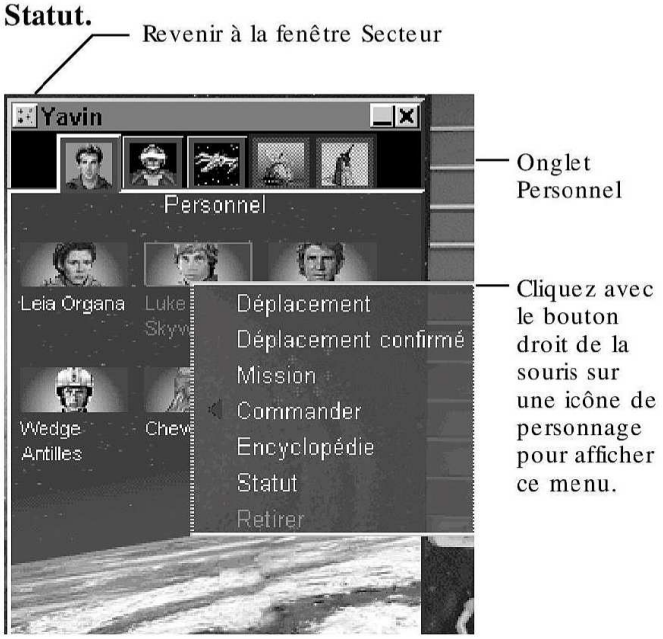


FIG. 3.45 FENÊTRE DÉFENSES DU SYSTÈME

La fenêtre Statut du Personnage (fig. 3.46) vous donne des informations sur le personnage à ce moment précis du jeu. Les informations peuvent évoluer au fil du jeu.



FIG. 3.46 FENÊTRE STATUT POUR LUKE

Voici détaillées les informations qui vous sont données dans cette fenêtre :

- Nom : Le nom du personnage
- Commandement : Si le personnage a été nommé à un poste de commandement, vous voyez ici quel poste vous lui avez confié.
- Rattachement : Le système où est stationné le personnage, ou la flotte à laquelle il est rattaché. S'il est en transit, sa destination.
- Statut : Indique si un personnage attend des ordres, est en mission ou en transit, etc.
- Pouvoirs : Indique le niveau de compétence dans la Force du personnage.
- Diplomatie, Espionnage, Combat, Charisme : Les valeurs indiquées pour chacune de ces compétences permettent de déterminer les chances de succès des missions. Elles s'échelonnent de 0 (Chewbacca n'a quasiment aucune chance de réussir une mission diplomatique) à 150 ou plus pour les personnages les plus puissants. Seuls des personnages clés commencent le jeu avec des valeurs significatives.
- Capacités R-D :
  • Conception navale • Formation de Troupes
  • Recherche en Installations
  L'une des missions possibles est Recherche-Développement. Il y a trois domaines dans lesquels il est possible d'effectuer des recherches : Conception navale, Formation de Troupes, Recherche en Installations. Cette partie de la fenêtre Statut du personnage indique dans quel domaine ce personnage peut effectuer des recherches. Si un personnage est signalé Oui pour Formation de Troupes par exemple, vous pouvez l'envoyer en mission de recherche et développement dans ce domaine. Vous trouverez des détails sur la recherche et le développement un peu plus loin dans ce chapitre.

✦ Commandements possibles :
• Amiral • Général • Commandant
La fenêtre Statut vous indique quels commandements peuvent être donnés au personnage. Pour donner un commandement à un personnage, cliquez sur son icône avec le bouton droit de la souris, puis choisissez Commandement et le grade auquel vous voulez le promouvoir.

MISSIONS

Il existe différents types de missions que vous pouvez attribuer à vos personnages. Vous pouvez envoyer vos personnages ou Forces Spéciales en mission séparément ou les regrouper en équipes. Les équipes sont des combinaisons de personnages et/ou de Forces Spéciales. Pour donner à une équipe un ordre de mission, choisissez tous les membres de l'équipe (en utilisant les touches Ctrl ou Maj du clavier) et suivez les instructions données ci-après. Tous les membres de l'équipe doivent être sur le même système de départ pour commencer une mission.

La procédure normale consiste à cliquer avec le bouton droit sur l'un des personnages de l'équipe et de sélectionner l'option Mission. Le pointeur de la souris est alors remplacé par une cible qui vous permet de choisir la destination de la mission. Il peut s'agir d'un système, d'une installation ou d'une unité (personnage, troupe, unité spéciale, etc.).

Remarque : vous ne pouvez envoyer vos personnages en mission dans des systèmes ennemis que pour certains types de missions. Si vous choisissez une destination ou une cible invalide, C3-PO ou IMP-22 vous indiquera une erreur et le pointeur retrouvera son apparence normale.

Quand vous choisissez une cible valide pour la mission, la fenêtre Créer une mission s'affiche. ***Remarque : La boîte de dialogue ne propose que les missions possibles pour ce personnage, cette unité spéciale ou l'équipe sélectionnée. Par exemple, si vous sélectionnez des espions Bothans, seule une mission d'espionnage sera possible, car il s'agit du seul type de mission que les espions Bothans peuvent remplir.***

ASTUCE

La cible d'une mission est généralement un système. Mais dans de nombreux cas, il vous faudra préciser une cible spécifique dans ce système. Quand trop de personnages remplissent la fenêtre Défenses du Système, cliquez sur la barre de titre de la fenêtre ou cliquez sur l'icône de ce système dans la fenêtre Secteur.

La fenêtre Créer une mission dispose de deux onglets (fig. 3.47). Celui de gauche permet de définir le type de mission. Vous devez choisir cette dernière parmi les différentes missions proposées dans le menu déroulant.

Une fois la mission choisie, cliquez sur la coche pour lancer la mission ou sur la croix pour l'annuler.

Appâts

Vous pouvez également assigner certaines des Forces Spéciales ou certains des personnages de l'équipe pour qu'ils servent de diversion et attirent l'attention de l'ennemi. Pour cela, l'appât doit tout de même être capable de remplir la mission pour laquelle il va servir de diversion (les espions Bothans ne peuvent par exemple pas servir de diversion pour une mission de sabotage. Par contre, comme ils peuvent servir pour une mission d'espionnage, ils peuvent servir de diversion pour une mission d'espionnage.) Pour déterminer quelles unités ou

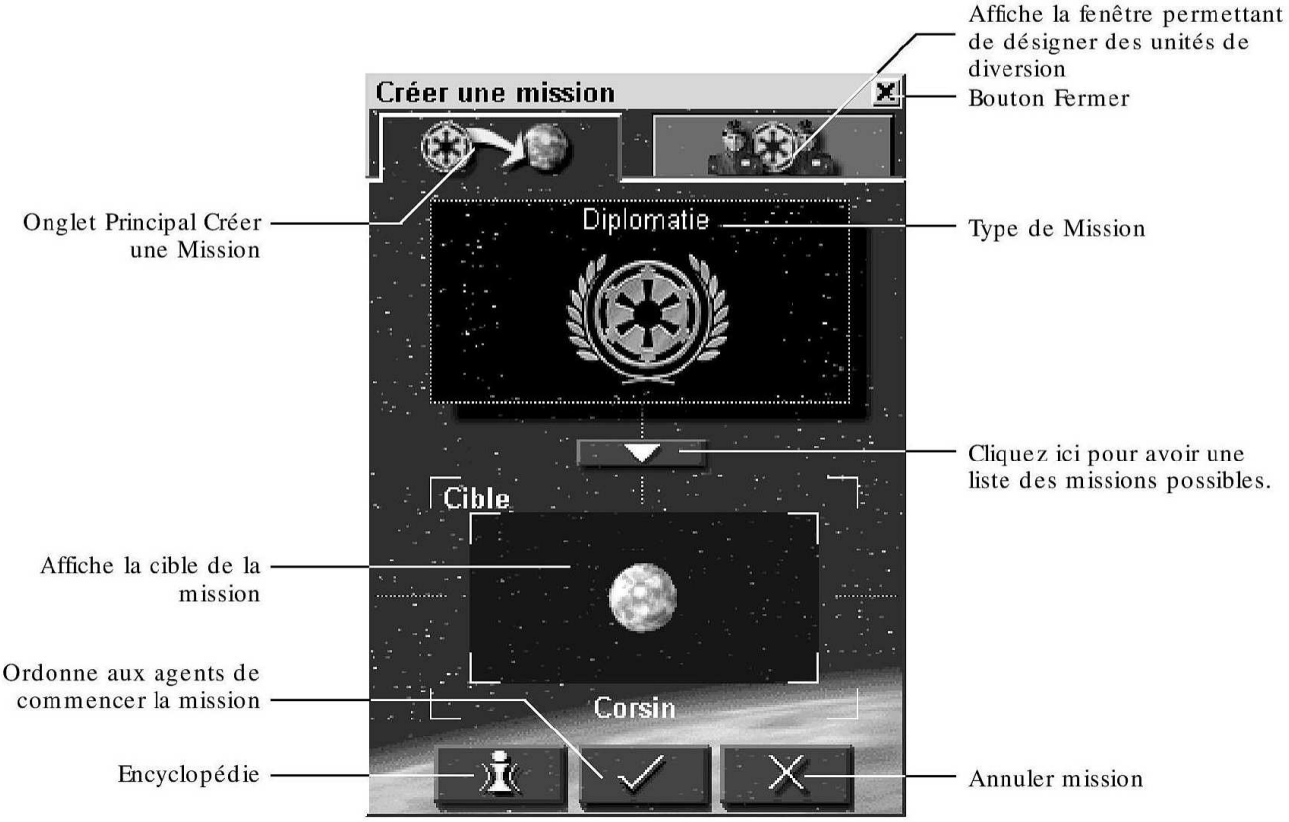


FIG. 3.47 FENÊTRE CRÉER UNE MISSION

quels personnages serviront d'appât diversion, cliquez sur l'onglet Appât pour afficher la fenêtre présentée en fig. 3.48. Vous devez choisir les éléments qui feront diversion avant de lancer la mission.

Quel que soit le type de mission, le succès d'une unité à divertir l'attention des adversaires est lié à la compétence d'espionnage des unités qui servent de diversion.

Remarque : Réussir à faire diversion lors d'une mission ne permet pas d'améliorer les compétences d'un personnage.

Détection

Avant qu'une mission puisse être menée à bien, les membres de l'équipe doivent s'infiltrer à travers les défenses ennemies. Toute unité qui défend un système – chasseur, vaisseau ou troupe – a une chance de détecter une équipe ennemie. Dans ce contexte, ces unités sont considérées comme des unités de détection. Ajouter des unités de diversion à votre équipe augmente vos chances de passer les unités de détection.

Quand un membre de l'équipe qui n'est pas une diversion est détecté, la mission est détectée et immédiatement abandonnée. Les membres d'une mission détectée peuvent être tués, capturés ou rentrer à leur base. Remarquez que si une unité de diversion est détectée, la mission est automatiquement détectée.

Généralement, il vaut mieux constituer des équipes de petites tailles plutôt que des équipes nombreuses. Il est en effet plus facile de traverser les lignes ennemies à deux qu'à huit. D'un autre côté, tout membre de l'équipe qui n'a pas été détecté augmente vos chances de réussir la mission…

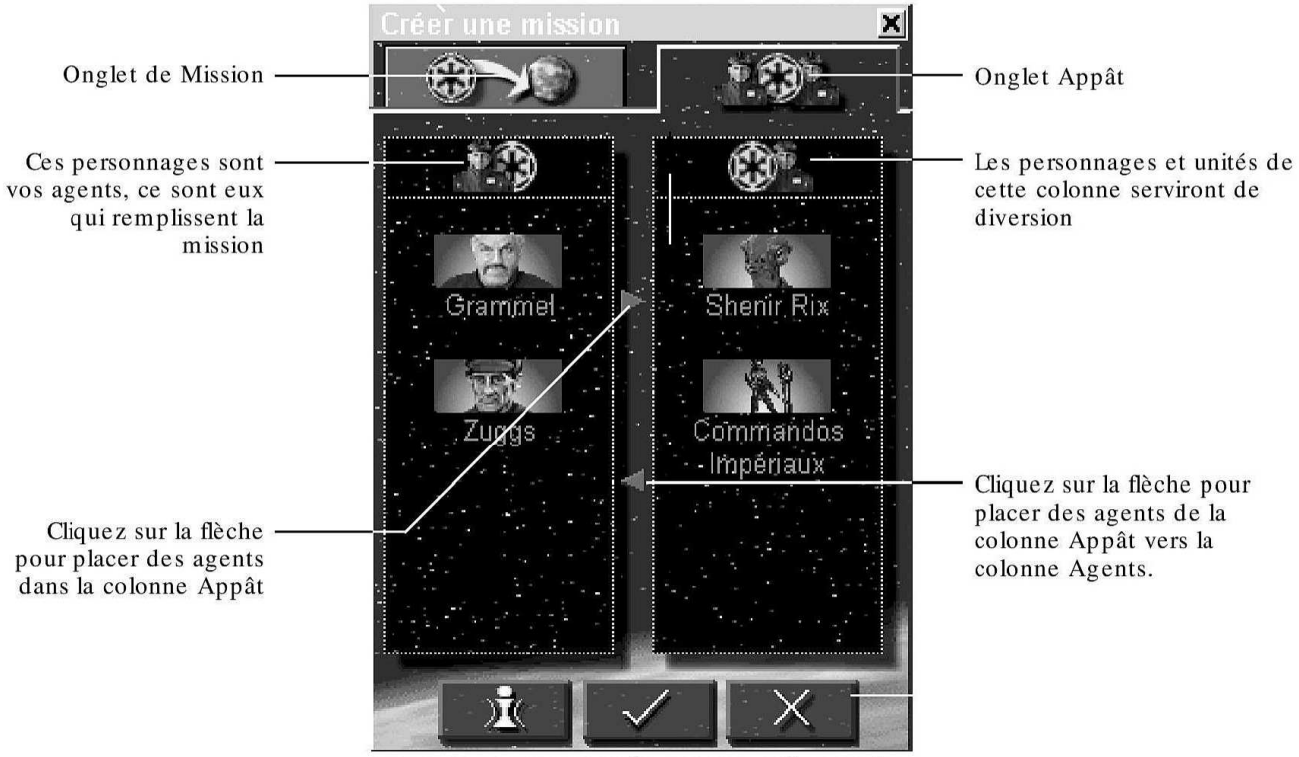


FIG. 3.48 ONGLET APPÂT DE LA FENÊTRE CRÉER UNE MISSION

Informateurs

Occasionnellement, vous recevrez des renseignements de la part d'informateurs qui sont sur des systèmes contrôlés par l'ennemi. Cela vous permet de savoir ce qui se passe sur ce système, comme si vous aviez envoyé une mission d'espionnage sur ce système. La seule différence, c'est que vos informateurs vous fourniront la plupart du temps des informations incomplètes. Les informateurs sont monnaie courante sur les systèmes en révolte.

Types de Mission

La page suivante liste les missions que vous pouvez demander, les cibles possibles de ces missions et les situations dans lesquelles vous pouvez demander telle ou telle mission.

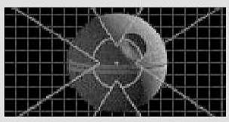
Si les conditions requises pour lancer une mission ne sont plus remplies alors que la mission est en cours, elle prend fin automatiquement. Par exemple, une mission diplomatique ne peut être envoyée que vers un système neutre ou allié qui n'est pas en révolte. Si la mission diplomatique est en cours et que le système tombe entre les mains de l'adversaire ou entre en révolte, la mission s'arrête.

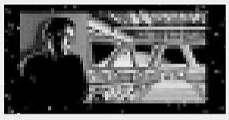
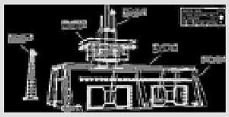
La Recherche-Développement

Ces missions sont primordiales si vous voulez gagner la partie. Lorsqu'elles sont réussies, elles permettent la construction d'installations avancées, de nouvelles unités de combat et de nouveaux vaisseaux.

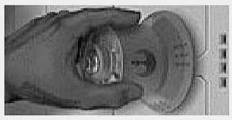
Chaque installation que vous contrôlez contribue en partie à la recherche dans son domaine, ainsi la recherche et le développement progressent, même si vous ne lancez aucune mission spécifique. Cependant, les résultats seront bien plus rapides si certains de vos personnages reçoivent des ordres de mission du

type recherche et développement. Quand une mission R-D aboutit à la possibilité de créer une nouvelle unité, le droïde messager vous en tiendra immédiatement informé et vous pourrez construire l'unité en question.

MISSION	CIBLE	DESCRIPTION	CARACTÉRISTIQUE UTILISÉE
Enlèvement 	Personnage ennemi sur un système ou dans une flotte. Le personnage ne peut être en transit ou capturé.	Vos personnages essaient de capturer un personnage ennemi précis. Pour gagner la partie quand vous jouez dans le camp de l'Empire, vous devez capturer Mon Mothma et Luke Skywalker. Dans le camp de l'Alliance, vous devez capturer Dark Vador et l'Empereur Palpatine. Remarquez que ces personnages peuvent être capturés s'ils sont dans une mission détectée ou s'ils essaient de forcer un blocus. (Cette mission peut permettre de capturer n'importe quel personnage).	Combat
Assassinat 	Personnage ennemi sur un système ou dans une flotte. Le personnage ne peut être en transit ou capturé.	L'objectif est de blesser ou de tuer un personnage de l'Alliance. Seul l'Empire peut demander une mission de ce type (vous ne pouvez pas tuer un personnage clé comme Luke Skywalker, mais les blesser rend leur capture plus facile)	Combat
Sabotage de l'Etoile Noire 	Une Etoile Noire située à un endroit connu. L'Etoile Noire ne peut être en transit et doit avoir été construite.	Seule l'Alliance peut demander une mission de ce type. Si elle réussit, l'Etoile Noire est détruite.	Combat et Espionnage

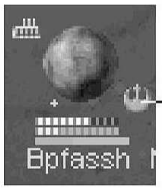
MISSION	CIBLE	DESCRIPTION	CARACTÉRISTIQUE UTILISÉE
Diplomatie 	Un Système Neutre ou allié qui n'est pas en état de révolte	Augmente le soutien populaire pour votre camp. Dans le cas des systèmes neutres, cela permet parfois de les faire rejoindre votre camp.	Diplomatie
Espionnage 	Un système exploré	Réunit des informations sur un système. Si une mission contre un système ennemi ou neutre est couronnée de succès, vous obtiendrez des informations précises en ce qui concerne la Construction et Production de ce système. Les données que vous avez reçues peuvent évidemment évoluer avec le temps. Vous pouvez lancer une mission de ce type sur un système que vous contrôlez, ce qui vous permettra de détecter les missions ennemies et de déterminer quel personnel se trouve à bord des vaisseaux qui font le blocus du système.	Espionnage
Recherche en Installations 	Système ami avec un Chantier de Construction	Contribue à l'effort de R-D pour découvrir de nouvelles installations à construire.	Compétences en Recherche en installations
Incitation à l'insurrection 	Système ennemi	Incite/prolonge une révolte sur un système contrôlé par l'ennemi. Cela a pour effet de diminuer le soutien populaire accordé à l'ennemi. Augmente la probabilité que des régiments et des installations ennemies soient détruits. Augmente la probabilité que des personnages ennemis soient blessés. Augmente la probabilité que des personnages capturés puissent s'échapper.	Charisme

MISSION	CIBLE	DESCRIPTION	CARACTÉRISTIQUE UTILISÉE
Formation Jedi 	Système allié où sont stationnés des personnages capables d'utiliser la Force ainsi que Luke ou Vador.	Mission d'apprentissage. Envoyez Dark Vador ou Luke Skywalker en mission avec un ou plusieurs personnages capables d'utiliser la Force. Si le système où ils s'entraînent subit un bombardement ou un assaut, la mission s'arrête.	Force
Reconnaissance 	Tout système qui n'est pas sous votre contrôle	Explore un système et fournit des informations sur les installations, les unités militaires, les ressources, le soutien populaire et le camp qui contrôle ce système. Toutes les informations concernant ce système sont fournies, sauf celles concernant les personnages et les Forces Spéciales. Les informations liées aux écrans de construction ne sont pas non plus données. Il s'agit du seul type de mission que vous pouvez demander pour des systèmes inexplorés. Seuls les Y-Wing Long Nez et les droïdes sondes Impériales peuvent effectuer ce type de mission. Les informations fournies ne tiennent pas compte de la population du système.	F
Recrutement 	Tout système allié. Le succès de cette mission est lié en partie au soutien populaire que vous accorde le système.	Seul un personnage clé peut effectuer une mission de recrutement. Une mission réussie vous permet de gagner un personnage secondaire. Vous pouvez recruter plusieurs personnages sur le même système.	Charisme

MISSION	CIBLE	DESCRIPTION	CARACTÉRISTIQUE UTILISÉE
Délivrance 	Personnage capturé sur une flotte ennemie ou un système ennemi. Les personnages à sauver ne doivent pas être en transit.	Sauve un personnage qui a été capturé par l'adversaire.	Combat
Sabotage 	Installation ennemie, vaisseau, escadron de chasseurs, régiment, unité spéciale. L'unité doit être construite et ne pas être en transit	Détruit une installation ennemie, un vaisseau, un escadron de chasseurs, un régiment, une unité spéciale. Tout ce qui peut être construit dans le jeu peut être saboté, du moment qu'il est construit et n'est pas en transit. Vous ne pouvez pas détruire une Etoile Noire avec cette mission, il faut utiliser pour cela une mission sabotage de l'Etoile Noire. L'Empire peut cependant saboter le Q.G. de l'Alliance.	Combat et Espionnage
Conception navale 	Système allié avec Chantier naval.	Contribue à la R-D des vaisseaux.	Compétences en conception navale.
Répression d'insurrection 	Système allié en état de révolte.	Si la mission réussit, la révolte s'arrête et le soutien populaire augmente en votre faveur.	Charisme
Formation de Troupes 	Système allié avec camp d'entraînement.	Contribue à la R-D des troupes.	Compétences en Formation de Troupes.

VÉRIFIER L'ÉTAT DE LA MISSION

Une fois que vous avez envoyé un personnage en mission, l'icône Mission s'affiche à côté du système cible (fig. 3.49).



Une icône Alliance ou Empire à droite d'un système indique qu'une mission de l'Alliance ou de l'Empire s'y déroule.

FIG. 3.49

Double-cliquez sur cette icône pour savoir où en est votre mission, ce qui affiche la fenêtre de Mission (fig. 3.51).

Remarque : Quand vous envoyez un personnage d'un système à un autre, il se déroule une période de temps pendant laquelle le personnage est en transit dans l'hyperespace. Cela prend relativement peu de temps quand le personnage reste dans le même secteur, mais le voyage peut s'avérer beaucoup plus long quand il s'agit de passer d'un secteur à un autre. Dans la fig. 3.51, sur l'icône de Leia, le champ d'étoiles à l'arrière-plan vous indique qu'elle est en transit. Vous ne pouvez pas donner d'ordres aux unités qui sont en transit. Vous devez attendre qu'elles aient atteint leur destination.

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône Mission pour afficher le menu Mission (fig. 3.50). Il vous permet de vérifier l'état d'avancement d'une mission, ou de donner l'ordre d'abandonner ou de continuer la mission (si l'équipe n'est pas en hyperespace).



FIG. 3.50

ASTUCE

Vous pouvez interrompre une mission si vous avez absolument besoin de vos personnages ailleurs.



Nom de la Mission : Vous pouvez avoir plusieurs missions qui se déroulent en même temps sur le même système. Si c'est le cas, vous verrez dans cette fenêtre toutes les icônes de toutes les missions qui se déroulent sur le système. Cliquez sur l'une d'elles pour avoir des informations plus spécifiques sur cette mission.

Cible de la mission

Vérifier l'état des agents qui tentent de mener la mission à bien

Vérifier l'état des agents qui font diversion s'il y en a

Fond étoilé indiquant que le personnage est en transit

FIG. 3.51 FENÊTRE DE MISSION

Rapport de mission

Quand un personnage remplit une mission, il vous prévient des résultats obtenus. C3-PO ou IMP-22 vous diront par exemple : " Un de nos agents fait son rapport, " ou " Il y a un message de Maître Luke. " Le personnage vous dira si la mission a été un succès ou un échec. Si la mission réussit, cela indique que vos objectifs ont été atteints. Si la mission a été détectée, cela signifie que les personnages ont été surpris et n'ont pas pu remplir leur mission. Si la mission échoue, l'équipe n'a pas été détectée, mais elle n'a pas réussi pour autant à accomplir sa mission. Il arrive que le personnel qui a été détecté soit capturé, tué ou blessé.

Remarque : Même si lors d'une mission manquée ou détectée des rapports indiquent que vos agents ne sont pas rentrés, il se peut que vos agents qui avaient une mission de diversion reviennent sains et saufs.

Lorsqu'il s'agit de missions de type Diplomatie, Incitation à l'insurrection, Répression d'insurrection et R-D, le personnage vous demandera s'il doit continuer sa mission. Par exemple, la Princesse Leia peut vous prévenir que sa mission diplomatique a réussi, qu'elle est parvenue à augmenter le soutien populaire en votre faveur, mais qu'elle n'a pas réussi à convaincre le système de rejoindre l'Alliance (fig. 3.52).

Dans ce cas, vous pouvez cliquer sur la coche pour continuer la mission, ou sur la croix pour l'annuler. Les missions ne réussissent pas toujours du premier coup, mais un peu de patience et de persévérance vous permettront d'arriver à vos fins. Les personnages continueront d'essayer jusqu'à ce que la mission soit une réussite totale. Dans le cas d'une mission de type Diplomatie, cela signifie que le système a rejoint votre cause et vous est 100% loyal. Pour les missions de type R-D, cela signifie jusqu'à ce que toutes les découvertes possibles



FIG. 3.52 LES PERSONNAGES VOUS DEMANDENT PARFOIS S'ILS DOIVENT POURSUIVRE LEUR MISSION.

dans ce domaine aient été faites. Pour les missions de type Incitation à l'insurrection, cela signifie jusqu'à ce que le système ait changé de mains. Pour les missions de type Répression d'insurrection, cela signifie jusqu'à ce que la révolte soit terminée.

Remarque : Si vous ne lisez pas et ne répondez pas aux messages qui vous sont envoyés, le personnage continue automatiquement sa mission tant que possible (par exemple, jusqu'à ce qu'un système vous soit 100% loyal).

Retour à la Base

Chaque personnage est rattaché à un système en particulier. Cela a son importance car c'est le système où votre personnage retourne si le système où se déroulait la mission ne soutient pas votre cause à la fin de la mission (si le système où se déroulait la mission soutient votre camp à la fin de la mission, votre personnage y reste et ce système devient son nouveau système d'attache). Pour changer le système d'attache d'un personnage, faites-le changer de système en le déplaçant avec la commande Déplacer ou la commande Déplacement Confirmé. Dans ce dernier cas, une fenêtre s'affiche. Elle vous indique le nombre de jours de transit nécessaires pour que votre personnage rejoigne le système

de destination. Pour confirmer votre déplacement, cliquez sur la coche. Pour l'annuler, cliquez sur la croix. Vous pouvez également donner l'ordre à un personnage de se déplacer en amenant son icône sur le système de destination.

ASTUCE

Si vous changez le système d'attache des personnages importants, comme Luke ou Mon Mothma, assurez-vous que le système de destination est bien défendu. L'Empire essayera probablement d'enlever ces personnages.

Un personnage peut également être envoyé en mission depuis un vaisseau. Dans ce cas, c'est le vaisseau qui sert de base à votre personnage. Il essayera de retourner à son vaisseau à la fin de sa mission, à moins que le vaisseau ne soit passé en hyperespace. Dans ce cas, le personnage essayera de se rendre dans le système allié le plus proche.

ASTUCE

Pour gagner du temps, placez vos personnages dans des systèmes proches de ceux dans lesquels ils vont devoir remplir leurs missions. Par exemple, placez Leia sur un système allié dans un secteur où se trouvent plusieurs systèmes neutres. Envoyez-la en mission diplomatique sur chacun d'eux. Ceci vous permettra de gagner du temps entre deux missions.

Troupes et Flottes : Attaque

Dans **Star Wars Rebellion**, une flotte se compose de vaisseaux, d'escadrons de chasseurs, de troupes et de personnel. Une flotte doit contenir au moins un vaisseau lourd et si possible doté d'armement lourd. La plupart du temps, il peut embarquer des escadrons de chasseurs et/ou des régiments de troupes. L'Encyclopédie vous indiquera la capacité de transport des différents vaisseaux. Les flottes peuvent voyager, défendre un système ou l'attaquer, ou encore affronter l'ennemi dans l'espace. Elles peuvent également être utilisées pour transporter des troupes et/ou du personnel. Quand une flotte orbite autour d'un système, une icône de flotte s'affiche dans le coin supérieur droit du système (fig. 3.53). Double-cliquez sur cette icône pour afficher la fenêtre Flotte.



Double-cliquez sur l'icône de flotte pour afficher la fenêtre Flotte.

FIG. 3.53

La fenêtre Flotte est abordée dans la Fig. 3.54 sur la page suivante. Elle est divisée en deux colonnes. La colonne de gauche vous indique les différentes flottes présentes autour du système, et peut être agrandie pour montrer les vaisseaux individuels qui composent chacune des flottes. La colonne de droite détaille le contenu de la flotte ou du vaisseau sélectionné. Dans la fig. 3.54, remarquez que vous pouvez avoir plusieurs flottes autour du même système. Pour obtenir des informations dans la colonne de droite, cliquez sur une flotte. La fenêtre change et ressemble à celle présentée en fig. 3.55.

La colonne de droite contient quatre onglets.

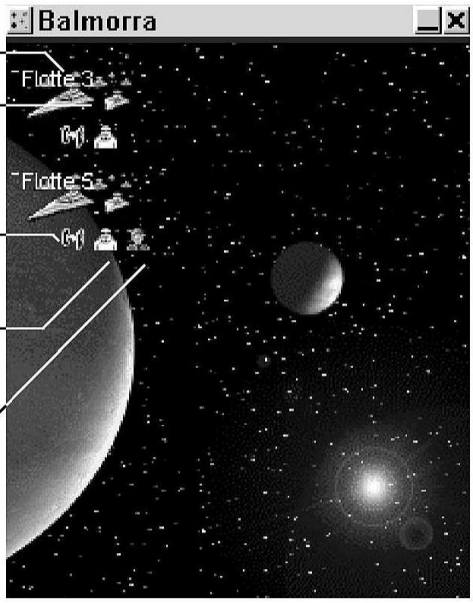


FIG. 3.54 FENÊTRE FLOTTE

L'un des onglets affiche les vaisseaux de la flotte, le second les escadrons de chasseurs, le troisième présente les régiments embarqués et le quatrième le personnel à bord de la flotte ou du vaisseau. Par exemple, la flotte Impériale 5 dispose de deux vaisseaux, un Destroyer de classe Victoire et un Croiseur léger carraque.

ASTUCE

Vous pouvez cliquer sur un vaisseau avec le bouton droit de la souris et choisir Encyclopédie pour en apprendre plus à son sujet.

Le contenu des trois autres onglets est précisé en Fig. 3.55. Dans les photos d'écran qui nous servent d'exemples, la colonne de droite permet de voir le contenu de la flotte entière. Pour analyser plus en détail le contenu de la flotte, double-cliquez sur l'icône Flotte dans la colonne de gauche pour afficher les vaisseaux qui la composent. Vous pouvez alors cliquer sur un de ces vaisseaux pour afficher son contenu dans la colonne de droite, comme l'indique la fig. 3.56.

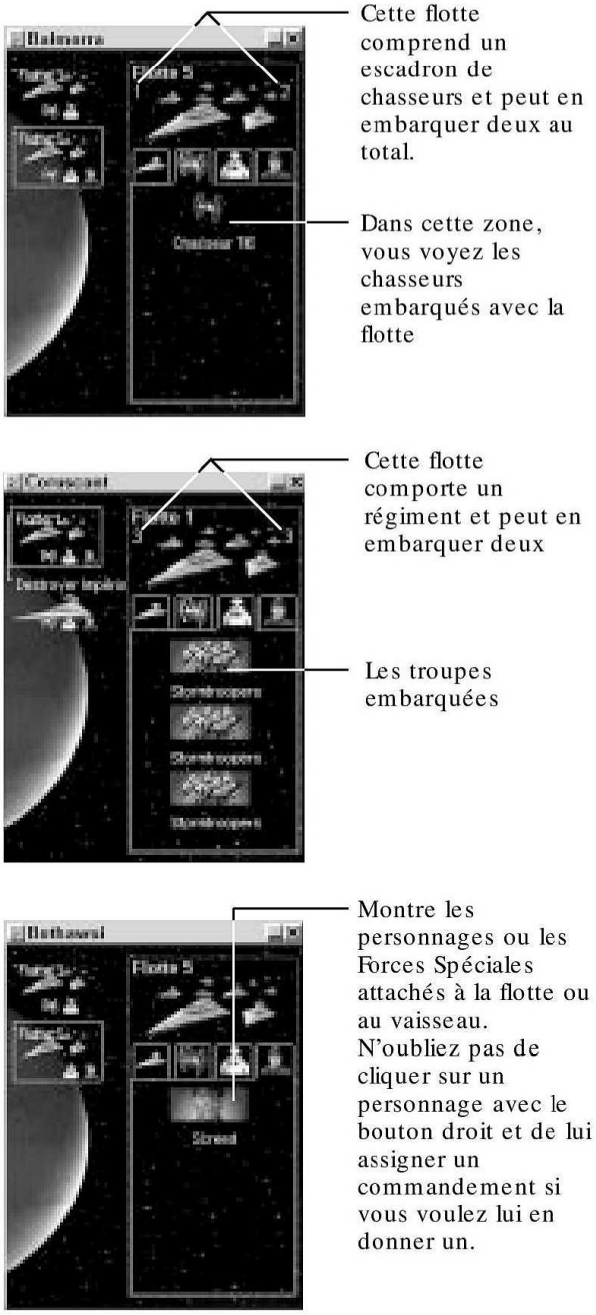


FIG. 3.55 ONGLETS DE LA FENÊTRE FLOTTE

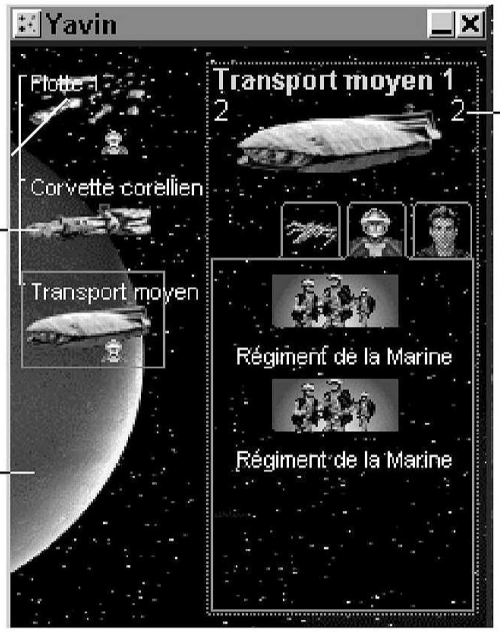


FIG. 3.56 LA FENÊTRE FLOTTE VOUS PERMET D'ANALYSER EN DÉTAIL LE CONTENU DE LA FLOTTE.

CONSTRUIRE DES VAISSEAUX

Pour construire des vaisseaux ou des chasseurs, trouvez un système doté d'un Chantier naval. Cliquez sur la zone Construction de vaisseaux avec le bouton droit de la souris (fig. 3.57) et choisissez Construire.

Vous pouvez également construire des vaisseaux en cliquant avec le bouton droit de la souris sur votre Agent et en lui ordonnant de construire un vaisseau. Lorsque le pointeur prend la forme d'une cible, cliquez sur le système de destination et vous verrez alors s'afficher la fenêtre Choix de la construction pour les vaisseaux (fig. 3.58). Vous pouvez choisir comme destination une flotte déjà existante, ce qui est plus rapide que de construire un vaisseau sur un système puis de lui donner l'ordre de rejoindre une nouvelle flotte.

Choisissez le vaisseau que vous voulez construire dans le menu déroulant. Dès que



FIG. 3.57 CONSTRUIRE UN NOUVEAU VAISSEAU

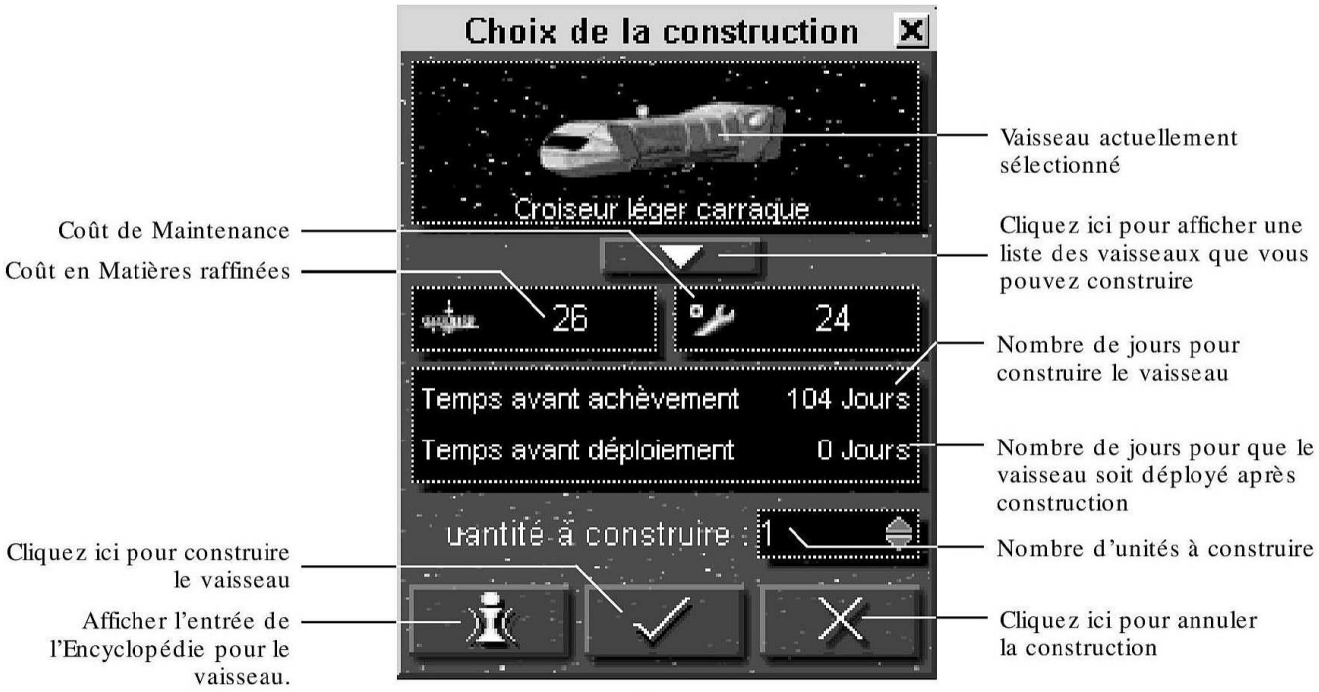


FIG. 3.58 FENÊTRE CHOIX DE LA CONSTRUCTION POUR LES VAISSEAUX

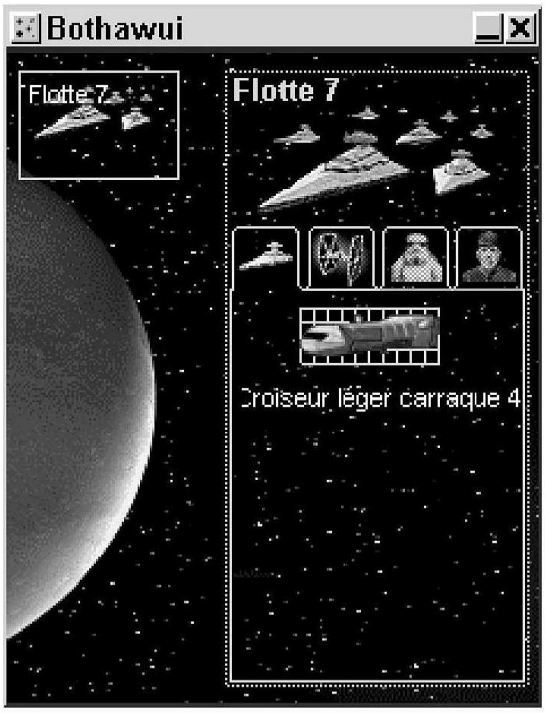


FIG. 3.59 LES VAISSEAUX SONT TOUJOURS INTÉGRÉS À UNE FLOTTE, MÊME LORSQU'ILS SONT EN COURS DE CONSTRUCTION.

vous avez donné l'ordre de construire un nouveau vaisseau, une nouvelle flotte est créée autour du système de destination et le vaisseau créé est son seul vaisseau.

Si vous construisez un escadron de chasseurs, l'unité est stationnée sur le système où elle est construite jusqu'à ce que vous l'assigniez à une flotte.

Le menu Construire des Chantiers navals est identique à celui des Camps d'entraînement ou des Chantiers de construction. Vous pouvez également utiliser ce menu pour :

- Arrêter : Arrêter la construction du vaisseau
- Destination : Changer la destination du vaisseau en cours de construction
- Renommer : Donner un nouveau nom au vaisseau en construction. Le nom par défaut est celui de la classe de bâtiment à laquelle il appartient suivi d'un chiffre. C'est la seule commande qui ne soit accessible que pour les vaisseaux.
- Encyclopédie : Affiche l'entrée correspondant

au vaisseau dans l'Encyclopédie.

- Statut : Etat de l'avancement de la construction du vaisseau. Vous y verrez dans combien de jours le projet doit être terminé.
- Réserver : Empêche votre assistant d'utiliser le Chantier Naval seul. Il ne le fera que si vous lui demandez de construire un vaisseau.

Le Menu Vaisseau et Statut

Quand un vaisseau ou des chasseurs sont construits, vous pouvez accéder à leur menu en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris (fig. 3.60).

Vous pouvez alors leur donner un ordre Déplacer ou Déplacement Confirmé. Dans ce cas, vous voyez une fenêtre indiquant le temps de transit en jours pour qu'il arrive à destination. Pour confirmer le déplacement, cliquez sur la coche. Pour l'annuler, cliquez sur le X. Vous pouvez regarder la fenêtre Statut du vaisseau ou relire ce qu'en dit l'Encyclopédie, comme pour toute unité du jeu.

La commande Statut est particulièrement utile, car si un vaisseau est endommagé, vous y verrez à quel point il est endommagé et sa valeur actuelle. La fig. 3.61 vous montre l'état d'un croiseur léger carraque opérationnel. Remarquez que les indications que vous trouvez sont similaires à celles de toutes les unités du jeu. Vous y verrez également la capacité de transport du vaisseau et ses systèmes d'armes, comme dans l'Encyclopédie.

La deuxième photo d'écran (Fig. 3.62) vous montre un vaisseau endommagé. La liste vous permet de découvrir les systèmes du vaisseau qui ont subi des dégâts. Il y a deux chiffres après les systèmes d'armes suivants :

- HYPERPROPULSEUR
- COQUE
- MAÎTRISE DES AVARIES
- RECHARGE DU BOUCLIER
- PUISSANCE MAXIMALE DU BOUCLIER
- PUISSANCE DU FAISCEAU TRACTEUR
- MOTEUR SUBLUMINIQUE
- RECHARGE DE L'ARME

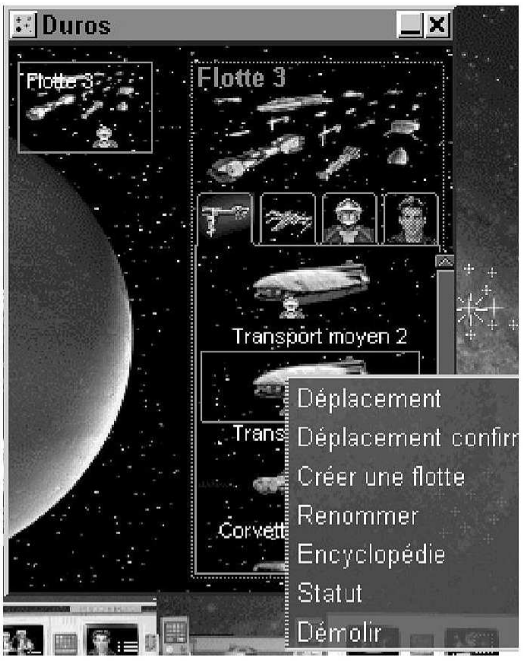


FIG. 3.60 ACCÉDEZ AU MENU D'UN VAISSEAU EN CLIQUANT DESSUS AVEC LE BOUTON DROIT DE LA SOURIS.

Dans tous les cas, le premier chiffre indique le niveau actuel, et le second la capacité du vaisseau. Dans la fig. 3.62, vous pouvez voir que le système de rechargement du bouclier a été endommagé, puisqu'il est à 8 sur 10.

La fenêtre Statut des vaisseaux fournit énormément d'informations. Vous pouvez faire défiler la liste pour avoir des informations sur la manœuvrabilité du vaisseau, son pouvoir de détection (des missions ennemies), et son modificateur de bombardement (combien il inflige de dégâts lors d'un bombardement). La fenêtre Statut donne également des informations sur les différents systèmes d'armes embarqués – turbolaser, canons à ions, canons laser – et leurs emplacements – proue, poupe, tribord, bâbord.

Les escadrons sont composés de 12 chasseurs. Une icône chasseur endommagé indique que l'escadron a perdu un ou plusieurs chasseurs. Cliquez sur une icône de chasseur endommagé

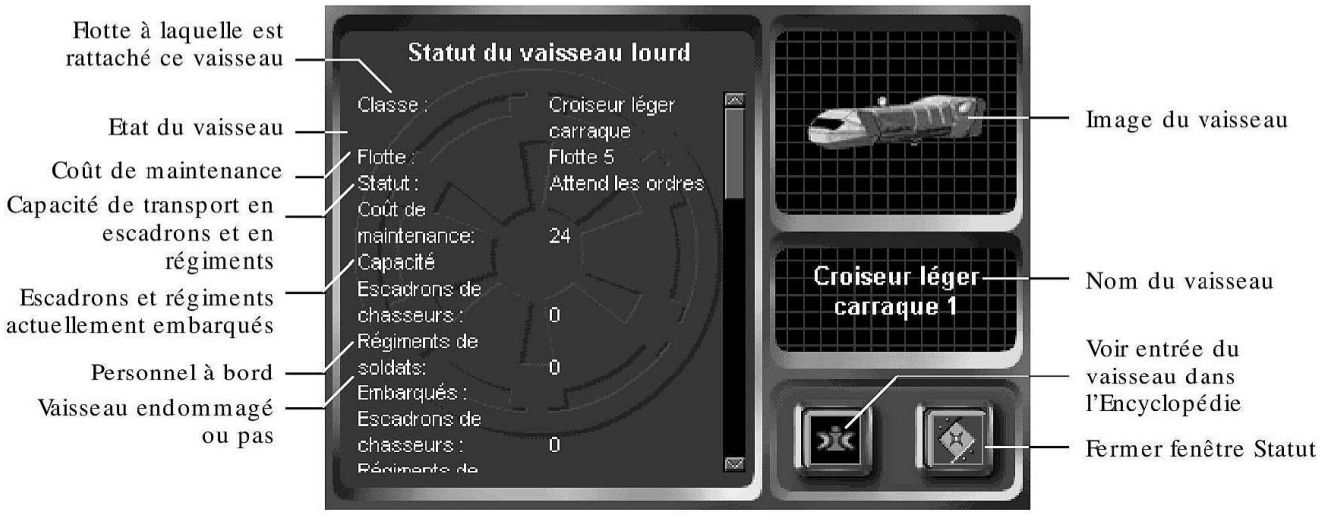


FIG. 3.61 STATUT POUR UN VAISSEAU PARFAITEMENT OPÉRATIONNEL

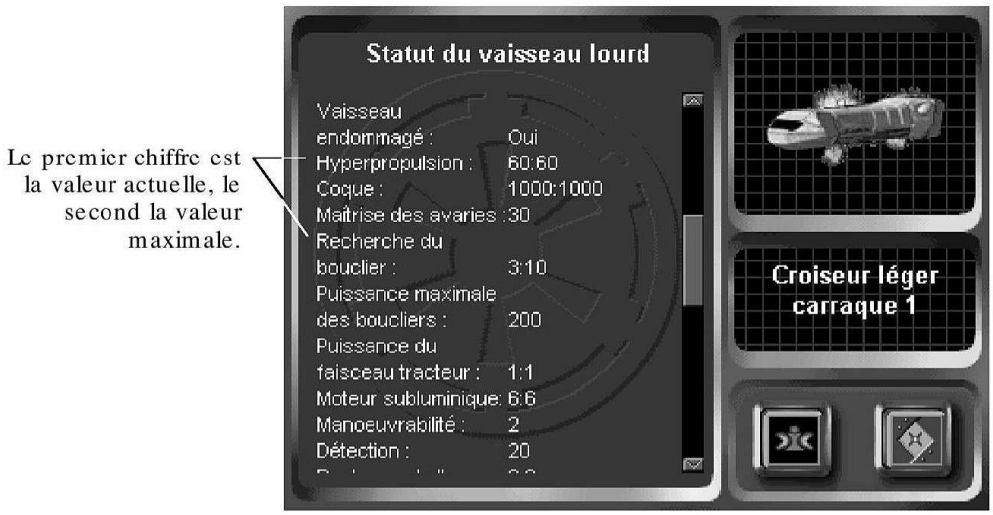


FIG. 3.62 STATUT POUR UN VAISSEAU ENDOMMAGÉ

avec le bouton droit de la souris, puis sur Statut pour voir combien il reste de chasseurs dans cet escadron.

Pour libérer du potentiel de maintenance, détruisez vos vaisseaux comme vous pouvez détruire n'importe quelle unité. De la même façon que vous pouvez donner un nom à une flotte, vous pouvez donner un nom à chacun de vos vaisseaux (le nom par défaut est celui de la classe du vaisseau suivi d'un chiffre).

VAISSEAUX ENDOMMAGÉS

Un vaisseau peut être endommagé au cours d'une bataille ou lorsqu'une batterie planétaire tire dessus. Les vaisseaux endommagés sont marqués d'une icône enflammée, comme c'est le cas en fig. 3.63. Un vaisseau endommagé essaiera toujours de se réparer. Pour accélérer les réparations, placez le vaisseau en orbite autour d'un système doté d'un Chantier naval. Les vaisseaux ne sont pas réparés quand ils sont en transit dans l'hyperespace.



FIG. 3.63

VAISSEAUX ET CHASSEURS

La liste suivante décrit les différents vaisseaux et les différents chasseurs disponibles dans **Star Wars Rebellion**. Vous ne pouvez pas construire tous les vaisseaux présentés dès le début du jeu. Les missions de R-D spécifiques aux vaisseaux vous permettront de construire des vaisseaux plus puissants.

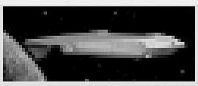
IMAGE	NOM	CHASSEURS TRANSPORTÉS	TROUPES EMBARQUÉES	NOTES
	Cuirassé de l'Alliance	1	2	Lourd et lent
	Transporteur d'escorte	6	0	
	Frégate d'Assaut	0	0	Vaisseau clé de l'Alliance
	A-wing	0	0	Chasseur
	Croiseur de Fret	0	0	Croiseur très répandu dans les flottes de l'Alliance
	Transport de Fret	0	6	
	Croiseur de Guerre Bulwark	10	4	Idéal pour les opérations à grande échelle

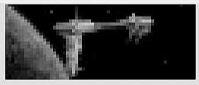
IMAGE	NOM	CHASSEURS TRANSPORTÉS	TROUPES EMBARQUÉES	NOTES
	B-wing	0	0	Chasseur
	Frégate CC-7700	0	0	Dispose de générateurs de puits de gravité qui empêchent les vaisseaux ennemis de fuir le combat.
	Frégate CC-9600	0	1	
	Corvette Corellienne	0	1	Vaisseau de taille moyenne
	Canonnière Corellienne	0	0	Rapide et meurtrière
	Croiseur Dauntless	4	2	
	Croiseur Liberator	6	3	Un des vaisseaux de combat les plus avancés
	Transport Moyen	0	2	
	Croiseur Mon Calamari	3	1	Efficace au combat, mais difficile à réparer
	Frégate Nebulon-B	2	0	Efficace contre les chasseurs
	X-wing	0	0	Chasseur
	Y-wing	0	0	Chasseur

IMAGE	NOM	CHASSEURS TRANSPORTÉS	TROUPES EMBARQUÉES	NOTES
	Transport d'Assaut	0	1	
	Croiseur léger carraque	0	0	Très rapide
	Etoile Noire	24	18	Voir section sur Etoile Noire
	Galion	0	2	Pas de canon
	Cuirassé Impérial	1	2	Lourd et lent
	Transporteur d'escorte Impérial	6	0	
	Destroyer Stellaire Impérial II	6	3	
	Destroyer Stellaire Impérial	6	3	
	Croiseur Interdictor	0	0	Dispose de générateurs de puits de gravité qui empêchent les vaisseaux ennemis de fuir le combat.
	Bombardier Tie	0	0	Chasseur
	Défenseur Tie	0	0	Chasseur
	Chasseur Tie	0	0	Chasseur
	Intercepteur Tie	0	0	Chasseur
	Frégate Lancier	0	0	Conçue pour repousser les chasseurs rebelles
	Galion Stellaire	0	3	

IMAGE	NOM	CHASSEURS TRANSPORTÉS	TROUPES EMBARQUÉES	NOTES
	Croiseur d'Assaut	1	0	Facile à produire en série
	Super Destroyer Stellaire	12	9	
	Destroyer Stellaire Victoire	2	2	
	Destroyer Stellaire Victoire II	2	2	

RÉORGANISER LES FLOTTES

Organiser des flottes équilibrées est primordial si vous voulez gagner à **Star Wars Rebellion**. Si vous créez une flotte dont l'objectif est de s'emparer de systèmes neutres, vous devez y inclure des vaisseaux susceptibles de bombarder les défenses terrestres, et capables d'emporter suffisamment de régiments pour établir une garnison. Les systèmes neutres n'ont pas de flottes ou de troupes de défense. Vous n'aurez donc pas besoin de chasseurs ou de beaucoup d'unités d'assaut. Si par contre vous décidez de vous attaquer aux systèmes contrôlés par votre adversaire, vous aurez besoin d'une flotte plus puissante.

La fenêtre Flotte est un excellent outil tant pour analyser vos flottes que pour les organiser. Vous pouvez ainsi aisément déplacer des vaisseaux et des troupes d'une flotte à une autre en effectuant un glisser-déposer vos unités. En double-cliquant sur la flotte de destination, vous pourrez voir les changements apportés. Si vous retirez tous les vaisseaux appartenant à une flotte, elle est automatiquement dissoute.

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur une flotte pour afficher son menu. Pour créer une nouvelle flotte avec le vaisseau sélectionné, cliquez sur Créer Flotte. Pour créer une flotte comportant plusieurs vaisseaux, choisissez plusieurs vaisseaux en maintenant la touche Ctrl enfoncée, puis cliquez sur l'un d'entre eux avec le bouton droit de la souris. Choisissez alors Créer Flotte.

VAISSEAUX DE TRANSPORT

Certains vaisseaux peuvent transporter des troupes, ce qui est important pour une flotte offensive. Les troupes ainsi embarquées peuvent attaquer les défenses au sol et établir une garnison quand le système tombe entre vos mains.

Les vaisseaux de transport peuvent également transporter des troupes pour établir des garnisons sur les systèmes inhabités. Pour cela, amenez la flotte en orbite autour du système à coloniser. Cliquez sur l'onglet Troupe de la fenêtre Flotte, choisissez les troupes et amenez-les sur le système au moyen d'un glisser-déposer ou en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris pour afficher leur menu, puis en choisissant la commande Déplacer. Les troupes établiront une garnison et le système changera de couleur pour indiquer qu'il est sous votre

contrôle et que vous pouvez y aménager des installations. Les systèmes inhabités n'ont pas en soi de besoins en garnison, mais si vous retirez vos troupes, vous en perdez le contrôle.

Bien que vous ne puissiez pas donner un ordre de Reconnaissance à vos flottes, elles peuvent remplir ce rôle en se rendant sur un système inexploré. Quand elles arrivent sur place, elles vous fourniront les mêmes informations qu'une mission de Reconnaissance. Vous saurez si le système est habité et s'il est contrôlé par votre adversaire, sa Loyauté etc. En fait, vous apprendrez tout ce qu'il y a à savoir sur ce système sauf les personnages ou Forces Spéciales ennemis qui peuvent être en mission sur ce système.

Le principal avantage de cette méthode, c'est que si votre flotte dispose de troupes, vous pouvez immédiatement coloniser un système. De plus, à l'inverse des missions de Reconnaissance, votre flotte ne reviendra pas à son point de départ mais restera en orbite autour du système. Vous pouvez ainsi facilement explorer tous les systèmes d'un secteur, et plus rapidement qu'avec des missions de reconnaissance classiques. L'inconvénient, c'est que si le système est contrôlé par votre adversaire, vous risquez d'y perdre votre vaisseau de transport.

ASTUCE

Vous pouvez placer du personnel sur une flotte. Une stratégie efficace consiste donc à placer dans votre flotte d'exploration plusieurs droïdes sondes ou équipes Y-wing Long Nez. Quand votre flotte arrive dans un secteur inexploré, envoyez-les alors en missions de reconnaissance.

DONNER DES ORDRES AUX PERSONNAGES ET AUX FORCES SPÉCIALES

Les flottes et les vaisseaux sont plus efficaces quand ils sont commandés par des personnages compétents. Pour placer un personnage sur une flotte, cliquez sur le personnage avec le bouton droit de la souris et choisissez un commandement possible. Les Amiraux améliorent les performances générales de la flotte en combat. Les Commandants améliorent l'efficacité des chasseurs de la flotte et les Généraux améliorent la capacité des troupes à s'emparer ou à défendre un système.

ORDRES À LA FLOTTE

Donnez des ordres à vos flottes en cliquant avec le bouton droit de la souris sur l'icône Flotte. Cela affiche le menu Flotte (Fig. 3.64).

On trouve dans ce menu :

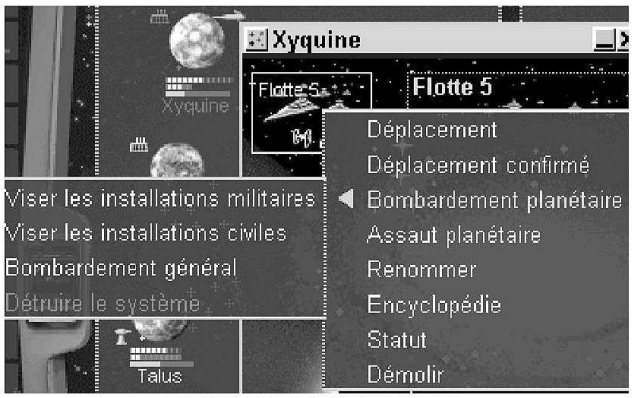


FIG. 3.64 MENU FLOTTE

- Déplacer : Envoyer une flotte sur un autre système. Quand vous choisissez cette option, le pointeur prend la forme d'une cible. Cliquez sur le système de destination ou appuyez sur la touche Echap pour annuler. La flotte passe immédiatement en vitesse lumière pour se rendre à sa destination. ***Remarque : Quand une flotte voyage en hyperespace, elle ne peut pas recevoir d'ordres. Ceci s'applique également à un vaisseau. Les moteurs des flottes passées en***

hyperespace sont entourés de bleu (fig. 3.65).

Si vous donnez l'ordre à un vaisseau de rejoindre une flotte qui se trouve sur un autre système ou dans un autre secteur, il sera intégré à la flotte mais il lui faudra plusieurs jours pour la rejoindre.

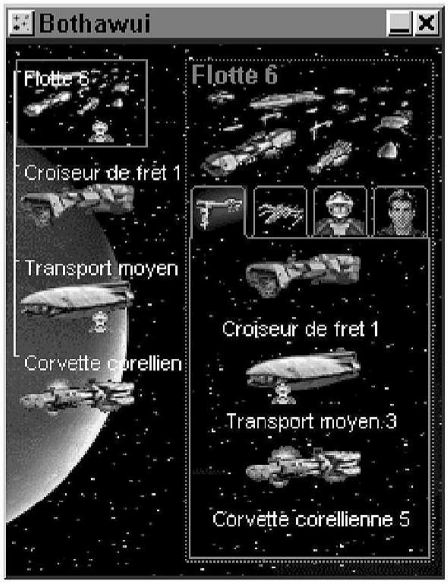


FIG. 3.65 LES MOTEURS DES VAISSEAUX QUI SONT EN HYPERESPACE SONT ENTOURÉS DE BLEU.

- Déplacement confirmé : Une autre méthode pour déplacer un vaisseau ou une flotte. La seule différence par rapport à l'ordre Déplacer, c'est qu'une fenêtre s'affiche pour vous indiquer le nombre de jours avant l'arrivée (le temps de transit). Pour confirmer l'ordre de déplacement, cliquez sur la coche. Pour l'annuler, cliquez sur la croix.
- Bombardement planétaire : Le sous-menu Bombardement planétaire s'affiche quand votre flotte est en orbite autour d'un système neutre ou ennemi. Si vous bombardez un système qui dispose de batteries défensives, elles ripostent et risquent d'infliger des dégâts importants (exception : le canon à ions planétaire KDY-150 ne cause pas de vrais dégâts, il empêche un vaisseau de bombarder un système.)

  Si un système dispose d'un ou de plusieurs boucliers, les vaisseaux doivent d'abord parvenir à traverser les boucliers. Tous les potentiels de bombardement des vaisseaux de la flotte sont additionnés et on y soustrait la somme des potentiels défensifs des boucliers. La puissance de feu restante est utilisée contre les troupes et les installations. A la suite d'un bombardement, une fenêtre s'affiche pour donner les résultats du bombardement. Lorsque vous demandez un bombardement, vous avez les choix suivants:
  - **Viser les installations militaires :** Utilisez votre puissance de feu pour détruire les batteries défensives et les boucliers. Les bombardements ne sont jamais précis à 100%, ce qui implique que vous risquez d'endommager des installations civiles.
  - **Viser les installations civiles :** Utilisez votre puissance de feu pour détruire les installations civiles, au risque de voir la loyauté de la population s'effondrer.
  - **Bombardement général :** Utilisez votre puissance de feu sans viser un type précis d'installation.
  - **Détruire le système :** Cette option n'est proposée que si vous combattez pour l'Empire et que vous avez une Etoile Noire dans votre flotte.
- Assaut Planétaire : Cette option vous permet de débarquer des troupes sur le système et d'attaquer les troupes adverses afin d'établir une garnison. Si votre assaut réussit, le système tombe entre vos mains. Quand une flotte tente un assaut planétaire, une fenêtre rendant compte de l'assaut s'affiche (fig. 3.66).

  Remarque : cette fenêtre s'affiche également quand votre adversaire attaque un de vos systèmes.

Cet écran vous informe des pertes respectives de chaque camp. Si vous voulez savoir quelles ont été les pertes pour l'Empire, cliquez sur l'icône Forces Impériales. Pour connaître celles de l'Alliance, cliquez sur l'icône Forces de l'Alliance (fig. 3.67).
Les onglets vous permettent de savoir précisément quelles pertes vous et votre adversaire avez subi par type d'unités. Dans la fig. 3.67, vous pouvez savoir quelles troupes sont encore opérationnelles et quelles troupes ont été détruites. Les autres onglets vous permettent de surveiller les dégâts infligés aux vaisseaux, chasseurs, installations et membres du personnel.
Les Boucliers Planétaires protègent un système contre les assauts et les bombardements. Si vous êtes en orbite autour d'un système neutre ou ennemi, que vous avez des troupes dans la flotte, et que cette option est grisée, c'est qu'au moins deux boucliers protègent ce système. Vous devez détruire les boucliers avant de pouvoir lancer un assaut.



FIG. 3.67 FENÊTRE PRÉSENTANT LES RÉSULTATS D'UN ASSAUT PLANÉTAIRE

- Renommer : Changez le nom de la Flotte. Les noms par défaut sont Flotte 1, Flotte 2, etc. Essayez des noms plus évocateurs, comme Flotte de Transport 1, Flotte d'Attaque de Coruscant...
- Encyclopédie : Accédez à l'entrée de l'Encyclopédie pour la Flotte.



FIG. 3.66 FENÊTRE DE RÉSULTAT D'UN ASSAUT

RENCONTRE DE DEUX FLOTTES

Quand une flotte rencontre une autre flotte en orbite autour d'un système, une bataille commence. Les engagements entre vaisseaux sont couverts en détail dans le chapitre 4.

BLOCUS

Quand une flotte en est orbite autour d'un système ennemi ou neutre, elle met automatiquement un blocus en place. Un système soumis à un blocus aura plus de difficultés à faire aller et venir des unités. Les troupes qui essaient de se traverser le blocus risquent d'être éliminées; les personnages qui tentent de forcer un blocus risquent d'être blessés, tués ou capturés. Cependant, la présence d'un canon à ions sur un système soumis à un blocus permet aux unités de le traverser sans risques. Une flotte conséquente imposant un blocus au Q.G. de l'Alliance ne peut être déplacée.

ETOILE NOIRE

Si vous jouez pour l'Empire, l'un des vaisseaux que vous pouvez construire est l'Etoile Noire. L'Etoile Noire consomme énormément de ressources et prend beaucoup de temps à se déployer. Ce n'est pas un projet à prendre à la légère ou à mettre en place en début de partie. Bien que l'on connaisse principalement l'Etoile Noire pour sa capacité à détruire une planète entière, sa grande capacité d'emport et sa puissance de feu peuvent fournir une puissance non négligeable à vos flottes pour un bombardement préparatoire. On ne peut pas coloniser une planète réduite en cendres.

L'Etoile Noire est une menace. Il suffit que vous disposiez d'une Etoile Noire pour que vos garnisons soient plus efficaces et que vous risquiez moins que vos systèmes s'insurgent. Si vous l'utilisez pour détruire une planète, cela aura pour effet de réduire le niveau de loyauté de tous les systèmes à votre égard. N'utilisez cette option qu'en dernier recours.

Si vous jouez dans le camp de l'Alliance, vous n'avez aucun moyen de protéger un système contre une Etoile Noire. Vous pouvez essayer de la détruire avec une mission de Sabotage, ou vos chasseurs peuvent tenter une attaque contre l'Etoile Noire lors d'un combat tactique.

Si vous avez rallié l'Empire, le seul moyen de protéger l'Etoile Noire contre une attaque Rebelle consiste à la protéger de boucliers Etoile Noire placés sur le système autour duquel elle orbite. Le seul moyen pour l'Alliance de la détruire consiste alors à envoyer une mission de Sabotage.

LOCALISER UNE FLOTTE

En plus de repérer des flottes dans les fenêtres Secteur, vous avez deux moyens de localiser vos flottes. Vous pouvez par exemple utiliser le Moniteur des Informations Galactiques. Cliquez sur le menu MIG et choisissez le sous-menu Flottes. Choisissez alors Flottes en attente ou Flottes en route. La taille des étoiles sur le MIG vous permet de savoir combien de flottes sont stationnées ou en route pour les différents systèmes.

L'autre moyen de localiser une flotte consiste à utiliser le moniteur de Recherche de Flotte (fig. 3.68 et 3.69). Cliquez sur le moniteur Recherche de Flotte pour afficher la boîte de dialogue du Moniteur de Recherche (fig. 3.70).

Tapez le nom de la flotte pour la localiser, ou faites défiler la liste et choisissez une flotte. Les onglets vous permettent de rechercher parmi toutes les flottes ou uniquement dans les flottes de l'Alliance ou de l'Empire. Pour afficher la fenêtre Flotte de la flotte sélectionnée, cliquez sur le bouton Visualiser, ou double-cliquez sur le nom de la flotte.

Utilisez également cette méthode pour

trouver un vaisseau en particulier. Cliquez sur le moniteur Recherche de Vaisseau pour afficher le moniteur de recherche (fig. 3.72). Cliquez sur le moniteur Recherche de Flotte pour revenir en arrière. Cliquez sur le bouton Fermer si vous ne voulez pas afficher la fenêtre de Flotte.

Défense

Plus votre sphère d'influence s'étend, plus il est important d'assurer la défense des systèmes sous votre contrôle. Cette section aborde tous les aspect de la Défense dans **Star Wars Rebellion** : utiliser des garnisons, des chasseurs, des batteries planétaires et des boucliers. Vous apprendrez également à utiliser vos flottes comme première ligne de défense, en attaque préventive et pour protéger les systèmes et les secteurs clés.

Accédez à vos ressources défensives pour un système en double-cliquant sur l'icône Défense qui se trouve dans son coin inférieur gauche (fig. 3.71)



FIG. 3.71 UN SYSTÈME DANS LA FENÊTRE SECTEUR

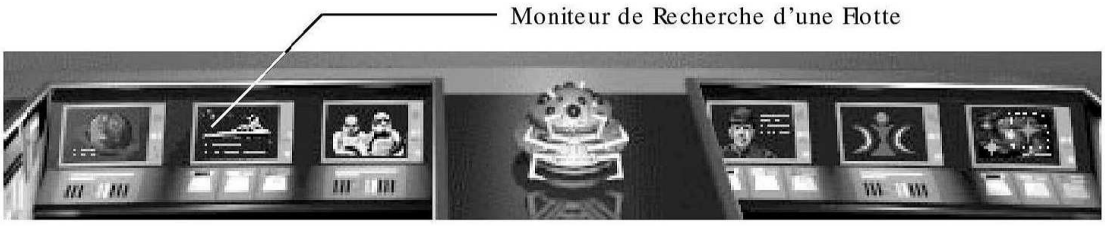


FIG. 3.68 MONITEUR DE RECHERCHE D'UNE FLOTTE POUR L'EMPIRE

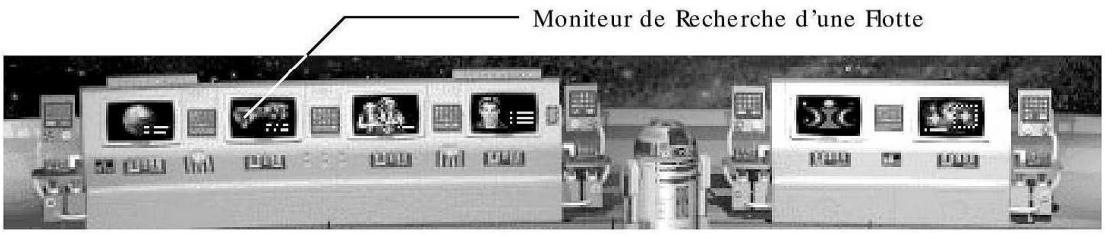


FIG. 3.69 MONITEUR DE RECHERCHE D'UNE FLOTTE POUR L'ALLIANCE

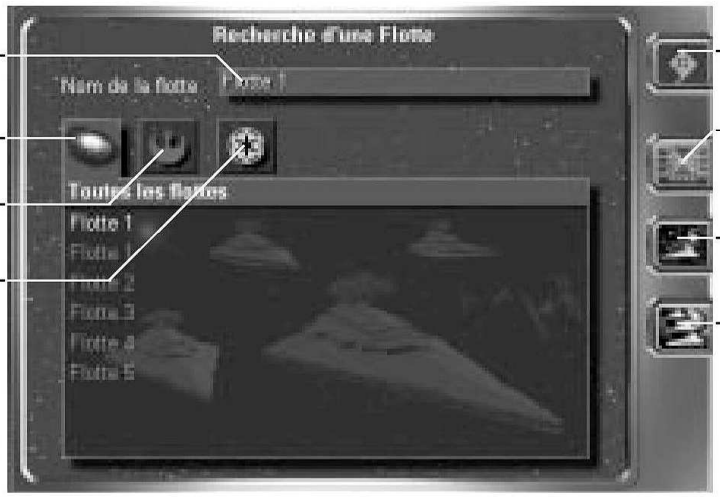


FIG. 3.70 MONITEUR DE RECHERCHE D'UNE FLOTTE

La fig. 3.73 vous montre une fenêtre Défenses du Système.

Vous pouvez défendre un système à plusieurs niveaux. Vous pouvez empêcher une flotte ennemie de soumettre le système à un blocus si vous avez des flottes suffisamment puissantes, ou suffisamment de chasseurs basés sur le système. Utilisez les batteries planétaires pour tirer sur les vaisseaux ennemis, les boucliers pour protéger vos planètes des bombardements et de troupes pour empêcher l'adversaire de placer une garnison sur le système. Les missions



FIG. 3.72 MONITEUR DE RECHERCHE D'UN VAISSEAU

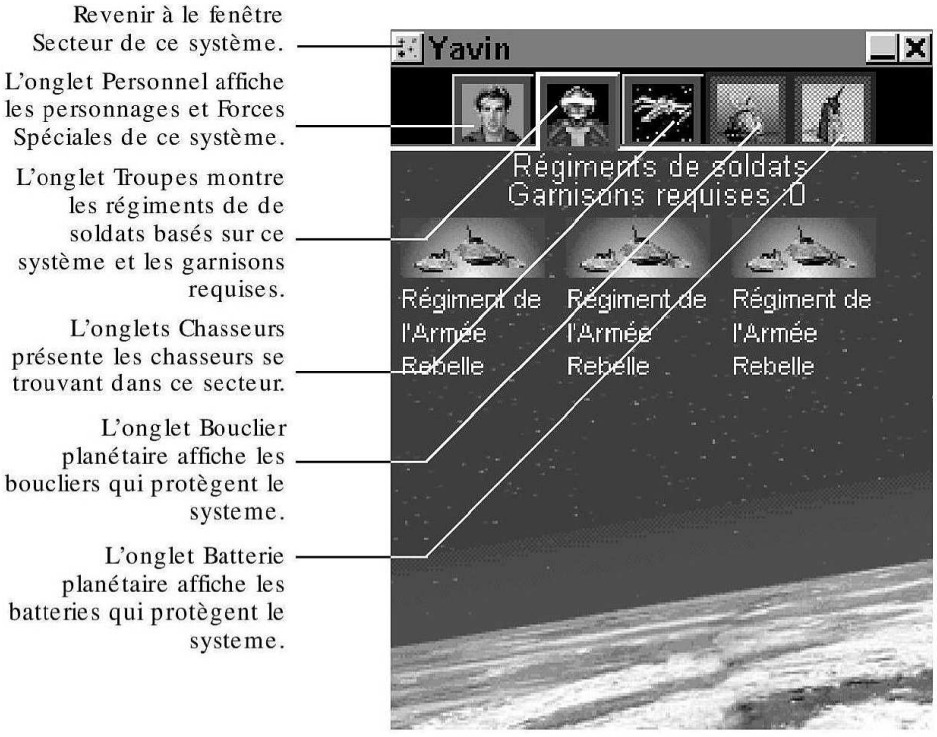


FIG. 3.73 FENÊTRE DES DÉFENSES D'UN SYSTÈME

offrent à votre adversaire une autre façon de vous attaquer, en utilisant le sabotage. Il est donc utile de garder des vaisseaux, des chasseurs et des troupes stationnés sur un système pour le protéger et détecter des missions ennemies. Dans le jeu, la force d'attaque se mesure en puissance de feu. La puissance des éléments défensifs se mesure à leur capacité à soutenir les attaques. Les entrées de l'Encyclopédie concernant les systèmes défensifs vous donnent de nombreuses informations à leur sujet. Différents systèmes défensifs sont là pour parer à différents types d'attaques. Par exemple, les troupes en garnison sur un système ne peuvent rien faire contre un bombardement planétaire.

Un bombardement planétaire peut endommager les installations. Chaque installation dispose d'un potentiel de défense spécifique. Un chantier de construction par exemple, a une défense de 3 contre les bombardements.

GARNISONS

Une garnison est une présence militaire dans un système. Elle se compose de troupes stationnées sur le système. Les troupes habituellement utilisées en début de partie pour servir de garnisons sont les Régiments de l'Armée ou de la Marine (Alliance), et les Régiments de l'Armée ou de Stormtroopers pour l'Empire.

Votre adversaire peut essayer de s'emparer d'un de vos systèmes en lançant un assaut planétaire. Dans ce cas, vos troupes en garnison les attaqueront pour les repousser. Différents facteurs interviennent pour décider de l'issue de ces engagements : le nombre de régiments utilisés par chacun des camps, le charisme des généraux, et les forces et défenses relatives des unités engagées (des Stormtroopers sont plus puissants qu'un régiment de l'Armée de l'Alliance).

ASTUCE

Etudiez les caractéristiques d'attaque et de défense de vos unités pour savoir quel rôle elles sont le plus à même de remplir.

Si un système que vous contrôlez ne soutient pas vraiment votre cause, vous devrez peut être y placer une garnison spécifique. Il s'agit du nombre minimum de régiments qu'il faut placer sur le système pour empêcher une insurrection. Si vous avez des régiments sur un système, mais pas suffisamment pour empêcher une insurrection, le système s'insurge. Quand un système est en insurrection, le nombre de régiments nécessaires à maintenir l'ordre est doublé. Si le système est en insurrection et que vous n'avez pas de régiments à y envoyer, vous perdez le contrôle de ce système.

Dans la fig. 3.74, Endor réclame une garnison de 2 régiments, condition remplie par la présence de deux régiments de l'armée.



SYSTÈME RÉCLAMANT UNE GARNISON AU MINIMUM

Remarque : retirer des troupes d'un système qui n'est pas parfaitement loyal peut déclencher une insurrection ou faire qu'il redevienne neutre.

LA COMMANDE GÉRER LES GARNISONS

Votre droïde agent (C3-PO ou IMP-22) sera ravi de gérer les garnisons à votre place. Cliquez sur le droïde avec le bouton droit de la souris pour afficher son menu et choisissez Gérer les Garnisons. Il construira automatiquement des troupes et les enverra dans les systèmes qui en ont le plus besoin (en insurrection notamment). Il placera alors au moins un régiment par système contrôlé. Il ajoutera automatiquement d'autres régiments si cela s'avère nécessaire. L'agent renforcera de même les systèmes sur lesquels se trouvent des installations de construction. L'agent ne retire jamais les troupes en excès qui se trouvent sur un système.

Remarque : l'agent remplit les conditions de garnison en construisant des troupes, pas en déplaçant des troupes déjà existantes.

CONSTITUER DES TROUPES

Les camps d'entraînement permettent de construire des troupes de la même façon que vous construisez des installations avec les chantiers de construction. Ouvrez la fenêtre Construction et Production d'un système doté d'un camp d'entraînement, puis cliquez sur la section Troupes entraînées avec le bouton droit de la souris (fig. 3.75).

La fenêtre de Sélection de Construction (fig. 3.76) s'affiche. Remarquez que certaines des unités qui vous sont proposées à la construction ne sont pas des troupes, mais des Forces Spéciales.

Le menu de cette fenêtre est identique à celui des chantiers de constructions ou à celui des chantiers navals. En plus de la commande Construire, vous trouverez les commandes suivantes :

- Arrêter : Arrêter la construction du régiment actuellement entraîné.
- Destination : Définir le système où sera déployé le régiment une fois construit.
- Encyclopédie : Affiche l'entrée de l'Encyclopédie correspondant à l'unité en



Cliquez sur cette section avec le bouton droit de la souris pour afficher le Menu correspondant.

FIG. 3.75 CONSTITUEZ DES TROUPES SUR UN SYSTÈME DOTÉ D'UN CAMP D'ENTRAÎNEMENT



FENÊTRE DE SÉLECTION DE LA CONSTRUCTION POUR LES TROUPES ET LES FORCES SPÉCIALES

cours de construction ou celle du système s'il n'y a pas d'unité en cours de construction.

- Statut : Affiche l'état de l'unité actuellement sélectionnée. Vous apprendrez notamment quel jour l'unité sera construite définitivement.
- Réserver : Empêche le droïde agent d'utiliser les camps d'entraînement de ce système pour sa fonction de gestion des garnisons. Il peut cependant utiliser les camps d'entraînement de ce système si vous lui demandez expressément de construire une unité.

Il existe d'autres méthodes pour construire des troupes.

Vous pouvez ainsi cliquer sur votre droïde agent avec le bouton droit de la souris (fig. 3.77). Quand le curseur se transforme en croix, choisissez un système de destination. Si un camp d'entraînement en attente est disponible, le menu de Sélection de la Construction s'affiche. Choisissez le régiment ou la Force Spéciale à construire, et votre agent se charge du reste.



FIG. 3.77 VOUS POUVEZ DEMANDER À VOTRE AGENT DE CONSTRUIRE DES TROUPES POUR VOUS.

TYPES DE TROUPES

Le tableau en page suivante vous présente les différents types de troupes que vous pouvez construire, ainsi que leurs potentiels d'attaque et de défense. Ces chiffres vous donnent une idée des rôles que vous pouvez assigner à ces unités. Les troupes disposant des potentiels les plus élevés sont généralement les plus longues à construire et les plus chères à entretenir. Toutes les troupes présentées ne sont pas disponibles dès le début de la partie.

FLOTTES ET CHASSEURS

Vos vaisseaux ont une place importante dans votre dispositif de défense. Une flotte en orbite autour d'un système allié peut intercepter et attaquer une flotte ennemie. Les chasseurs basés sur un système et qui ne font normalement pas partie d'une flotte sont considérés comme étant basés au sol plutôt que dans l'espace. Mais cela ne les empêche pas de participer à la défense du système lorsqu'une flotte ennemie s'en approche. Les chasseurs au sol et les troupes terrestres peuvent également intercepter les missions ennemies en les détectant.

PERSONNEL DE COMMANDEMENT

Certains des personnages peuvent être nommés à des postes de commandement. Les Amiraux gèrent les flottes. Les commandants s'occupent des chasseurs et les généraux des troupes et des défenses au sol. Placez un personnage à la tête des chasseurs ou des régiments au sol en stationnant le personnage dans le système. Cliquez alors sur le personnage avec le bouton droit de la souris et choisissez le Commandement que vous voulez lui donner.

Avoir un personnage pour commander les chasseurs ou les troupes au sol améliore leurs performances. Plus le Charisme d'un personnage est élevé, meilleures sont les performances des troupes. De plus, un personnage doté d'un fort

LES REGIMENTS DE L'EMPIRE

Régiment de l'Armée Impériale



Attaque : 3
Résistance aux bombardements : 5
Défense : 5

Régiment de Stormtroopers



Attaque : 6
Résistance aux bombardements : 6
Défense : 6

Régiment de Dark Troopers



Attaque : 8
Résistance aux bombardements : 6
Défense : 8

Régiment de la Marine Impériale



Attaque : 5
Résistance aux bombardements : 2
Défense : 3

LES REGIMENTS DE L'ALLIANCE

Régiment de l'Armée Rebelle



Attaque : 3
Résistance aux bombardements : 5
Défense : 5

Régiment de la Marine Rebelle



Attaque : 6
Résistance aux bombardements : 5
Défense : 3

Régiment Mon Calamari



Attaque : 2
Résistance aux bombardements : 9
Défense : 8

Régiment Sullustéen



Attaque : 1
Résistance aux bombardements : 2
Défense : 4

LES REGIMENTS DE L'EMPIRE

Régiment de Droïdes de Guerre



Attaque : 8
Résistance aux bombardements : 2
Défense : 2

LES REGIMENTS DE L'ALLIANCE

Régiment Wookie



Attaque : 8
Résistance aux bombardements : 4
Défense : 4

potentiel en Espionnage nommé à un poste de commandement augmente considérablement vos chances de détecter une mission ennemie sur ce système. Un personnage doté d'un fort potentiel de Combat augmente vos chances de capturer les personnages ennemis en mission sur ce système, si vous les avez détectés.

INSTALLATIONS DÉFENSIVES

Les systèmes alliés dotés d'un chantier de construction peuvent construire des installations défensives. Ces installations peuvent être des boucliers ou des batteries. Les boucliers protègent le système contre les bombardements et les assauts. Une batterie peut même tirer sur une flotte en orbite si elle tente un bombardement ou un assaut. Les deux paragraphes suivants traitent des installations défensives plus en détail.

Boucliers

Les boucliers protègent les systèmes sur lesquels ils sont installés contre les bombardements et les assauts. Si un système est doté de deux boucliers, votre adversaire ne peut tenter aucun assaut. Ne vous contentez pas de cette protection, car votre adversaire peut désactiver un bouclier en envoyant une mission de sabotage ou tout simplement en bombardant la planète.

Le tableau en page suivante présente les différents types de boucliers existants et leurs valeurs défensives. Les boucliers ont deux valeurs défensives. La force du bouclier correspond à la puissance de feu que peut absorber le bouclier. La puissance de feu en excès frappera le système. La valeur résistance aux bombardements est la puissance de feu nécessaire pour détruire le bouclier lui-même.

Les boucliers GenCore Niveau I sont disponibles dès le début de la partie. Au fil de celle-ci, la R-D vous permet de découvrir de nouveaux types de boucliers, dont le GenCore Niveau II. Les boucliers GenCore peuvent être construits aussi bien par l'Empire que par l'Alliance. Le bouclier Etoile Noire ne peut être construit que par l'Empire.

Batteries Planétaires

Il y a deux types de batteries planétaires qui peuvent tirer sur les vaisseaux en orbite. Vous trouverez dans le tableau en page suivante un résumé des différents types de batteries et leurs puissances relatives. Les Batteries LNR sont dotées de urbolasers pour endommager ou détruire les vaisseaux ennemis, ou tirer sur les régiments qui lancent un assaut. Le LNR série 1

LES BOUCLIERS PLANÉTAIRES

GenCore Niveau I



Résistance aux bombardements : 2
Force Bouclier : 40
Les GenCore Niveau I peuvent être construits dès le début de la partie.

GenCore Niveau II



Résistance aux bombardements : 3
Force Bouclier : 80
Les GenCore Niveau II, plus résistants, ne sont accessibles qu'après R-D.

Bouclier Etoile Noire



(Empire Uniquement)
Résistance aux bombardements : 1
Impossible de pénétrer cette défense protégeant les Etoiles Noires contre les Chasseurs.

est disponible dès le début de la partie. Le LNR série II doit d'abord faire l'objet de R-D.

Le deuxième type de batteries planétaires est le canon à ions KDY v-150. Il n'inflige pas de dommages, mais permet de désactiver temporairement les vaisseaux ennemis. Il permet ainsi d'empêcher les flottes de blocus de détecter les missions, de blesser les personnages ou de détruire les Forces Spéciales qui forcent le blocus. Les canons à ions peuvent également tirer sur les régiments qui tentent de faire un assaut.

LE MONITEUR DE RECHERCHE D'UNE TROUPE

Utilisez le moniteur de recherche des troupes pour localiser vos troupes ou pour voir comment elles sont réparties à travers la galaxie. Le Moniteur de Recherche d'une Troupe est l'un des écrans qui se trouvent sur le bas du MIG (fig. 3.78 et 3.79).

Le Moniteur de Recherche d'une troupe est présenté en fig. 3.80. Vous pouvez y taper le nom d'un système que vous recherchez, ou faire défiler la liste jusqu'à ce que vous trouviez le système désiré. Les onglets vous permettent de limiter vos recherches à l'Alliance ou à l'Empire. Pour afficher la fenêtre du système qui vous intéresse, cliquez sur le bouton Visualiser, ou double-cliquez sur le nom du système, de la flotte ou de l'unité.

Cliquez sur le bouton Fermer si vous ne voulez pas afficher la fenêtre du système sélectionné.

MENU DÉFENSE DU MIG

Le MIG peut vous aider à localiser vos défenses. La fig. 3.81 présente le sous-menu Défense. Quand vous choisissez l'une de ces commandes, le MIG affiche de grandes étoiles pour indiquer

LES BATTERIES PLANÉTAIRES

LNR série I



Résistance aux bombardements : 4
Force d'Attaque : 800
Cette batterie est dotée de turbolasers qui tirent sur les vaisseaux en orbite.
Disponible dès le début de la partie.

LNR série II



Résistance aux bombardements : 3
Force d'Attaque : 5000
Cette batterie plus évoluée est dotée de turbolasers et doit faire l'objet d'une R-D avant de pouvoir être construite.

KDY v-150



Résistance aux bombardements : 5
Force d'Attaque : 2000
Le canon à ions réduit les boucliers adverses et draine l'énergie des vaisseaux ennemis. Disposer d'un canon à ions facilite l'évasion des troupes, des personnages et des Forces Spéciales.

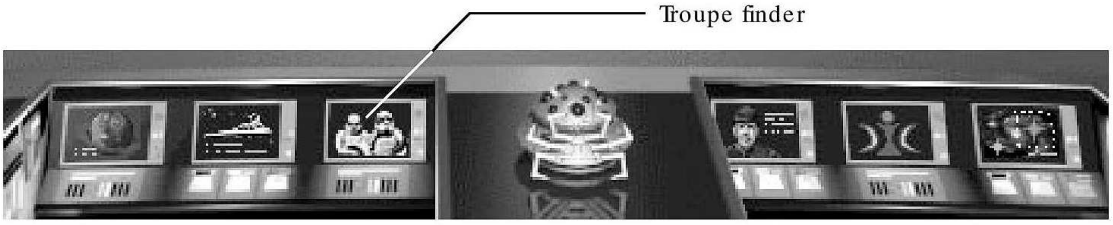


FIG. 3.78 MONITEUR DE RECHERCHE DES TROUPES IMPÉRIALES

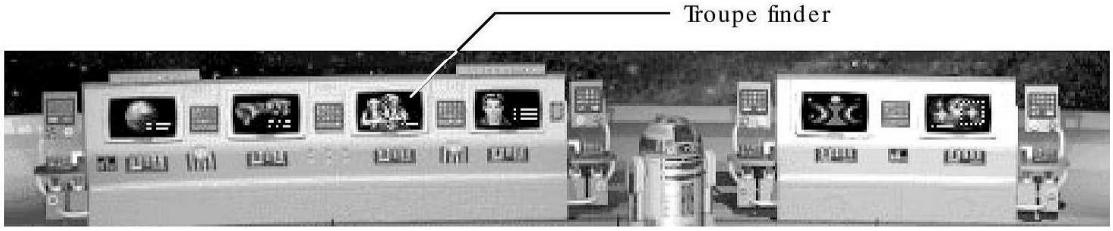


FIG. 3.79 MONITEUR DE RECHERCHE DES TROUPES REBELLES

les systèmes dotés de batteries, de boucliers, d'escadrons de chasseurs, de troupes ou de boucliers de type Etoile Noire. Plus l'étoile est grande, plus le dispositif défensif du système est important.

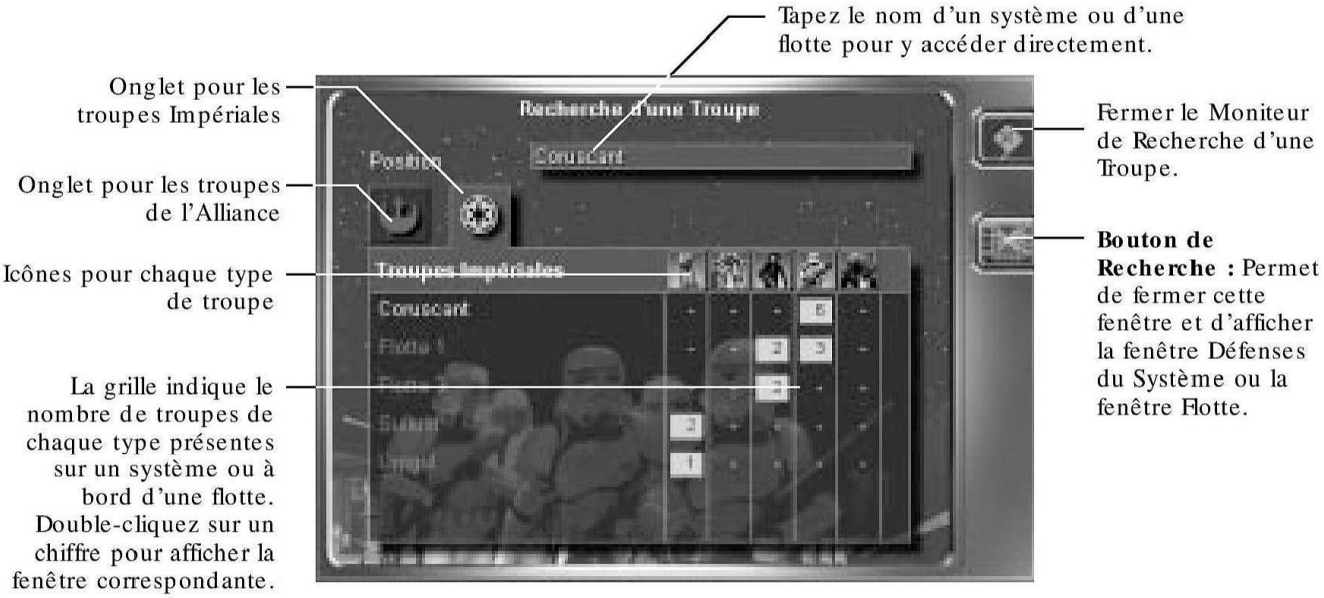


FIG. 3.80 MONITEUR DE RECHERCHE DES MEMBRES DU PERSONNEL

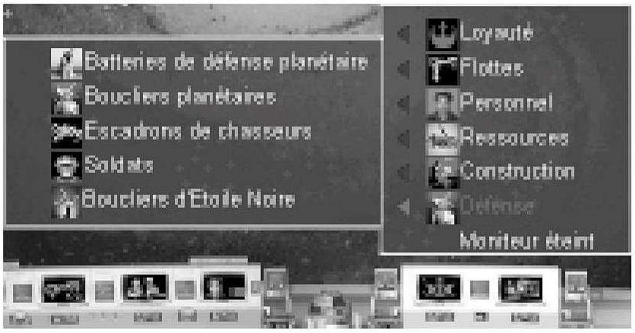


FIG. 3.81 SOUS-MENU DÉFENSE DU MIG

ANALYSER LES RENSEIGNEMENTS

Un élément principal de votre stratégie consiste à anticiper et à prévenir des attaques ennemies. Utilisez pour cela les renseignements qui vous sont fournis par vos espions et identifiez les systèmes clés du dispositif adverse. Vos agents vous préviendront également quand ils détectent et font échouer une mission ennemie. Sachez que quand votre adversaire tente – réussit – une mission contre un de vos systèmes, c'est qu'il a probablement l'intention de l'attaquer sous peu. Si vous jouez pour l'Alliance, Yavin est particulièrement vulnérable au début de la partie, et de nombreux personnages clés y sont stationnés. Pensez à déplacer vos personnages rapidement.

DÉPLACER LE Q.G. DE L'ALLIANCE

Le Q.G. de l'Alliance commence chaque nouvelle partie sur un système choisi aléatoirement dans la ceinture galactique. Si vous jouez l'Alliance, vous pouvez repérer le Q.G. sur le MIG à la grande étoile blanche qui marque le système où il se trouve. Vous pouvez voir le Q.G. lui-même dans la fenêtre Secteur. ***Remarque : Si vous jouez dans le camp de l'Empire, vous ne connaissez pas le système de départ du Q.G. de l'Alliance.***

Il est indispensable que le Q.G. de l'Alliance soit bien défendu. Quand l'Empire découvre son emplacement, il lancera certainement une attaque de grande envergure. Faites attention aux rapports de vos agents concernant les missions ennemies lancées contre votre Q.G. Si le système où il se trouve est la cible répétée de

missions de l'Empire, c'est qu'il l'a probablement repéré.

A la différence du Q.G. de l'Empire qui se trouve sur Coruscant, le Q.G. de l'Alliance peut se déplacer. Pour cela, effectuez un glisser-déposer du Q.G. pour le déplacer sur un nouveau système, ou cliquez dessus avec le bouton droit de la souris, choisissez Déplacer, puis sélectionner un système de destination (fig. 3.82). Vous pouvez également voir combien de temps prendra le trajet en cliquant sur Déplacement confirmé.



FIG. 3.82 LE QG.. DE L'ALLIANCE PEUT ÊTRE DÉPLACÉ SI NÉCESSAIRE

Evidemment, choisissez de préférence un système bien défendu pour y envoyer votre Q.G.

ASTUCE

Emmenez avec le Q.G. quelques troupes, vaisseaux et chasseurs qui défendaient le système d'où vous faites partir le Q.G. pour qu'ils le défendent sur son nouveau système.

Avec un peu de chance, lorsque l'Empire arrivera, votre Q.G. sera déjà loin.
Si vous perdez votre Q.G., vous perdez du même coup une grande partie du soutien populaire que vous pouviez avoir dans la galaxie. Si vous jouez dans le camp de l'Empire, vous pouvez espérer reprendre Coruscant. Dans le cas de l'Alliance, une fois votre Q.G. détruit, il n'y a rien à faire.

PROTÉGER LES PERSONNAGES CLÉS

En plus de devoir défendre vos systèmes clés, pensez à protéger vos personnages principaux. Luke Skywalker, Mon Mothma, Dark Vador et l'Empereur Palpatine sont tous susceptibles d'être attaqués par l'adversaire. En effet, pour gagner, il doit capturer vos deux personnages principaux. Assurez-vous qu'ils sont basés sur des systèmes bien défendus, et que lorsque vous les envoyez en mission, ils sont protégés par des appâts.

Gagner la Partie

Maintenant que vous avez de bonnes bases sur la façon dont vous pouvez jouer à **Star Wars Rebellion**, vous pouvez jouer pour gagner. Il existe de nombreuses stratégies susceptibles de vous faire gagner ou perdre. Rappelez-vous qu'il faut vous emparer des deux personnages principaux de l'adversaire et de son Q.G. Vous pouvez par exemple étendre votre influence dans la bordure galactique, ou encore convaincre les systèmes neutres de vous rejoindre par voie diplomatique. Vous pouvez essayer d'attaquer votre adversaire dès le départ, ou renforcer vos positions avant d'attaquer. Vous pouvez terrifier les systèmes du noyau de la galaxie avec vos flottes, ou lancer de petites attaques éclair. Vous pouvez également lancer des missions pour saboter l'effort de guerre de l'adversaire, ou tenter de capturer ses personnages.

Lorsque votre influence dans la galaxie est incontestable, faites bien attention aux mouvements de votre adversaire et essayez de trouver ses faiblesses. Qui contrôle le plus grand nombre de secteurs ? La loyauté de vos systèmes est-elle totale ou sur le point de basculer ? Quand vous combattez votre adversaire, qui a l'avantage ?

VERS LA VICTOIRE !

Quand vous sentez que vous êtes capables de remplir les conditions de victoire, assurez-vous de quelques petits détails avant de lancer l'assaut final.

- Capturez les Personnages Principaux :
  Il ne suffit pas de capturer les personnages principaux pour gagner. Vous devez également les maintenir sous votre contrôle. Si l'un d'entre eux vous échappe ou est libéré, vous ne pouvez pas gagner. Maintenez les en détention sur des systèmes bien défendus ou dans des flottes puissantes.
- Capturez Coruscant :
  Si vous avez rallié l'Alliance, capturer Coruscant n'est pas suffisant. Il faut également en garder le contrôle.
- Détruisez le Q.G. de l'Alliance :
  La chose ne sera pas aisée. Vous devez commencer par le trouver. De plus, l'Alliance peut déplacer son Q.G. Les missions de reconnaissance dans les systèmes inexplorés suivies de missions d'espionnage sont le meilleur moyen de le trouver. Une fois le QG de l'Alliance localisé, envoyez une flotte faire le blocus du système. Pour le détruire, vous avez le choix entre un Bombardement, lancer un Assaut contre le système ou le détruire avec une Etoile Noire. Quand le Q.G. de l'Alliance est détruit, votre adversaire ne pourra que protéger ses personnages principaux.
- Remplir les Conditions de Victoire :
  Quand vous avez rempli toutes les conditions de victoire, vous avez gagné la partie.

Surveiller vos Progrès

Vos agents vous tiendront informé de l'évolution des conditions de victoire (les vôtres et celles de l'adversaire). Cliquez avec le bouton droit de la souris sur votre agent puis sur Objectifs (fig. 3.83).



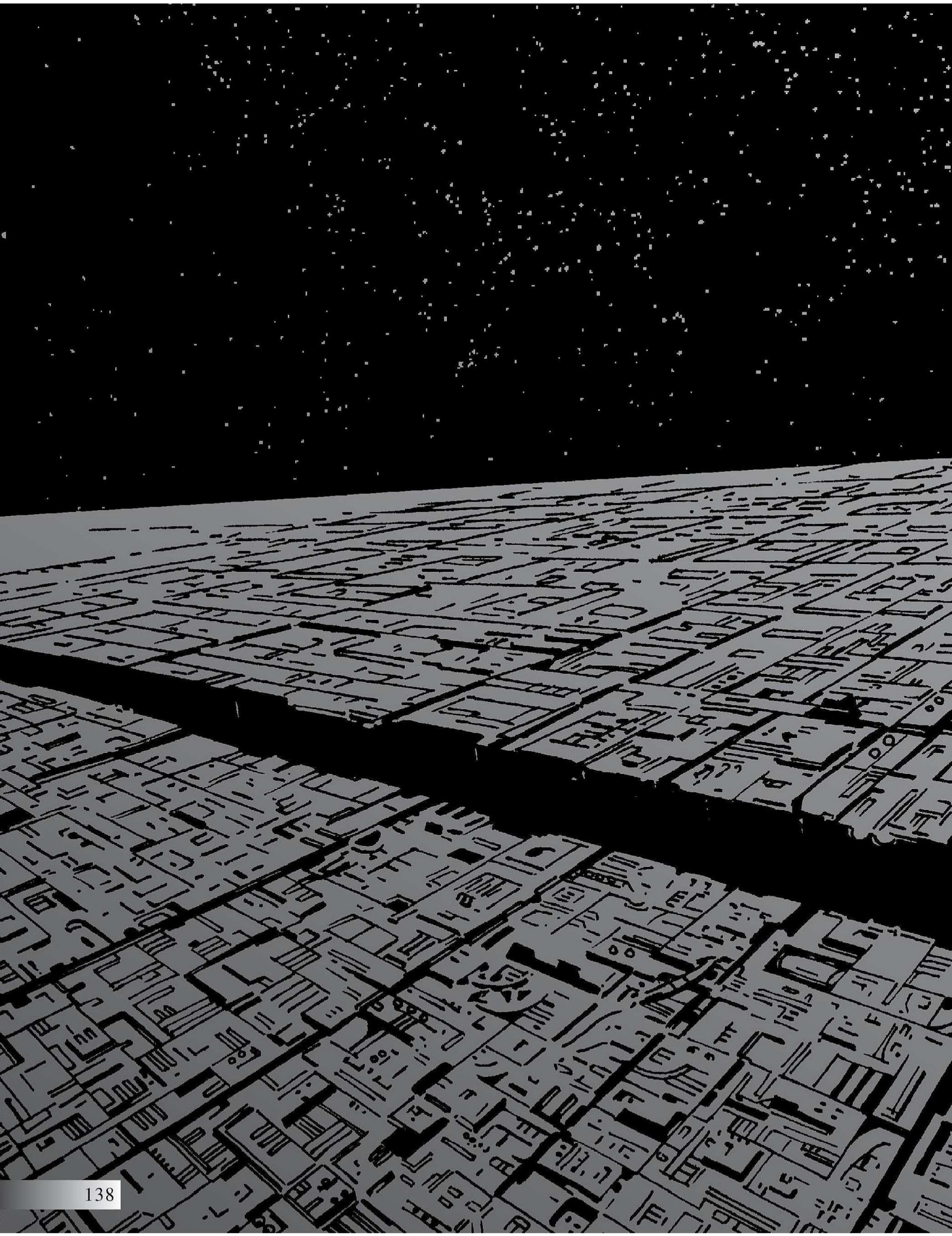
FIG. 3.83 CHOISISSEZ LA COMMANDE OBJECTIFS POUR SURVEILLER VOS PROGRÈS ET QUELLES CONDITIONS DE VICTOIRE ONT ÉTÉ REMPLIES.

La fenêtre d'objectifs s'affiche (fig. 3.84). Quel que soit le camp que vous avez rallié, cette fenêtre vous indique les conditions remplies par les deux camps. Si l'un des personnages principaux a été capturé, par exemple, le texte indiquera Luke Capturé ou Vador Capturé au lieu de Protéger Luke ou Protéger Vador.

Dominer la Galaxie n'est pas chose aisée. Cela vous prendra sans doute de nombreuses heures de jeu, remplies d'espoirs et de craintes. Mais quelle que soit la stratégie que vous décidiez d'appliquer, nous vous souhaitons de bien vous amuser !



FIG. 3.84 FENÊTRE OBJECTIFS (DANS CETTE PARTIE, AUCUNE CONDITION DE VICTOIRE N'A ENCORE ÉTÉ REMPLIE).



Chapitre 4 - Le mode tactique



Dans le chapitre 2, nous vous vous avons recommandé de passer le mode tactique lorsque vous rencontriez un vaisseau ennemi. La simulation des batailles était alors une option bien commode. Toutefois, le mode tactique de **Star Wars Rebellion** constitue sans doute l'aspect le plus passionnant et le plus exigeant du jeu.

Les caractéristiques des vaisseaux varient en ce qui concerne l'attaque, la défense, la vitesse et la manoeuvrabilité. Certains vaisseaux disposent d'un faisceau tracteur qui leur permet d'immobiliser un vaisseau ennemi pendant l'assaut. D'autres produisent des puits de gravité qui empêchent les vaisseaux adverses de se retirer pendant les combats. A mesure que vous vous familiariserez avec le mode tactique, vous apprendrez à connaître précisément les performances de vos vaisseaux, ce qui vous permettra de constituer des flottes plus efficaces. ***Remarque : l'article de l'encyclopédie correspondant à chaque type de vaisseau vous permet de connaître ses capacités relatives en matière d'attaque et de défense, mais aussi ses caractéristiques propres, telles que sa vitesse.***

En mode tactique, vous prenez les commandes des vaisseaux lourds et des escadrons de chasseurs de votre flotte. Vous organisez vos vaisseaux en unités d'assaut avant de les envoyer en mission, en leur précisant la formation d'attaque que vous avez choisie. Vous pourrez ensuite suivre la bataille en trois dimensions, faire des gros plans sur les détails qui vous intéressent ou effectuer une rotation de la caméra pour être sûr de voir toute l'action. A tout moment, vous avez la possibilité de mettre le jeu en pause pour réévaluer votre situation.

Les armes

Pour comprendre les combats, vous devez en savoir un peu plus sur les armes dont sont dotés vos vaisseaux. Il existe trois systèmes différents.

✦CANONS TURBOLASER : sur certains vaisseaux lourds, ce type d'arme est particulièrement efficace contre d'autres vaisseaux lourds.

✦CANONS A IONS : efficaces contre les boucliers des vaisseaux lourds, ils sont aussi capables d'infliger des avaries aux moteurs de l'ennemi ou de l'empêcher de recharger ses armes.



✦CANONS LASER : efficaces contre les chasseurs.

Tous les vaisseaux ne disposent pas de ces trois types d'armes. L'article de l'encyclopédie et la fenêtre Statut correspondant à chaque vaisseau vous précisent le type d'arme dont il est équipé, ainsi que la puissance de celle-ci, indiquée par un chiffre. Utilisez ce chiffre pour comparer la puissance de vos vaisseaux respectifs. Vous verrez aussi que l'article de l'encyclopédie vous signale la position des armes dans le vaisseau : proue, arrière, tribord ou bâbord. Pendant les combats, les vaisseaux adopteront automatiquement la position la plus adaptée pour tirer.

Entrer en mode tactique

Vous pouvez entrer en mode tactique chaque fois que votre flotte rencontre la flotte ennemie. Cela se produit lorsqu'une flotte ennemie entre en orbite dans un système placé sous votre contrôle et dans lequel sont stationnés des flottes ou des escadrons de chasseurs. Des flottes ennemies peuvent aussi se rencontrer en orbite au-dessus d'un système neutre.

Lorsque deux flottes opposées se rencontrent, vous en êtes instantanément informé par l'intermédiaire de la fenêtre d'alerte (Fig. 4.1.). Notez bien que cette fenêtre est prioritaire sur le système de messagerie du droïde, car il faut réagir immédiatement en cas de confrontation.

ASTUCE

Nous vous recommandons, pour vous familiariser avec les commandes que nous vous présenterons dans les paragraphes qui suivent, de jouer une partie en mode tactique. Lancez Star Wars Rebellion et rassemblez immédiatement certaines de vos flottes. Envoyez-les vers un système contrôlé par votre adversaire. Le meilleur moyen d'engager rapidement un combat est de commencer la partie du côté de l'Alliance puis d'aller vers Coruscant, qui démarre généralement le jeu bien armée.

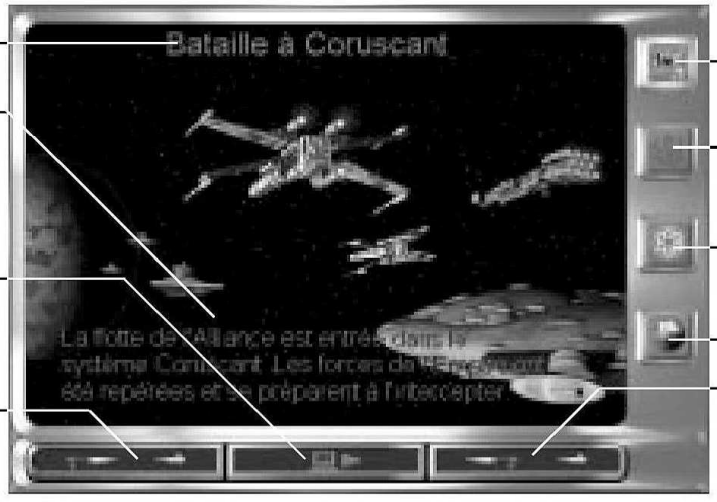
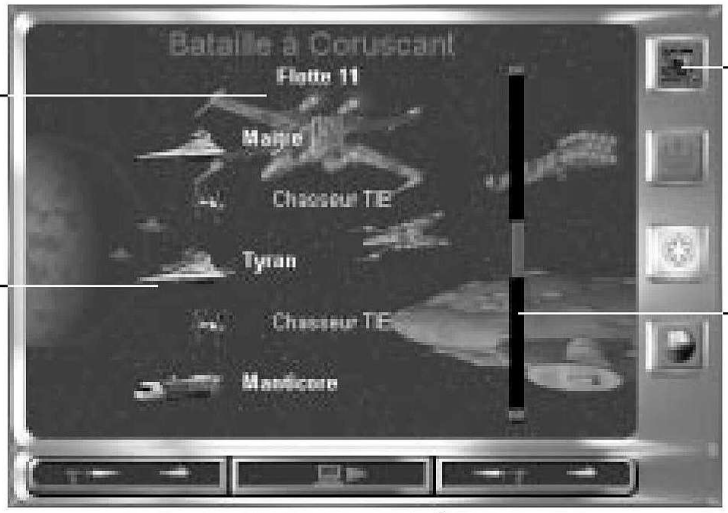


FIG 4.1. FENÊTRE D'ALERTE

Cette fenêtre vous indique l'emplacement et la description du conflit. En bas de la fenêtre, vous trouverez les commandes pour passer en mode tactique, simuler les résultats ou vous replier. Toutefois, avant de choisir une de ces options, vous devriez accéder aux informations concernant les forces de l'Alliance et de l'Empire. Cliquez sur les boutons correspondants pour faire défiler la liste des vaisseaux lourds, les chasseurs et les troupes de chaque flotte (4.2).

chasseurs en groupes de chasseurs. Vous pouvez donner des ordres aux vaisseaux ou aux unités d'assaut. Les ordres aux escadrons de chasseurs sont transmis par l'intermédiaire des groupes de chasseurs. Vous avez la possibilité d'inspecter vos vaisseaux et de leur donner des ordres pendant que le jeu est en pause. En revanche, ceux-ci ne prendront effet que lorsque le jeu sera réactivé. Vos vaisseaux n'obéiront à vos ordres qu'après quelques secondes. Pour réduire ce temps de latence, vous pouvez promouvoir l'un de vos personnages comme Amiral de la flotte



Cette ligne vous indique si le vaisseau est assigné à une flotte ou à une planète.

Vaisseaux lourds s'apprêtant à s'engager dans un combat, accompagnés de leurs chasseurs, troupes et personnels.

Retour au résumé de la bataille

Faire défiler pour afficher la suite (mauvais signe !)

FIG. 4.2 FORCES IMPÉRIALES

Remarque : à moins que vous n'ayez au préalable envoyé une mission d'espionnage, vous n'aurez pas d'information complémentaire sur la flotte que vous rencontrez.

Une fois que vous avez pu évaluer la puissance de votre adversaire, cliquez sur Prendre le commandement pour vous engager dans la bataille.

Le moniteur tactique

Sur la page suivante vous pouvez voir à quoi ressemble le moniteur tactique en début de bataille (Fig. 4.3). Lorsque combat commence, le jeu est en pause. Vos vaisseaux lourds sont organisés en unités d'assaut et vos escadrons de

dans la partie stratégique du jeu.

Star Wars Rebellion vous permet de décider du contrôle que vous souhaitez exercer sur les batailles. Pour indiquer une destination à un vaisseau, il faut lui donner un point de navigation. Pour qu'il ouvre le feu sur un objectif, vous devez lui assigner une cible. Vous pouvez en outre désigner une série de manoeuvres prédéterminées à un vaisseau, un groupe de chasseurs ou une unité d'assaut. Vous pouvez donner des ordres spécifiques (une cible précise) ou plus généraux (la cible la plus proche). Une fois que vous avez donné des ordres à votre flotte, vous regardez la bataille se dérouler sur le moniteur tactique (Fig. 4.3). Les

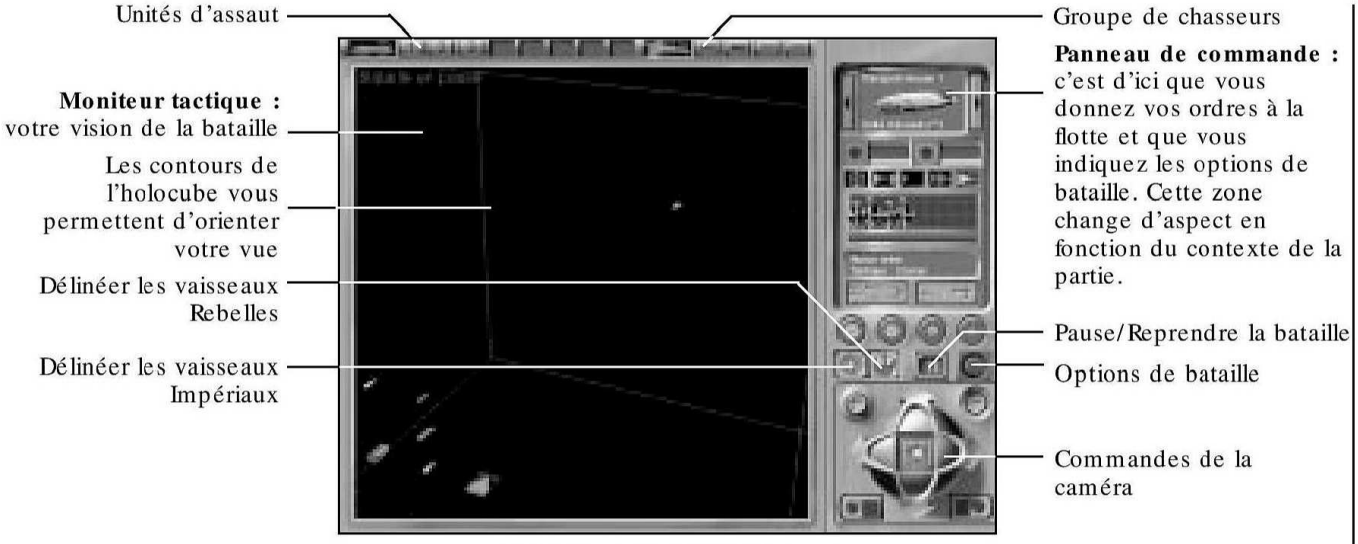


FIG 4.3 MONITEUR TACTIQUE

paragraphes qui suivent vous en expliquent les commandes en détails.

Donner des ordres

Avant de donner des ordres, vous devez sélectionner le vaisseau, l'unité d'assaut ou le groupe de chasseurs en question. Pour sélectionner tous les vaisseaux d'une unité d'assaut, cliquez sur le chiffre correspondant en haut à gauche de l'écran (Fig. 4.4). Si vous voulez sélectionner tous les chasseurs d'un groupe de chasseurs, cliquez sur la couleur correspondante en haut à droite de l'écran.

Sélectionnez une unité d'assaut ou un groupe de chasseurs dans ce panneau. Pour sélectionner un seul vaisseau lourd, cliquez dessus.

Remarque : il est impossible de donner des ordres à un seul chasseur.

Lorsque vous sélectionnez une unité d'assaut, les vaisseaux qui en font partie sont délinéés sur le moniteur tactique. Remarquez aussi que le panneau de commande situé à droite de l'écran change pour afficher les unités sélectionnées (ce panneau sera décrit en détails ci-après). A partir de ce moment, les ordres que vous donnerez s'appliqueront à toutes ces unités.

Vous pouvez changer un vaisseau d'unité d'assaut. Pour ajouter un vaisseau à une unité d'assaut existante, sélectionnez l'unité, maintenez la touche **CTRL** enfoncée, puis cliquez sur le vaisseau que vous souhaitez ajouter. Si vous voulez créer une nouvelle unité, sélectionnez les vaisseaux que vous souhaitez grouper en unité tout en appuyant sur la touche **CTRL**, puis cliquez sur l'espace vide après le chiffre le plus important du panneau de commande, en haut de l'écran. Un chiffre apparaît alors dans l'espace vide. C'est celui qui correspond à la nouvelle unité d'assaut.

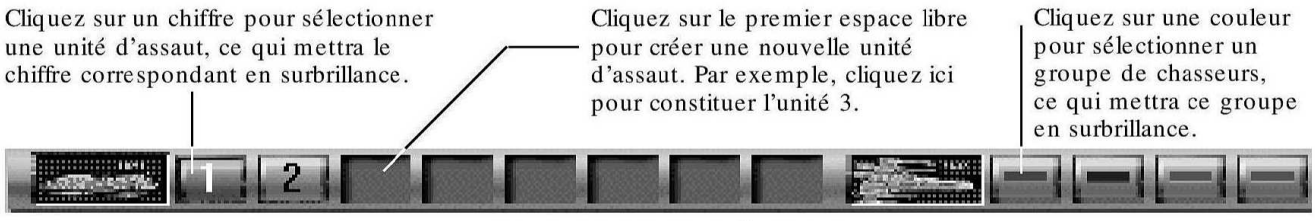


FIG. 4.4 PANNEAU D'UNITÉ D'ASSAUT

POINTS DE NAVIGATION

Les points de navigation sont des positions dans l'espace, représentées sur le moniteur par des pyramides de couleurs (Fig. 4.5). Il y a quatre séries de points de navigation. Pour les voir, cliquez sur un ou plusieurs boutons **Série de points de navigation** sur le panneau de commande à droite de l'écran. Chaque bouton active et désactive l'affichage d'une série de points de navigation. Vous pouvez en afficher plus d'une à la fois.

Remarque : cliquez avec le bouton gauche pour sélectionner un objet, sur le bouton droit pour le prendre pour cible.

Pour indiquer une destination à un vaisseau ou à une unité d'assaut, sélectionnez l'élément en question, puis cliquez avec le bouton droit sur le point de navigation vers lequel vous souhaitez qu'il se dirige. Le point change alors de couleur. Si vous voulez également indiquer au vaisseau ou à l'unité quel chemin emprunter, cliquez sur chaque point intermédiaire en maintenant la touche **CTRL** enfoncée. Lorsque la bataille commence, le vaisseau ira de point en point dans l'ordre où vous les avez sélectionnés. Au fur et à mesure que le vaisseau ou l'unité dépasse les points de navigation, ils reprennent leur couleur initiale.

Pour enlever un point de la liste sélectionnée, cliquez dessus tout en maintenant enfoncée la touche **CTRL**. Pour effacer tous les points, cliquez sur un point de navigation, puis cliquez à nouveau sur ce bouton tout en maintenant la touche **CTRL** enfoncée.

Remarque : si vous tentez d'indiquer un parcours en cliquant sur des points de navigation en maintenant la touche CTRL enfoncée et que seul le dernier point sur lequel vous avez cliqué est sélectionné, c'est sans doute que vous avez oublié de sélectionner le vaisseau, l'unité d'assaut ou le groupe de chasseurs auquel vous souhaitez donner cet ordre.

CIBLES

Chaque vaisseau, unité d'assaut ou groupe de chasseurs peut prendre pour cible des vaisseaux ennemis précis. Pour désigner une cible, commencez par sélectionner le vaisseau, l'unité d'assaut ou le groupe de chasseurs. Ensuite, cliquez sur le vaisseau ennemi que vous voulez atteindre. Un cadre de couleur vous indique les cibles sélectionnées.

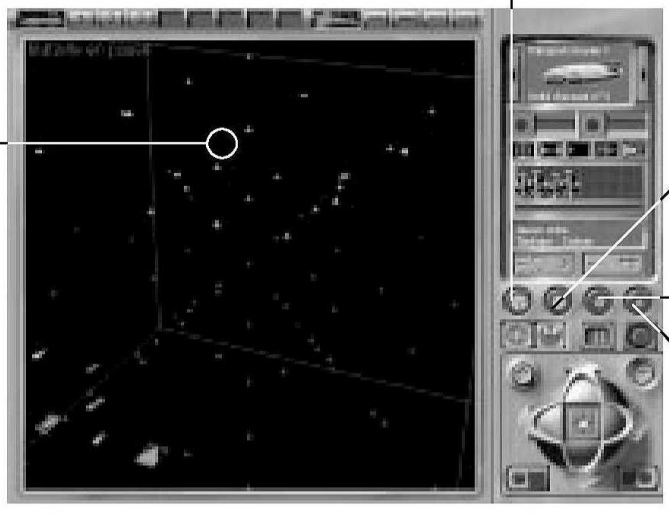


FIG. 4.5 POINTS DE NAVIGATION



Remarque : pour qu'un vaisseau, une unité d'assaut ou un groupe de chasseurs attaque le vaisseau de même type le plus proche, il vous suffit d'appuyer sur la barre d'espace.

Pour assigner plusieurs cibles, maintenez enfoncée la touche **CTRL** pendant que vous sélectionnez les cibles. Pour annuler une cible, maintenez la touche **CTRL** enfoncée et cliquez à nouveau sur la cible. Pour annuler toutes les cibles, cliquez deux fois sur l'une d'entre elles en maintenant la touche **CTRL** enfoncée. Vous pouvez assigner à la fois un point de navigation et une cible. Les vaisseaux se rendront systématiquement au point de destination avant d'attaquer leur cible. Les cibles seront ensuite attaquées dans l'ordre de sélection.

Si vous avez exécuté les opérations au fur et à mesure que nous les décrivions, il est temps pour vous de vous plonger dans l'action, et de vous lancer dans une bataille.

La bataille

Pendant que vous désigniez des points de navigations et des cibles à vos vaisseaux, la bataille était en mode pause. Cliquez maintenant sur le bouton **Reprendre la bataille**. Votre flotte et celle de votre adversaire se mettent en mouvement. Vous remarquerez que les groupes de chasseurs –représentés par des points de couleur par défaut - plus maniables, se déplacent plus vite que les vaisseaux lourds. La flotte de l'ennemi est représentée par des points blancs, la vôtre par des points de couleurs en fonction du type de vaisseau. Les unités d'assaut se déplacent à la vitesse du vaisseau le plus lent. En général, les vaisseaux appartenant à une même unité présentent des caractéristiques similaires. Il pourrait d'ailleurs être judicieux pour vous de réorganiser vos vaisseaux en fonction de leur vitesse (mettez les plus rapides dans une même unité). Regardez maintenant vos unités avancer selon l'itinéraire que vous leur avez assigné.

Remarque : les points de navigation ne sont affichés que pour vous faciliter la tâche. Vous pouvez tout à fait désactiver leur affichage sans pour autant affecter les indications d'itinéraires.

L'ATTAQUE

Lorsque vous avez transmis vos ordres au navire et désactivé le mode pause, les vaisseaux se mettent en mouvement. Les vaisseaux tirent dès qu'un vaisseau ennemi est à portée de tir. Vous pouvez à tout moment pendant la bataille remettre le jeu en pause pour donner de nouveaux ordres ou donner vos ordres directement.

Des animations et des effets spéciaux vous permettent de comprendre ce qui se passe exactement durant la bataille. La trajectoire de tir apparaît en pointillés rouges pour l'Alliance et verts pour l'Empire. Les tirs des canons à ions sont représentés par des traits bleus. Lorsqu'un vaisseau lourd est touché, vous voyez une petite déflagration. Certains vaisseaux disposent d'un rayon tracteur qui leur permet de maintenir un vaisseau ennemi à portée de tir. Ce type de rayon est représenté par un nuage bleu entourant le vaisseau. Il rend difficile toute manœuvre.

Les effets sonores jouent également un rôle central dans le jeu tactique : vous entendez les tirs, les déplacements des vaisseaux et les explosions. En outre, votre flotte vous tient informé des évolutions principales. Les groupes de chasseurs et les unités d'assaut viennent en effet au rapport lorsqu'un de leurs vaisseaux est détruit. Les effets sonores confirment les nouveaux ordres.

EVALUER LES AVARIES

Les dommages infligés à un vaisseau dépendent de la puissance de son bouclier. Les dommages qu'il occasionne dépendent de sa force d'attaque. Pour suivre les performances de vos vaisseaux,

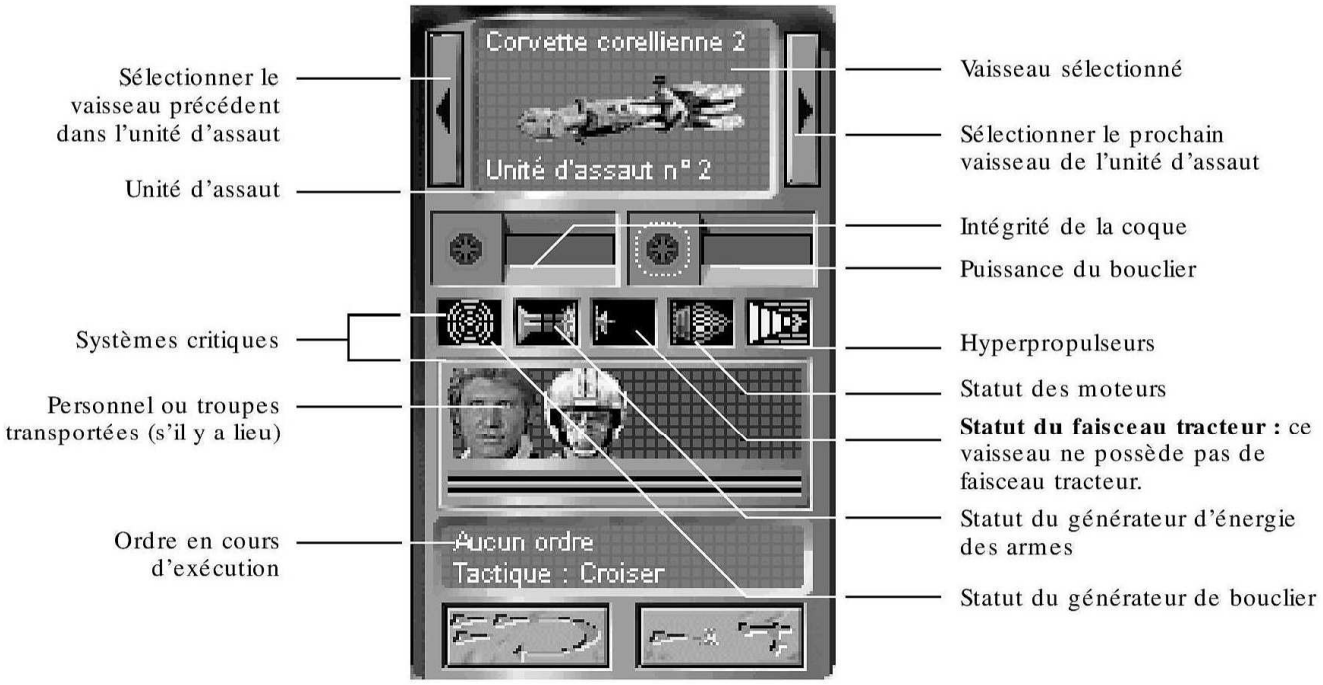


FIG. 4.6 MONITEUR DU VAISSEAU SELECTIONNE-CE VAISSEAU EST COMPLETEMENT OPERATIONNEL

regardez le panneau de commande à droite de l'écran.

Le moniteur affiche le statut d'un vaisseau individuel. Utilisez les flèches pour faire défiler les vaisseaux d'une même unité. Pour sélectionner un autre vaisseau, cliquez dessus avec le bouton gauche dans le moniteur tactique ou sélectionnez une autre unité d'assaut dans le panneau en haut de l'écran.

Les indicateurs vous permettent de connaître l'état des fonctions du vaisseau. Lorsque l'intégrité de la coque et du bouclier est totale, l'indicateur se présente sous la forme d'une barre bleue. Le bouclier est particulièrement important, puisque c'est lui qui assure la protection des autres dispositifs embarqués. Lorsque la coque ou le bouclier sont endommagés, la barre devient progressivement rouge (Fig. 4.7). Lorsqu'elle l'est complètement, cela signifie que la coque est détruite ou que le bouclier est inefficace (Fig. 4.8).



FIG. 4.7 VAISSEAU DONT LE BOUCLIER EST ENDOMMAGÉ



FIG. 4.8 TOUS LES SYSTÈMES DE CE VAISSEAU SONT GRAVEMENT TOUCHÉS.

Tous les vaisseaux sont équipés d'une recharge du bouclier. En effet, vous remarquerez souvent pendant les batailles que la barre se colore en rouge, avant de redevenir bleue. ***Remarque : contrairement aux autres dispositifs, le rechargeur de bouclier peut être endommagér avant que le bouclier ne soit neutralisé.***

Une fois qu'il n'y a plus de bouclier, les dispositifs de recharge des armes, les faisceaux tracteurs, les moteurs et les hyperpropulseurs sont très vulnérables. Le moniteur vous indique lorsque ces dispositifs sont endommagés ou détruits. Ils se régénèrent ensuite au cours de la partie en mode tactique, mais très lentement, et seulement un système à la fois. Si le vaisseau subit un assaut soutenu, le bouclier risque de ne pas se recharger assez vite. Lorsque la barre est entièrement rouge, votre vaisseau est très vulnérable.

ASTUCE

Si l'un de vos vaisseaux est très endommagé, il est parfois préférable d'envisager une retraite, plutôt que de risquer de perdre le vaisseau tout entier.

OBSERVER L'ACTION

Vous pouvez regarder les batailles en 3D. **Star Wars Rebellion** est doté en outre de nombreuses fonctions vous permettant de mieux observer l'action. Toutes ces options sont actives que le jeu soit en pause ou non.

DÉLINÉER LES VAISSEAUX

Lorsque vous cliquez sur les boutons **Délinéer les vaisseaux de l'Alliance** ou **Délinéer les vaisseaux de l'Empire** dans le panneau de commande, le contour des vaisseaux apparaît en vert ou en rouge (Fig. 4.9).

Commandes de la caméra

La caméra située en bas du panneau de commande vous permet de régler votre vision de ce qui se passe (Fig. 4.10).

Entraînez-vous à manipuler les commandes de la caméra. Plusieurs fonctions vous sont accessibles pour mieux observer la bataille. Pour centrer la caméra sur l'élément sélectionné, cliquez sur le bouton central. Cela est valable qu'il s'agisse d'un vaisseau lourd, d'une unité d'assaut ou d'un groupe de chasseurs. Pour **mémoriser** la position de la caméra et le réglage du zoom, cliquez sur **Mémoriser** pour la mettre

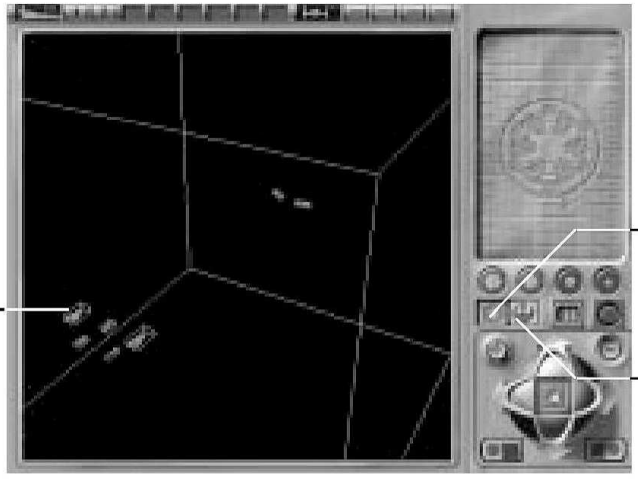


FIG. 4.9 MONITEUR TACTIQUE AVEC VAISSEAUX DÉLINÉÉS

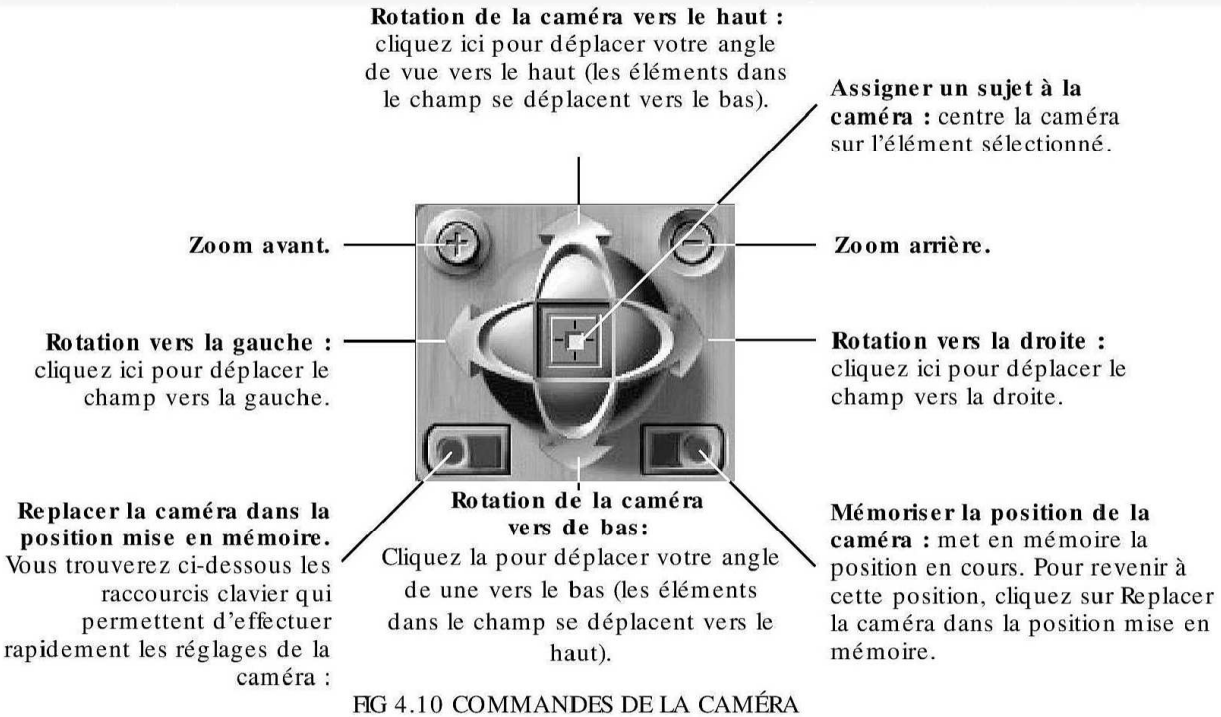


FIG 4.10 COMMANDES DE LA CAMÉRA

en mémoire et la rappeler. Si vous n'avez pas enregistré de position de caméra, c'est la position par défaut qui sera enclenchée.

✦ Appuyez sur **Entrée** pour centrer la caméra sur l'élément sélectionné.

✦ Appuyez sur les touches **F1** à **F8** pour suivre l'unité d'assaut correspondante (de 1 à 8).

✦ Pour suivre un groupe de chasseurs, appuyez sur **F9** s'il est Rouge, **F10** s'il est Vert et **F11** s'il est Or.

✦ Utilisez les flèches pour les rotations et le + et le – pour élargir ou resserrer le zoom.

Manœuvres, tactiques et missions

Vous pouvez assigner des manœuvres, des tactiques ou des missions à vos vaisseaux pour leur laisser plus d'autonomie. Pour ce faire, vous devez d'abord sélectionner un vaisseau, une unité d'assaut ou un groupe de chasseurs. Pour sélectionner un seul vaisseau, il suffit de cliquer dessus avec le bouton gauche. Pour en sélectionner plusieurs, faites de même en maintenant la touche **CTRL** enfoncée. Pour sélectionner une unité d'assaut ou un groupe de chasseurs, cliquez sur le chiffre ou la couleur correspondant respectivement à ces éléments en haut de l'écran. Ensuite, sélectionnez le bouton **Manœuvres et tactiques** ou le bouton **Choix de mission** (Fig. 4.11 et 4.12) pour accéder à l'écran approprié. Tous les ordres que vous donnerez ensuite s'appliqueront à la ou les unités sélectionnées.

MANŒUVRES

Les manœuvres permettent de préciser un vecteur d'approche à vos vaisseaux, de la même manière que l'itinéraire leur indique comment atteindre la cible. Pour assigner une manœuvre, vous devez d'abord cliquer sur le bouton **Manœuvres et tactiques** pour ouvrir le panneau reproduit sur la page suivante (Fig. 4.13).

Vous y trouverez toutes les manœuvres disponibles ainsi que leur description. Les manœuvres sont assignées en fonction de la cible. Si vous ne désignez pas de cible à vos vaisseaux, ils détermineront leurs manœuvres en fonction des vaisseaux ennemis.

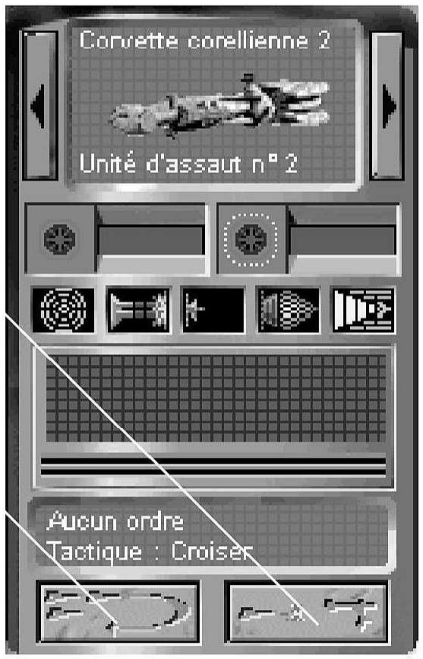


FIG. 4.11 PANNEAU DE COMMANDE EN MODE TACTIQUE (VAISSEAUX LOURDS)

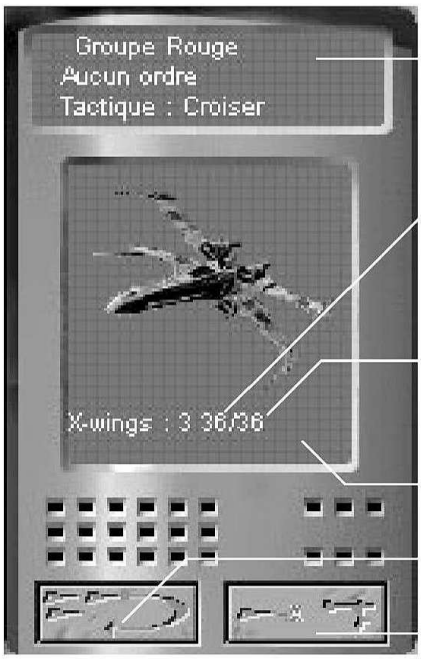


FIG. 4.12 PANNEAU DES COMMANDES TACTIQUES DU JEU (CHASSEURS)

COMMANDE DE L'ETOILE NOIRE

Si vous ralliez l'Empire, un inducateur de charge et un bouton de tir sont ajoutés au panneau des commandes tactiques de l'Etoile Noire. Pour détruire un vaisseau, cliquez sur le bouton de tir. Le pointeur prend le forme d'une cible. Cliquez sur le bouton de votre choix. Pour tirer une seconde fois, attendez que le laser soit chargé (indicateur de charge).

Remarque : il est impossible de viser un chasseur ou une planète.

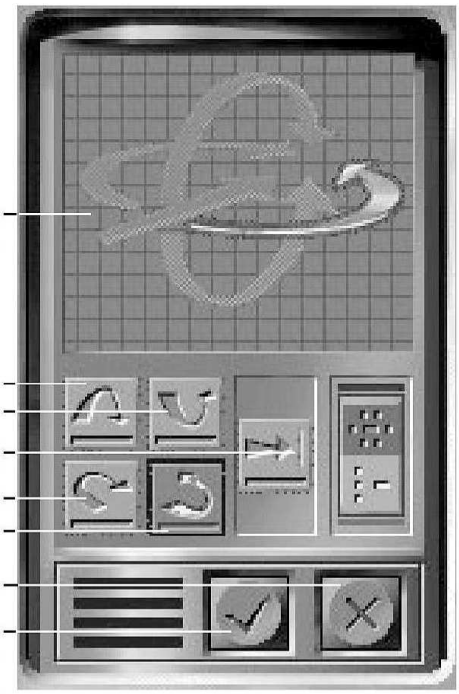


FIG. 4.13 MANŒUVRES QUE VOUS POUVEZ ASSIGNER À VOS VAISSEAUX

✦ Crochet gauche : pour contourner le vaisseau ennemi par la gauche.
✦ Crochet droit : pour contourner le vaisseau ennemi par la droite.
✦ Marteau : pour attaquer le vaisseau ennemi par le haut.
✦ Enclume : pour attaquer le vaisseau ennemi par le bas.
✦ Maintenir la position : le vaisseau, l'unité d'assaut ou le groupe de chasseurs n'entreprennent aucune manœuvre vers la cible tant que cette option est effective.

Vous remarquerez que lorsque vous sélectionnez une manœuvre, une représentation graphique de celle-ci s'affiche dans le moniteur. Une fois la manœuvre sélectionnée, cliquez sur la coche pour la valider. Pour annuler, cliquez sur le bouton X.

Remarque : les ordres ne font effet qu'à partir de l'instant où vous cliquez sur la coche.

TACTIQUES

Assigner une tactique à votre vaisseau vous permet de lui indiquer une portée d'assaut ainsi qu'une stratégie de base (Fig.4.14).

✦ Encercler : vos vaisseaux se mettent en formation sphérique et encerclent leur cible qu'ils approcheront de très près.
✦ Croiser : former une ligne en avant et tirer profit de l'avantage de profit, s'il y en a un. Dans le cas contraire, tenez-vous hors de portée du faisceau tracteur du vaisseau ennemi.

Remarque : par défaut, les vaisseaux utiliseront la tactique Croiser.

Missions

Lorsque vous assignez une mission à vos vaisseaux et chasseurs, vous les laissez libres de choisir leur cible. Cela vous permet de vous occuper du conflit à une échelle plus globale, pendant que vous vaisseaux gèrent les détails.

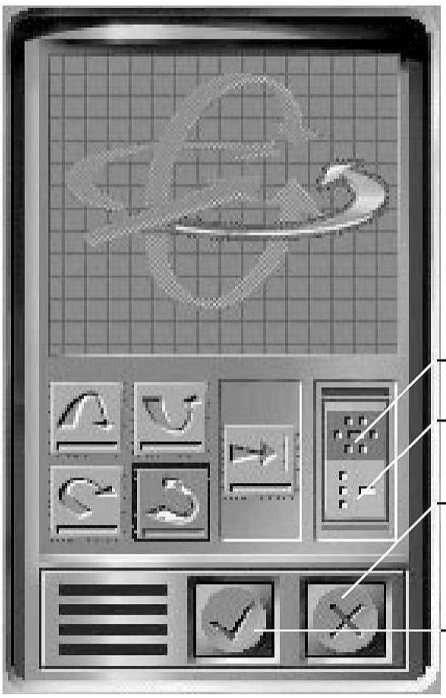


FIG. 4.14 ASSIGNER UNE TACTIQUE

En page suivante, vous pourrez voir une capture de l'écran Missions.

✦ Attaquer les vaisseaux lourds : les vaisseaux se dirigent directement vers le vaisseau lourd le plus dangereux et l'attaquent jusqu'à ce qu'il soit détruit, puis passent au vaisseau lourd suivant.
✦ Attaquer les chasseurs : les vaisseaux n'attaquent que des chasseurs, s'en prenant sans répit au plus dangereux des groupes de chasseurs jusqu'à ce qu'il soit détruit.
✦ Récupérer (chasseurs seulement) : les chasseurs reviennent au vaisseau mère. Les chasseurs en récupération ne peuvent plus recevoir d'ordres avant la prochaine bataille.
✦ Attaquer l'Etoile Noire (chasseurs de l'Alliance seulement) : les chasseurs effectuent un raid contre l'Etoile Noire. Cette mission n'est possible que lorsque l'Etoile Noire existe, qu'elle n'est pas dotée d'un générateur de bouclier, qu'elle n'est pas en construction et que les chasseurs de l'Alliance sont plus nombreux que

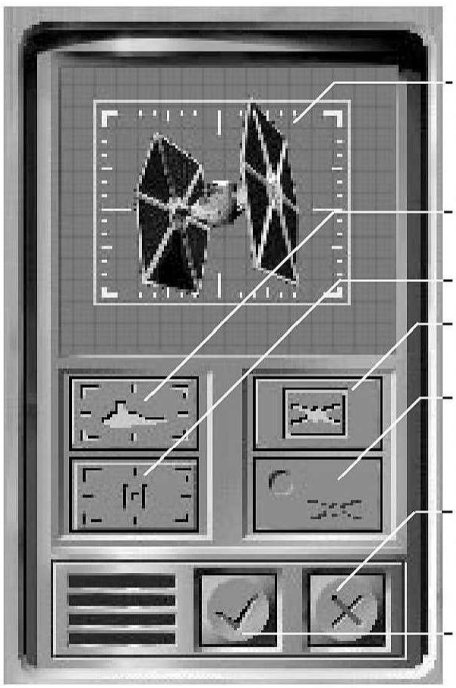


FIG. 4.15 MISSION ASSIGNÉE AUX CHASSEURS ET AUX VAISSEAUX LOURDS

ceux de l'Empire. Cette mission ne peut être entreprise que par un seul groupe de chasseurs à la fois.

✦ Escorter : la mission d'escorte est très importante. Elle constitue en effet le meilleur moyen de protéger les gros vaisseaux des chasseurs. Sélectionnez une unité d'assaut, un groupe de chasseurs ou un vaisseau, puis cliquez sur un vaisseau allié. Ainsi, le vaisseau allié sera entouré et ils tireront en cas de danger. Les vaisseaux escortés sont représentés par un cadre blanc.

Pour annuler les ordres donnés à un vaisseau, une unité ou un groupe, cliquez sur le bouton Manœuvres ou Mission puis déselectionnez les ordres avant de valider.

OPTIONS DE BATAILLE

A tout moment en mode tactique, vous pouvez cliquez sur le bouton Options de bataille du panneau de commande pour afficher l'écran ci-dessous (Fig. 4.16). Ces options sont décrites en détails ci-après.

✦ Se retirer : votre flotte cesse de se battre et tente de quitter le système. Une boîte de dialogue vous invite à confirmer. Cette option n'est active que s'il reste au moins un vaisseau équipé d'hyperpropulseurs et s'il y a un système allié ou neutre vers lequel vous pouvez vous retirer. Néanmoins, si l'ennemi possède un faisceau tracteur ou des vaisseaux très rapides, il pourra empêcher votre retraite. Les vaisseaux ennemis dotés de puits de gravité peuvent faire de même.

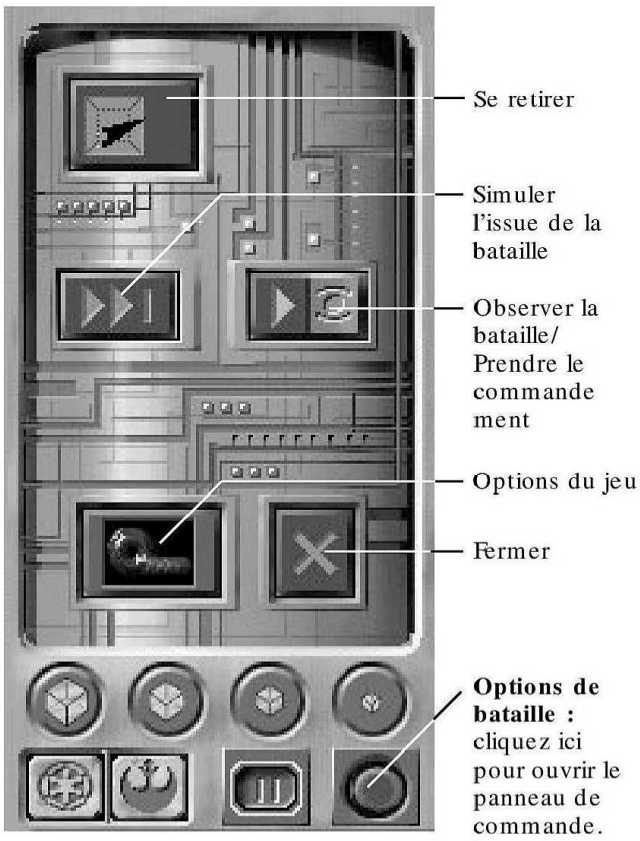


FIG. 4.16 OPTIONS DE BATAILLE

Remarque : la plupart des chasseurs Impériaux ont besoin de rejoindre un vaisseau lourd pour pouvoir se retirer. Ils ne peuvent pas se retirer s'il ne reste plus de quais d'amarrage. Les chasseurs TIE constituent pourtant une exception à cette règle, car ils disposent de leurs propres hyperpropulseurs.

✦ Observer la bataille/Prendre le commandement : l'ordinateur prend les commandes pendant que vous observer la bataille. Cliquez encore une fois pour reprendre le commandement de vos vaisseaux.

✦ Simuler la bataille : pour quitter le mode tactique et calculer, dans le mode stratégique le résultat de la bataille à partir du moment où vous avez quitté le mode tactique.

✦ Fermer : pour fermer le panneau Options de bataille.

✦ Options de jeu : pour accéder à l'écran Options du jeu.

Remarque : bien que l'écran Options de jeu présente des options en relation avec le mode tactique, il vous est impossible d'en changer les valeurs. Elles ne sont disponibles que si vous venez de la passerelle ou du cockpit de la navette.

APRÈS LA BATAILLE

La bataille se poursuit jusqu'à ce qu'un camp ait détruit tous les vaisseaux lourds et chasseurs de l'autre, ou qu'un des camps se retire. A l'issue de la bataille, la fenêtre Résultats de la bataille s'affiche.

Remarque : cette fenêtre est visible après toutes les batailles, même celles qui ont été simulées.

La fenêtre Résultats de la bataille (Fig 4.17) vous permet de voir le détail des pertes de chaque camp. Cliquez sur Forces de l'Alliance pour accéder à l'écran décomposant les pertes de l'Alliance. Cliquez sur Forces Impériales pour obtenir l'équivalent pour l'Empire (Fig. 4.18). Cliquez sur le bouton Aller directement à... pour ouvrir un écran qui vous permet de sélectionner la fenêtre Système du système où s'est déroulée la bataille ou la fenêtre Flotte de votre flotte (sauf si elle est anéantie). Dans cet écran (Fig. 4.18), vous pouvez sélectionner un onglet vaisseaux lourds, chasseurs, troupes ou personnel. Il est probable que les troupes et le personnel transporté par un vaisseau subissent quelques dommages lorsque celui-ci est détruit.



FIG. 4.17 RESULTAT DE LA BATAILLE

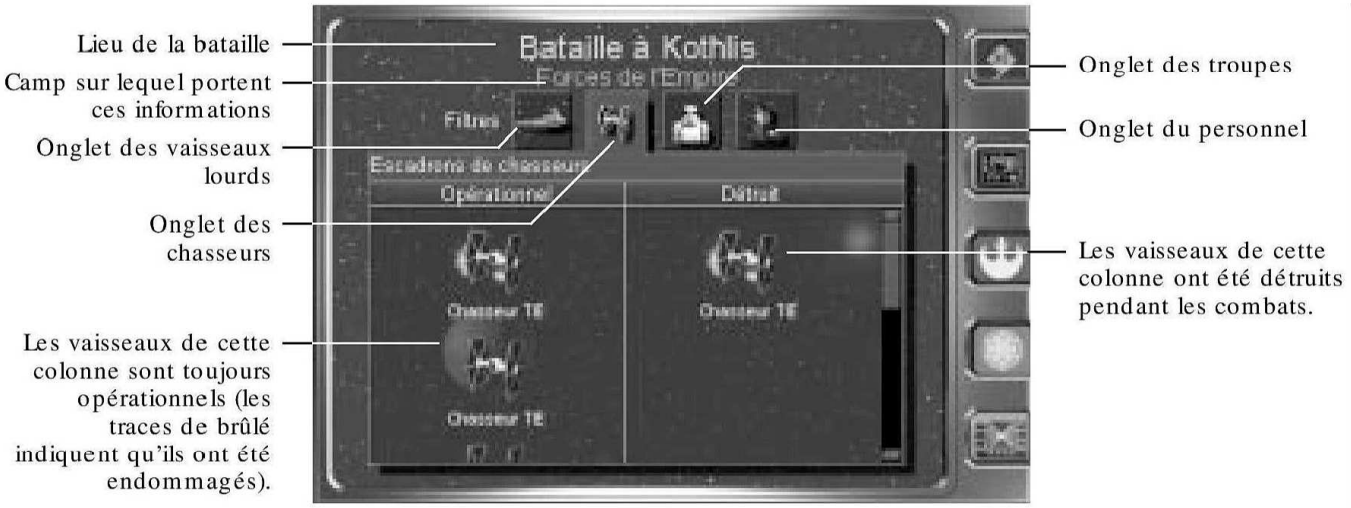
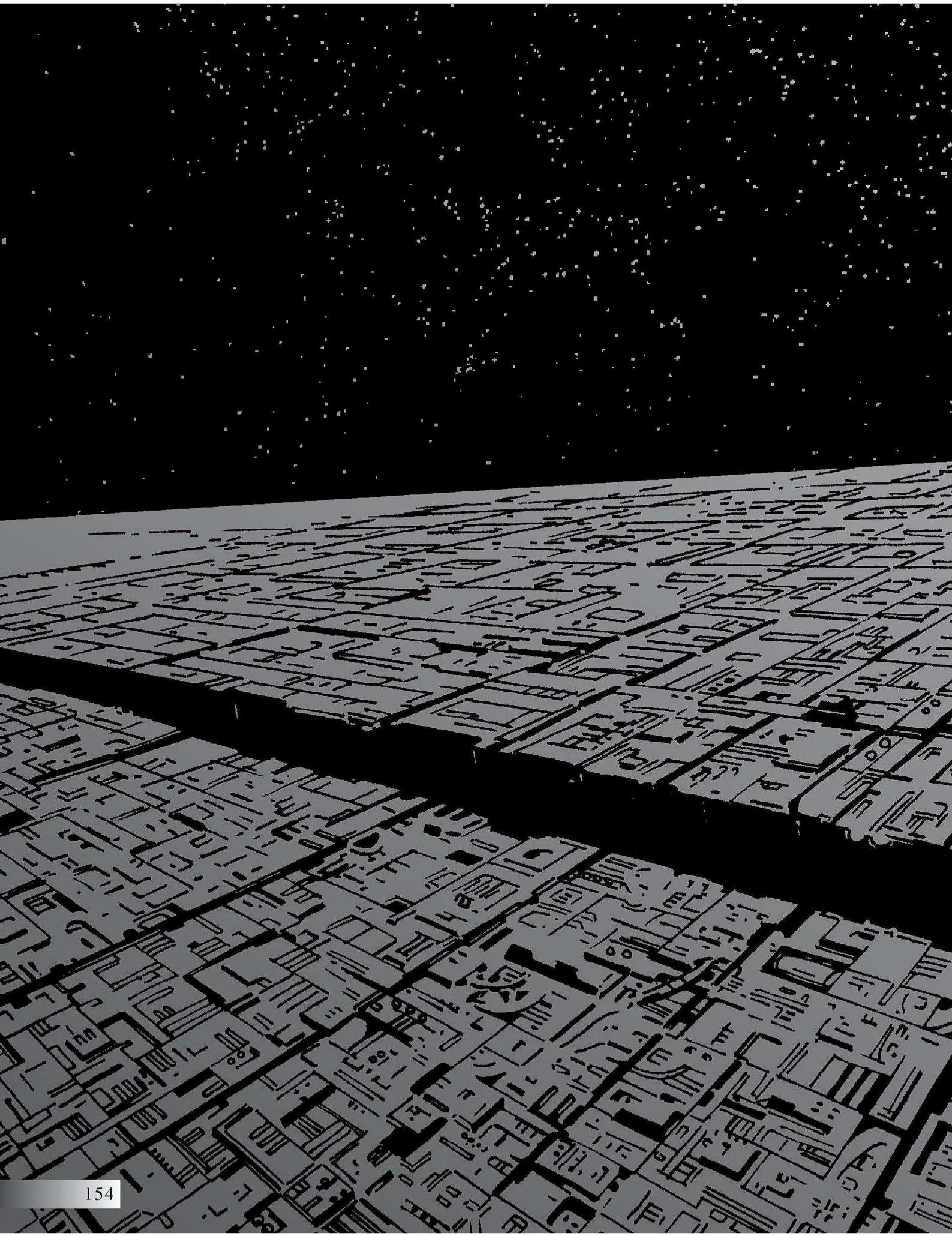


FIG. 4.18 RÉSULTATS DÉTAILLÉS DE LA BATAILLE POUR LES VAISSEAUX ET LE PERSONNEL (EMPIRE)

Ainsi se termine le chapitre concernant le mode tactique de **Star Wars Rebellion.** Vous connaissez maintenant les commandes. Mais ce n'est qu'un début, il vous reste à maîtriser les finesses du mode tactique. Vous avez donc des heures et des heures de jeu passionnant devant vous. Bonne chance !







Chapitre 5 – Le mode multijoueur

Les parties du mode multijoueur

Vous pouvez jouer à **Star Wars Rebellion** à plusieurs sur un réseau local (Local Area Network), par modem, sur Internet ou encore via une connexion série (avec un câble null-modem). Pour jouer en duel, chaque joueur doit posséder une version de **Star Wars Rebellion** et insérer le CD du jeu dans le lecteur.
Le meilleur moyen de jouer sur Internet est d'utiliser le serveur Internet Gaming Zone de Microsoft (**www.zone.com**). La Zone est un site gratuit, où il est possible de rejoindre d'autres joueurs de **Star Wars Rebellion** et de lancer une partie à l'aide de votre explorateur Internet. Pour plus de détails sur La Zone, consultez la rubrique Jouer à **Star Wars Rebellion** sur Internet.

Créer une partie multijoueur

Dans le cockpit de la navette, cliquez en bas à gauche sur l'écran, ou se font face un stormtrooper et un soldat Rebelle (Fig. 5.1). Cette icône permet d'accéder à l'écran de configuration multijoueur (Fig. 5.2).



FIG. 5.1 ECRAN MULTIJOUEUR

Charger une sauvegarde multijoueur

Si vous souhaitez poursuivre une partie multijoueur que vous avez préalablement sauvegardée, ouvrez la fenêtre Options du mode multijoueur. Reportez-vous au paragraphe intitulé Options Multijoueur pour plus de détails.

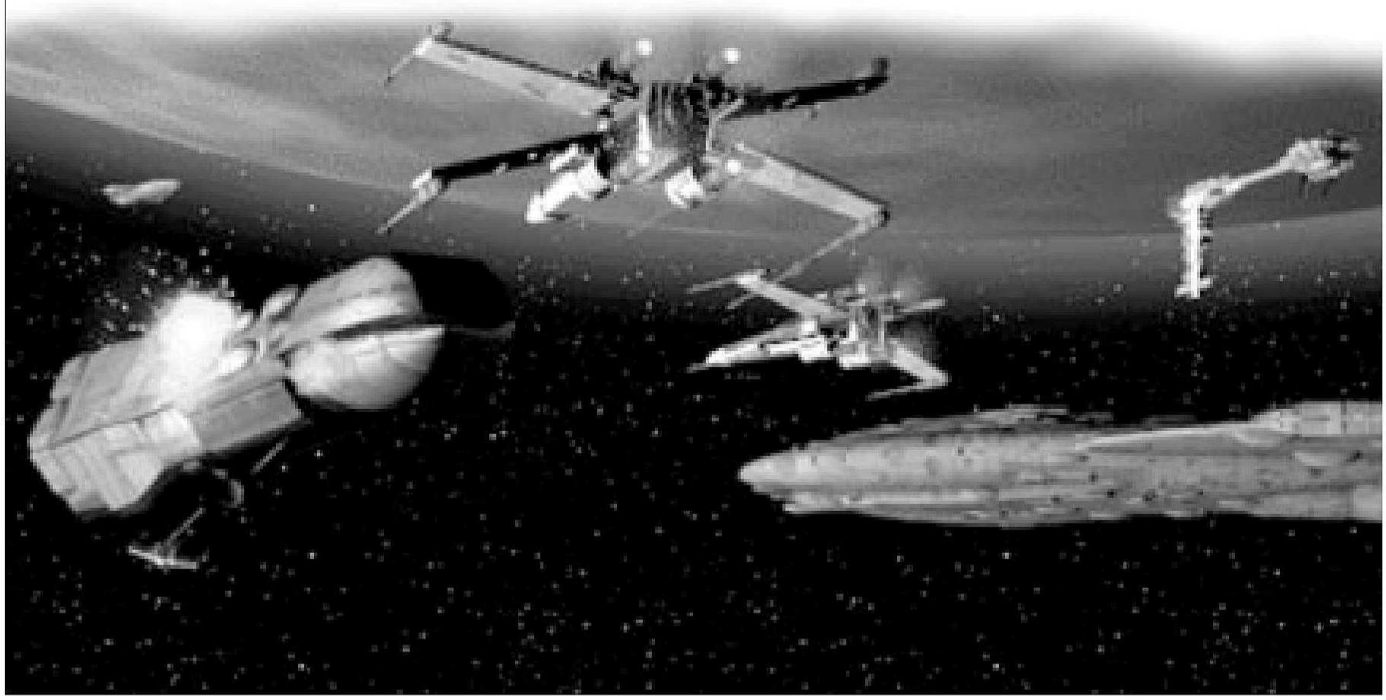




FIG. 5.2 ECRAN DE CONFIGURATION MULTIJOUEUR

ECRAN DE CONFIGURATION MULTIJOUEUR

Dans cet écran, vous pouvez :

1. Choisir un des types de connexions disponibles. La connexion choisie est affichée en rouge.

- CONNEXION IPX POUR DIRECTPLAY
  IPX est un protocole utilisé sur la plupart des réseaux locaux (Local Area Network). Si votre réseau est compatible IPX, sélectionnez cette option.
- CONNEXION TCP/IP POUR DIRECTPLAY
  Le protocole réseau TCP/IP est utilisé sur Internet, mais il peut également être utilisé avec un réseau local. Choisissez cette option si vous souhaitez jouer sur Internet, ou si votre réseau local est compatible TCP/IP.
  Remarque : Consultez la rubrique Jouer à Star Wars Rebellion sur Internet pour obtenir plus d'informations sur l'utilisation du protocole TCP/IP, lors d'une partie sur Internet ou sur le serveur Internet Gaming Zone.
- CONNEXION MODEM POUR DIRECTPLAY
  Sélectionnez cette option pour affronter un joueur par modem. Vérifiez que votre modem est bien connecté et qu'il est allumé avant de cliquer sur l'option Connexion Modem pour DirectPlay.
- CONNEXION SERIE POUR DIRECTPLAY
  Choisissez cette solution si vous souhaitez faire une partie entre deux ordinateurs reliés à l'aide d'un câble null-modem (ou d'un câble série équipé d'un adaptateur null-modem). Ce câble doit relier les deux ordinateurs via l'un de leurs ports série.

2. Sélectionnez l'option Configurer la partie si vous souhaitez être l'hôte d'une partie, ou Se connecter au jeu pour rejoindre une partie en cours (l'option sélectionnée apparaîtra en grisé).

3. Après avoir fait votre choix, cliquez sur la flèche pointant vers la droite, en bas de l'écran, pour poursuivre la configuration de la partie. Pour annuler l'opération et revenir au cockpit de la navette, cliquez sur le bouton X.

Héberger une partie

Pour héberger une partie, cliquez sur Configurer la partie. Une nouvelle fenêtre apparaît (Fig. 5.3):

1. Dans la boîte de dialogue du nom du joueur, tapez votre nom ou un pseudonyme. Si vous laissez cette fenêtre vide, votre nom d'utilisateur de Windows95 sera affiché par défaut.

2. Dans la boîte de dialogue du nom de la partie, tapez le nom que vous souhaitez donner à cette session de **Star Wars Rebellion**. Si vous ne remplissez pas cette fenêtre, le nom de votre ordinateur sera affiché par défaut.

3. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur la flèche droite. Vous accédez alors à l'écran Options du mode multijoueur (Fig. 5.9), sauf si vous effectuez une partie par modem ou série. Pour revenir en arrière, cliquez sur la flèche pointant vers la gauche. Pour annuler et revenir au cockpit de la navette, cliquez sur le bouton **X**.

HEBERGER UNE PARTIE MODEM

Si vous êtes l'hôte d'une partie par modem, la boîte de dialogue suivante s'affichera (Fig. 5.4). Sélectionnez le type de modem que vous possédez dans la liste du menu déroulant. Nous

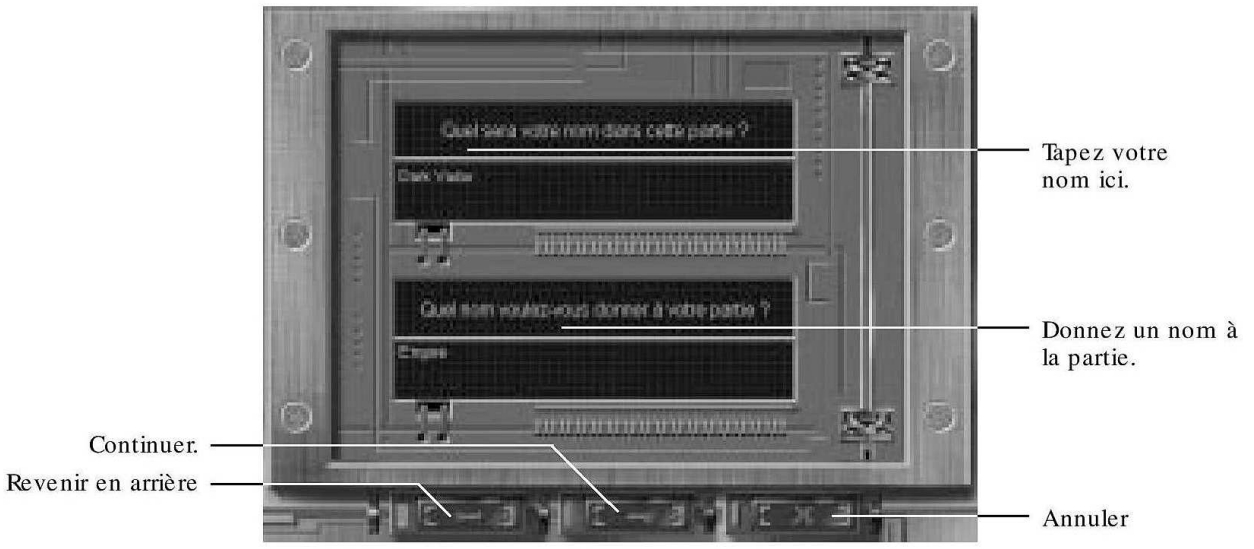


FIG. 5.3 HEBERGER UNE PARTIE

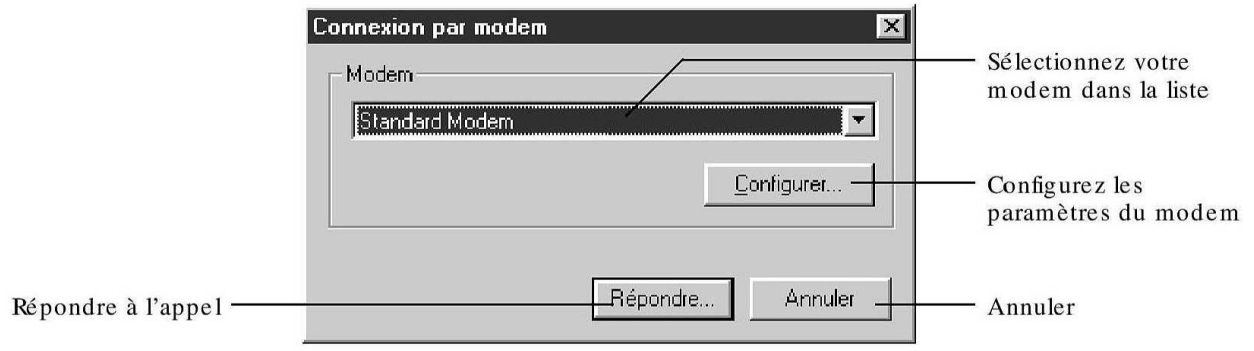


FIG. 5.4 FENETRE DE REPONSE DU MODEM

vous conseillons de laisser les paramètres de votre modem sur leur configuration par défaut.

Cliquez sur le bouton Répondre et attendez que l'autre joueur se connecte à votre partie. Une fois l'appel reçu, vous pourrez passer à l'écran Options du mode multijoueur (Fig. 5.9).

HEBERGER UNE PARTIE EN CONNEXION SERIE

Si vous hébergez une partie au moyen d'une connexion série, vous accédez à la fenêtre ci-dessous (Fig. 5.5). Choisissez le Port COM port série où vous allez brancher le câble null-modem (en général, il s'agit du port série COM 1 ou COM 2). En ce qui concerne la vitesse en bauds, les bits d'arrêt, la parité et le flux, nous vous recommandons de valider la configuration par défaut. Cliquez sur le bouton **OK** pour accéder à l'écran des Options du mode multijoueur.

REJOINDRE UNE PARTIE

En cliquant sur l'option Se connecter au jeu, vous devez - selon le type de connexion sélectionné - donner certaines précisions. Une boîte de dialogue s'affiche si vous avez sélectionné les options TCP/IP, Modem ou Série. Saisissez les paramètres nécessaires pour accéder à l'écran Rejoindre la partie (Fig. 5.8).

REJOINDRE UNE PARTIE TCP/IP

Lorsque vous souhaitez vous connecter à une partie TCP/IP, la boîte de dialogue ci-dessous est affichée (Fig. 5.6).

Pour une partie sur Internet, vous devez préciser l'adresse IP de l'ordinateur de l'hôte. Celui-ci doit donc vous communiquer son adresse IP pour que vous puissiez vous connecter avec lui. Cliquez sur OK pour accéder à l'écran Rejoindre une partie (Fig. 5.8).

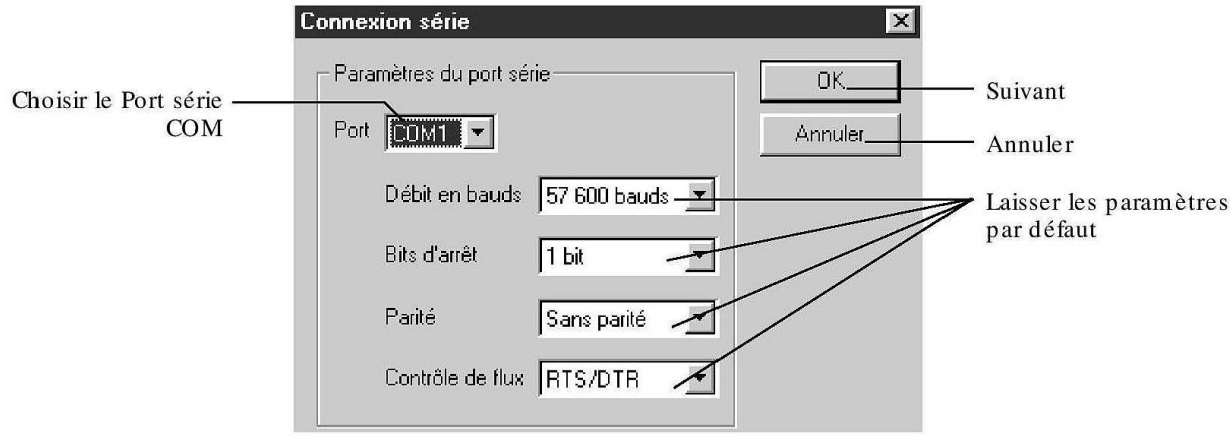


FIG. 5.5 FENETRE DE CONNEXION DIRECTE

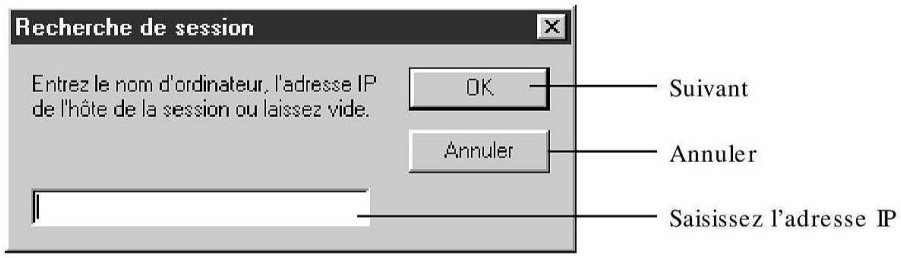


FIG. 5.6 ECRAN TCP/IP

Consultez la rubrique Jouer à **Star Wars Rebellion** sur Internet pour plus de détails concernant l'utilisation du protocole TCP/IP lors d'une partie sur Internet ou sur le site Internet Gaming Zone.

Remarque : Si vous jouez sur un réseau local utilisant un protocole TCP/IP, laissez la boîte de dialogue vide et cliquez sur OK. DirectPlay se chargera de rechercher un hôte TCP/IP sur votre réseau local.

REJOINDRE UNE PARTIE PAR MODEM

Si vous rejoignez une partie modem, la boîte de dialogue suivante est affichée (Fig. 5.7). Vous devez taper le numéro de téléphone de l'hôte de la partie. Précisez aussi quel type de modem vous allez utiliser, en le sélectionnant dans la liste du menu déroulant. Cliquez sur **Connexion** pour composer le numéro. Une fois la connexion établie, vous accédez automatiquement à la fenêtre Rejoindre une partie (Fig. 5.8).

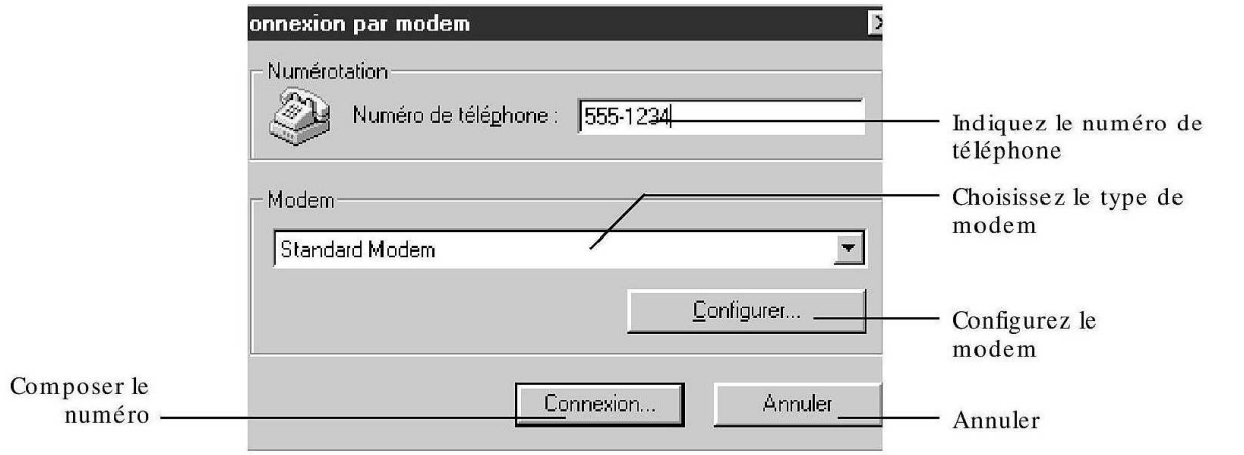


FIG. 5.7 FENETRE DE CONNEXION MODEM

REJOINDRE UNE PARTIE EN CONNEXION SÉRIE

Pour participer à une session via une connexion série, ouvrez la boîte de dialogue Connexion série (Fig. 5.5). Sélectionnez ensuite le Port COM correspondant au port série où vous allez brancher le câble null-modem (en général, il s'agit du port COM 1 ou 2). Nous vous recommandons de choisir la configuration par défaut pour ce qui est de la vitesse en bauds, les bits d'arrêt, la parité et le flux. Cliquez sur **OK** pour accéder à l'écran Rejoindre une partie.

La fenêtre Rejoindre une partie

Cet écran (Fig. 5.8) permet de préciser votre nom ou votre pseudonyme et d'indiquer quelle partie vous souhaitez rejoindre.

1. Dans la fenêtre Nom du joueur, tapez le nom ou le pseudonyme que vous voulez utiliser dans cette partie. Si vous laissez cette fenêtre vide, votre nom d'utilisateur de Windows95 sera affiché par défaut.

2. Indiquez quelle partie de **Star Wars Rebellion** vous souhaitez rejoindre. En général, une seule partie est disponible (sauf si vous êtes sur un réseau local, où plusieurs parties peuvent avoir lieu simultanément).

3. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur la flèche pointant vers la droite. Vous accédez alors à l'écran des Options du mode multijoueur (Fig. 5.9). Pour revenir en arrière, cliquez sur la flèche gauche. Pour annuler et revenir au cockpit de la navette, cliquez sur le bouton **X**.

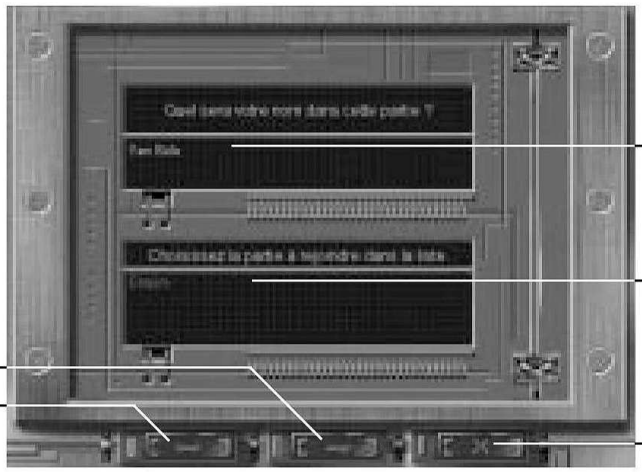


FIG. 5.8 REJOINDRE UNE PARTIE

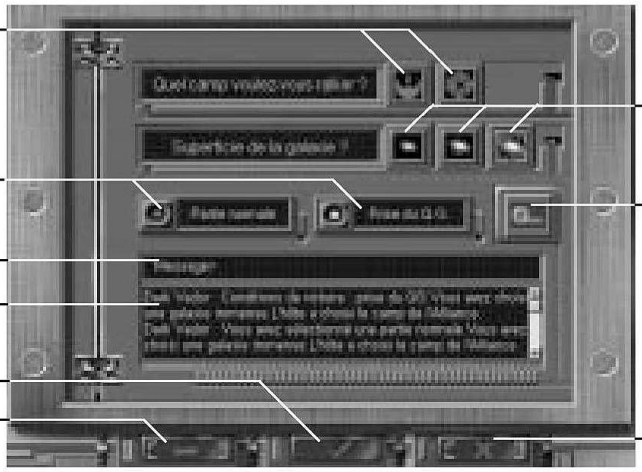


FIG. 5.9 ECRAN DES OPTIONS DU MODE MULTIJOUEUR

LES OPTIONS DU MODE MULTIJOUEUR

Cet écran permet à l'hôte de la partie de préciser les paramètres de jeu, ou de charger une partie sauvegardée. C'est aussi dans cet écran que les deux joueurs peuvent communiquer avant de commencer une partie.

Si vous êtes l'hôte de la partie, vous devez sélectionner les modalités de jeu dans l'écran des Options du mode multijoueur (Fig. 5.9).

1. Choisissez votre camp : l'Empire Galactique (icône verte) ou l'Alliance Rebelle (icône rouge).

2. Sélectionnez la taille de la galaxie. Vous avez le choix entre normale, vaste et immense.

- GALAXIE NORMALE. Elle se compose de 10 secteurs, possédant chacun 10 systèmes, soit un total de 100 systèmes.
- GALAXIE VASTE. Elle comprend 15 secteurs, chacun représentant 10 systèmes, soit un total de 150 systèmes.
- GALAXIE IMMENSE. Composée de 20 secteurs comprenant chacun 10 systèmes, elle représente un univers de 200 systèmes.

3. Choisissez une partie normale ou Prise du QG seulement

- PARTIE NORMALE : Capturez les principaux leaders ennemis et emparez-vous de la planète où est cachée la base de votre adversaire. Pour remporter ce type de partie, vous devez faire prisonniers les deux principaux chefs ennemis et contrôler le système où se trouve la base adverse.
  - **Conditions d'une victoire Rebelle :** Contrôler Coruscant et capturer l'Empereur Palpatine et Dark Vador.
  - **Conditions d'une victoire Impériale :** Détruire le quartier général des Rebelles et capturer Mon Mothma ainsi que Luke Skywalker.
- PRISE DU QG SEULEMENT : Pour remporter la partie, vous devez vous emparer du quartier général de votre adversaire.
  - **Conditions d'une victoire Rebelle :** Prendre le contrôle de Coruscant.
  - **Conditions d'une victoire Impériale :** Détruire le QG Rebelle.

4. Si vous souhaitez communiquer avec votre adversaire, utilisez la fenêtre pour Composer un message (Fig. 5.11). Pour dialoguer, cliquez sur l'espace à droite de **Message>** et saisissez votre message. Pour envoyer ce texte, appuyez sur **Entrée.** Le message sera visible dans la fenêtre de dialogue.

5. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur la coche en bas de l'écran pour lancer la partie. Pour revenir à l'écran précédent, cliquez sur la flèche pointant vers la gauche. Pour annuler l'opération et revenir au cockpit de la navette, cliquez sur le bouton **X**.

CHARGER UNE PARTIE MULTIJOUEUR PREALABLEMENT SAUVEGARDEE

Pour reprendre une partie que vous aviez sauvegardée, ouvrez l'écran des Options du mode multijoueur et cliquez sur l'option **Charger une partie**. La fenêtre Options du jeu apparaît alors. Ce bouton n'est disponible que si vous avez préalablement sauvegardé une partie avec votre adversaire actuel. Lorsque vous chargez une sauvegarde, la taille de la galaxie et la difficulté de la partie correspondent auchoix que vous aviez initialement effectués. Ces paramètres ne sont modifiables que lorsque vous créez une nouvelle partie. Pour en savoir plus sur le fonctionnement et l'utilisation des sauvegardes et de l'écran Configuration du jeu, reportez-vous à la section Sauvegarder/Charger une partie.

Caractéristiques d'une partie multijoueur

Dans un duel multijoueur, vous disposez des options classiques (celles auxquelles vous avez accès en affrontant l'ordinateur), ainsi que des caractéristiques suivantes :

MESSAGES

Vous pouvez communiquer avec votre adversaire lorsque vous consultez le Moniteur des Informations Galactiques. Ces messages utilisent le système de messagerie de D2R2 ou de SD-7. Pour envoyer ou lire un message, cliquez sur **D2-R2** ou **SD-7.** L'index des messages est alors visible (Fig. 5.10).

Cliquez sur l'onglet Adversaire pour consulter la liste des messages qui vous sont adressés. Double-cliquez sur un message pour le lire. Cliquez sur le bouton en bas à droite pour composer un message. La fenêtre des messages s'affiche, vous pouvez entrer et envoyer le texte de votre choix (Fig. 5.11).

DÉROULEMENT DU TEMPS

En mode multijoueur, les deux adversaires peuvent modifier la vitesse de déroulement du temps. Si chacun des joueurs choisit des



FIG. 5.10 INDEX DES MESSAGES



FIG. 5.11 COMPOSER UN MESSAGE

paramètres différents, le jeu se déroulera selon la moins rapide des valeurs indiquées. Vous avez le choix entre les modes Pause, Très lent, Lent, Moyen et Rapide.

METTRE LE JEU EN PAUSE

Si vous devez faire une pause au cours d'une partie multijoueur, accédez à l'écran Options de Jeu. Un message d'attente s'affiche alors sur l'écran de votre adversaire. Vous pouvez également choisir l'option Pause dans l'écran de Déroulement du temps. Lorsque vous êtes prêt, cliquez sur la coche pour reprendre la partie.

SAUVEGARDER UNE PARTIE MULTIJOUEUR

La procédure de sauvegarde d'une partie multijoueur est la même que pour une partie normale. Reportez-vous à la section Sauvegarder et Charger une Partie pour plus de détails. En mode multijoueur, seul l'hôte de la partie peut sauvegarder la session. Le programme se charge d'enregistrer la partie sur chaque ordinateur, sous le même nom de sauvegarde.

JOUER A STAR WARS REBELLION SUR INTERNET

Ce jeu utilise la technologie DirectPlay, composante multijoueur de DirectX 5.0. DirectPlay prend en charge le protocole réseau TCP/IP utilisé sur Internet. Cela signifie que vous pouvez affronter vos amis et d'autres joueurs en ligne dans une partie de **Star Wars Rebellion** à tout moment, à la condition toutefois que vous ayez accès à Internet en passant par un fournisseur d'accès.

POUR COMMENCER

Pour obtenir les dernières informations concernant **Star Wars Rebellion** et les autres jeux multijoueurs de LucasArts, consultez la page **Web Rebel HQ** à l'adresse suivante : www.rebelhq.com. Vous y trouverez des informations constamment mises à jour et toute l'actualité de vos jeux multijoueurs LucasArts préférés, ainsi que des liens qui vous permettront d'accéder facilement à l'Internet Gaming Zone.

Pour trouver facilement des joueurs sur Internet, vous pouvez rejoindre l'Internet Gaming Zone. Une fois les composantes logicielles nécessaires installées sur votre machine et votre inscription en ligne terminée (il s'agit d'une inscription gratuite), vous pouvez jouer à **Star Wars Rebellion** sur l'Internet Gaming Zone. La Zone n'est pas le seul moyen de lancer **Star Wars Rebellion** sur Internet, mais ce service vous simplifiera considérablement la vie, puisqu'il vous permettra de trouver plus facilement d'autres joueurs et de rejoindre des parties déjà créées.

Nous avons tout de même inclus des informations vitales pour vous aider à jouer à **Star Wars Rebellion** directement sur Internet, sans passer par l'Internet Gaming Zone. Ceci vous sera utile si votre navigateur Web n'est pas compatible avec la technologie ActiveX, ou si vous voulez créer vous-même une partie. Vous trouverez un glossaire des termes relatifs à Internet à la fin de ce manuel. Si vous ne comprenez pas très bien un terme dans les explications qui suivent, reportez-vous à ce glossaire.

JOUER SUR L'INTERNET GAMING ZONE

L'Internet Gaming Zone est un service gratuit et libre d'accès, permettant à des joueurs du monde entier de s'affronter en ligne et de lancer un certain nombre de jeux, notamment **Star Wars Rebellion**, avec une plus grande facilité. Pour cela, vous devez posséder un compte chez un fournisseur d'accès et la version 3.02 (ou supérieure) de l'Explorateur Internet de Microsoft.

Pour rejoindre l'Internet Gaming Zone :

1. Commencez par vous connecter à votre fournisseur d'accès Internet.
2. Lancez Internet Explorer.
3. Dans la fenêtre Adresse de votre navigateur, tapez **www.zone.com** et appuyez sur Entrée.
4. Une fois la page d'accueil de l'Internet Gaming Zone affichée, cliquez sur "**New Player Sign-up**". Entrez les informations nécessaires à votre adhésion et suivez toutes les instructions pour télécharger ou mettre à jour l'application de la Zone.
5. Une fois le téléchargement terminé, vous devrez redémarrer votre PC.

Pour lancer une partie sur la Zone :

1. Assurez-vous que **Star Wars Rebellion** et les applications nécessaires à l'Internet Gaming Zone ont bien été installés sur votre système.
2. Insérez le CD de **Star Wars Rebellion** dans votre lecteur de CD-ROM, mais ne lancez pas le jeu. Si le programme de lancement de **Star Wars Rebellion** apparaît, fermez-le.
3. Connectez-vous à votre fournisseur d'accès et

lancez l'Explorateur Internet.
4. Dans la fenêtre Adresse de votre navigateur, tapez **www.zone.com** et appuyez sur Entrée.
5. Une fois la page d'accueil de l'Internet Gaming Zone chargée, cliquez sur **Play Games Now!**, puis entrez le nom et le mot de passe que vous aviez saisis au moment de votre inscription.
6. Vous accédez maintenant à la page principale de la Zone. Cliquez sur **Games List** et sélectionnez **Star Wars Rebellion** sous la rubrique **Strategy Games**.
7. A droite, choisissez l'une des options sous la rubrique **ZoneMatch** de **Star Wars Rebellion** pour trouver d'autres joueurs.
8. Déplacer le pointeur de la souris sur l'une des cases de parties. Cliquez sur le bouton **Host** pour héberger une partie ou sur **Join** pour ajouter votre nom à la liste des joueurs en attente.
9. A côté du nom de chaque participant, vous trouverez un indicateur qui reflète la qualité courante de la connexion Internet des joueurs (le temps de latence). Cet indicateur – mis à jour régulièrement - précise la qualité de votre connexion à chaque autre joueur. Il est conseillé de jouer avec des participants dotés d'un indicateur vert. Chaque indicateur a la valeur suivante :

Noir = Indéterminé (la Zone n'a pas encore identifié la latence de ce joueur)
Rouge = Mauvaise connexion
Jaune = Connexion moyenne
Vert = Bonne connexion
2 verts = Excellente connexion

10. Si vous choisissez d'héberger une partie, vous devez attendre qu'un autre joueur se joigne à vous. Lorsque c'est le cas, l'hôte lance la partie de **Star Wars Rebellion** sur les deux ordinateurs en cliquant sur **Play**.
11. Consultez la section relative aux Options du mode multijoueur en page 161 pour configurer une partie à plusieurs.
12. Si vous avez terminé votre partie de **Star Wars Rebellion** et que vous souhaitez lancer une nouvelle partie, quittez le jeu pour revenir à l'Internet Gaming Zone et cliquez sur **Resume** pour rejoindre l'écran des parties disponibles.

HEBERGER SA PROPRE PARTIE SUR INTERNET

Cette section contient des informations qui vous permettront d'héberger et de rejoindre une partie sur Internet sans passer par un service dédié comme l'Internet Gaming Zone.

La configuration d'une partie Internet peut s'avérer complexe, en particulier pour les utilisateurs peu avertis. Si vous rencontrez des difficultés, nous vous recommandons vivement de lancer **Star Wars Rebellion** sur l'Internet Gaming Zone. Ce service simplifie considérablement la procédure de connexion et vous permet de trouver d'autres joueurs très facilement.

Les utilisateurs avertis seront probablement en mesure de trouver d'autres joueurs grâce à un programme de discussion IRC. Vous pourrez ainsi communiquer votre adresse IP, comme mentionné dans l'étape 3 ci-après. Veuillez consulter le glossaire pour plus d'informations sur l'IRC.

Démarche à suivre pour héberger une partie sur Internet :

1. Connectez-vous à Internet
2. Déterminez votre adresse IP. Ce numéro change à chaque nouvelle connexion. Vous pouvez utiliser le programme de configuration IP fourni avec Windows95 pour connaître facilement cette adresse. Pour plus de détails, reportez-vous à la section intitulée Utilitaires Internet inclus avec Windows 95.
3. Vous devez ensuite communiquer votre adresse IP actuelle au joueur qui souhaite rejoindre votre partie. Vous pouvez lui faire

parvenir cette adresse par courrier électronique ou l'appeler directement (si vous avez deux lignes téléphoniques, la première étant déjà occupée par la connexion Internet).

4. Lancez **Star Wars Rebellion** et choisissez d'être l'hôte d'une partie multijoueur TCP/IP, conformément aux indications du chapitre 'Créer une partie'.

5. Quand le jeu est lancé et que vous êtes en attente dans l'écran des Options du mode multijoueur, votre adversaire peut rejoindre la partie en utilisant l'adresse IP que vous lui avez communiquée. Attendez que l'autre joueur soit visible à l'écran.

Démarche à suivre pour rejoindre une partie sur Internet

1. Dans un premier temps, prenez connaissance de l'adresse IP de l'ordinateur qui héberge la partie que vous souhaitez rejoindre. Vous pouvez utiliser un programme de discussion IRC pour obtenir cette adresse, ou demander à l'hôte de vous envoyer cette adresse par courrier électronique. L'adresse IP change chaque fois que l'hôte se reconnecte.

2. Lancez **Star Wars Rebellion** et choisissez de rejoindre une partie multijoueur TCP/IP, conformément aux indications du chapitre 'Rejoindre une partie'.

3. Sélectionnez le protocole TCP/IP.

4. Lorsque le programme vous le demande, précisez l'adresse IP de votre hôte puis cliquez sur OK. Entrez correctement les chiffres de l'adresse (attention aux points de séparations). Une adresse valable doit ressembler à celle-ci : 199.3.89.200

5. Une fois que vous avez tapé la bonne adresse IP et cliqué sur OK, le programme cherche automatiquement la partie de **Star Wars Rebellion**. Si aucune partie n'est trouvée, cliquez sur la flèche pointant vers la gauche pour revenir en arrière et recommencer l'opération. Retapez l'adresse IP.

6. Une fois la partie de **Star Wars Rebellion** trouvée, cliquez sur le nom de la partie, puis sur la flèche pointant vers la droite pour vous connecter et accéder à l'écran des Options du mode multijoueur.

UTILITAIRES INTERNET FOURNIS AVEC WINDOWS 95

✦ PROGRAMME DE CONFIGURATION IP : Cet utilitaire vous permet de consulter les paramètres TCP/IP de votre ordinateur, notamment votre adresse IP. Pour rejoindre une partie hébergée sur Internet, vous devez obligatoirement connaître l'adresse IP de l'ordinateur de l'hôte de la session. L'hôte de la partie doit utiliser ce programme pour prendre connaissance de son adresse IP et la communiquer à l'autre participant pour qu'il puisse le rejoindre sur Internet.

Pour obtenir votre adresse IP :

1. Connectez-vous à votre fournisseur d'accès.

2. Cliquez sur le bouton **Démarrer**

3. Choisissez **Exécuter**.

4. Tapez **WINIPCFG** et appuyez sur la touche Entrée. La fenêtre de configuration IP apparaît.

5. Cliquez sur la flèche à droite du menu déroulant et sélectionnez **PPP Adapter** dans la liste, si nécessaire.

6. Prenez note de la valeur qui apparaît dans la fenêtre Adresse IP. Il s'agit de votre adresse IP Internet courante (elle changera si vous vous déconnectez et si vous vous reconnectez à votre fournisseur d'accès). Vous devez communiquer cette adresse au joueur qui souhaite faire une partie de **Star Wars Rebellion** avec vous. Il est possible de réduire la taille de cette fenêtre pour que votre adresse IP soit seulement visible sur la barre des tâches.

✦ COMMANDE PING : En utilisant cette commande DOS, vous pouvez déterminer le temps de latence entre vous et l'hôte de la partie.



Pour utiliser la commande PING :

1. Cliquez sur le bouton **Démarrer** et choisissez **Programmes**.

2. Cliquez sur **Commandes MS-DOS** pour ouvrir une session DOS.

3. Tapez Ping et l'adresse IP de l'hôte de la partie.

L'écran doit afficher un texte semblable à celui-ci :

C :\Windows>ping 199.3.89.200

Appuyez ensuite sur Entrée. Vous devriez voir apparaître quelque chose comme :

Pinging 199.3.89.200 with 32 bytes of data :

Reply from 199.3.89.200: bytes=32 time=296ms TTL=128
Reply from 199.3.89.200: bytes=32 time=302ms TTL=128
Reply from 199.3.89.200: bytes=32 time=331ms TTL=128
Reply from 199.3.89.200: bytes=32 time=290ms TTL=128

La commande PING va "sonner" chez l'hôte quatre fois de suite et renvoyer les informations ci-dessus. La valeur qui suit le paramètre "time=" correspond à votre temps de latence. Un temps de latence moyen de 500 millisecondes (ms) est acceptable. Plus cette durée est longue, plus il sera difficile de faire une partie avec cet hôte. Le temps de latence optimal est de 300 ms.

Remarque : Si le message "Request timed out" apparaît une ou plusieurs fois, les performances du jeu seront vraisemblablement très médiocres, à cause d'un encombrement du réseau Internet et de la perte de paquets de données lors de la transmission.

QUELQUES CONSEILS POUR JOUER SUR INTERNET

- VOTRE CONNEXION A INTERNET DOIT ETRE STABLE. Les connexions Internet sont de qualité variable. Si vous avez des problèmes lors d'une partie en ligne, déconnectez-vous et reconnectez-vous pour essayer d'obtenir une meilleure connexion. N'oubliez pas que votre adresse IP change à chaque fois que vous vous connectez à votre fournisseur d'accès. Si la connexion ne s'améliore pas, ce problème est peut-être dû au fort trafic sur Internet. Essayez dans ce cas de jouer à un autre moment. Une autre explication peut être la mauvaise qualité de connexion Internet de certains fournisseurs d'accès.
- CONNECTEZ-VOUS A INTERNET EN UTILISANT LA VITESSE MAXIMUM DE VOTRE MODEM. Lors de la connexion à votre fournisseur d'accès, vous devez voir le message suivant **Connexion à 28800 bauds** ou une valeur supérieure.
- LE TEMPS DE LATENCE DOIT ETRE FAIBLE. N'oubliez pas qu'il vous sera difficile de jouer si vous avez un temps de latence de 500ms ou supérieur (le temps de latence optimal étant de 300ms). Consultez la section relative à la fonction Ping, plus haut dans ce manuel, pour plus d'informations. Certains fournisseurs d'accès possédant leur propre système de connexion à Internet ont un temps de latence assez élevé, n'offrant pas de performances suffisantes pour **Star Wars Rebellion**.

GLOSSAIRE DES TERMES RELATIFS A INTERNET

ActiveX : Il s'agit d'une technologie développée par Microsoft, permettant des animations et des contenus actifs dans toutes les pages Web exploitant cette technologie. Pour ouvrir une page Web exploitant la technologie ***ActiveX***, votre navigateur Web doit être compatible ***ActiveX***. L'Internet Gaming Zone requiert un navigateur compatible.

Adresse IP : Il s'agit d'une série de chiffres correspondant à l'adresse de l'ordinateur relié à un réseau TCP/IP. Votre fournisseur d'accès Internet vous affecte automatiquement une telle adresse chaque fois que vous vous connectez. Utilisez le programme de configuration IP pour connaître votre adresse, si vous souhaitez héberger une partie sur Internet. Pour plus d'informations à ce sujet, reportez-vous au paragraphe Programme de configuration IP dans ce manuel.

Bande passante : correspond au volume de données reçues et transmises dans un certain laps de temps. Ainsi, un modem 28,8 peut envoyer et recevoir 28 800 bps (bits par secondes). Une carte ISDN peut transmettre des données à une vitesse pouvant aller de 56 kbps (kilobits par seconde) à 128 kbps.

Client *(voir également Hôte)* : En mode multijoueur, le client est le joueur qui rejoint une partie sur un réseau, qui a été créée par un autre joueur. Le joueur qui crée la partie est appelé hôte (ou serveur).

DirectX : *DirectX* est une API (Applications Programming Interface) utilisée notamment par **Star Wars Rebellion** pour accéder directement aux périphériques installés dans votre ordinateur. ***DirectX*** est développé par Microsoft, s'intègre dans le système d'exploitation Windows 95 et met à la disposition des applications multimédia des caractéristiques avancées pour leur permettre d'accéder directement à votre matériel, évitant ainsi aux programmeurs de tenir compte de la spécificité de chaque périphérique disponible sur le marché. ***DirectX*** intègre cinq composantes : ***DirectDraw*** pour l'affichage 2D, ***Direct3D*** pour la 3D, ***DirectSound*** pour le son, ***DirectPlay*** pour les options multijoueurs et enfin ***DirectInput*** pour les périphériques d'entrée comme le clavier, la souris et la manette de jeu.

Fournisseur d'accès : Société ou service permettant de vous connecter à Internet, via un modem, pour le prix d'une connexion locale et grâce à un abonnement généralement mensuel. Certains services en ligne proposent des accès à Internet en même temps que d'autres services. Ces fournisseurs particuliers n'offrent généralement pas de connexion assez rapide pour les jeux, en raison d'un temps de latence trop élevé.

Hôte *(voir également Client)* : Le terme Hôte se réfère à l'ordinateur qui héberge une partie multijoueur que d'autres participants peuvent rejoindre. L'ordinateur de l'hôte traite un grand nombre de données, qui sont communiquées à tous les joueurs.

Internet : Internet est un gigantesque réseau qui rassemble d'autres réseaux plus petits, de telle sorte qu'il couvre aujourd'hui le monde entier. Depuis sa création dans les années 1970, Internet n'a cessé de se développer et est devenu en toute logique un réseau grand public.

IPX : Abréviation de Internet Paquet Exchange. Protocole réseau utilisé sur les réseaux

compatibles Novell Netware. Il s'agit du protocole le plus fréquemment utilisé sur les réseaux locaux. Certains services de jeux commerciaux, en particulier Kali et le ZoneLan de l'Internet Gaming Zone, ont été conçus pour permettre aux parties IPX d'être lancées sur Internet à partir de logiciels propriétaires. Ce logiciel convertit les paquets IPX en paquets TCP/IP pour qu'ils puissent être transmis sur Internet. **Star Wars Rebellion** est directement pris en charge par l'Internet Gaming Zone.

IRC : Abréviation de Internet Relay Chat. En utilisant un programme IRC (non inclus avec **Star Wars Rebellion**, mais disponible en version shareware sur Internet), vous pouvez vous connecter à des conférences en ligne. Vous trouverez de telles conférences dédiées aux jeux sur Internet ou, plus spécifiquement, à **Star Wars Rebellion**. Vous pourrez ainsi communiquer votre adresse IP aux joueurs souhaitant rejoindre une partie que vous hébergerez.

Latence : Détermine le temps nécessaire aux données pour voyager d'un ordinateur à un autre sur un réseau ou sur Internet. Ce décalage peut être évalué à l'aide de la commande PING. Reportez-vous à la section relative aux Utilitaires Internet fournis avec Windows 95 pour plus de détails concernant l'utilisation de cette commande. Le temps de latence ne pose généralement pas de problèmes sur les réseaux locaux mais, sur Internet, un temps de latence excessif dans la transmission des données peut diminuer considérablement les performances du jeu. Lorsque vous jouez sur Internet, il est très important de disposer d'une connexion rapide. Un temps de latence élevé peut également affecter la stabilité de la partie.

Paquet de données : Il s'agit d'un groupe de données envoyées sur un réseau ou sur Internet. Lorsque les ordinateurs communiquent entre eux, ils rassemblent les données sous forme de paquets. Chaque paquet d'informations est associé à une adresse, pour qu'il puisse atteindre le destinataire. Les jeux fonctionnent mieux si chaque paquet envoyé arrive intact et dans un temps acceptable. Le problème qui se pose lorsque le réseau est encombré, en particulier sur Internet, est la perte de ces paquets. Lorsque cela se produit, le paquet doit être renvoyé, ce qui exige plus de travail pour l'ordinateur qui émet les paquets, augmentant en outre le flux de données à transmettre par modem. Si le nombre de paquets perdus est trop élevé, les performances du jeu s'avèrent médiocres et d'étranges phénomènes peuvent survenir. **Star Wars Rebellion** a été conçu pour accepter une quantité raisonnable de paquets perdus, mais si la perte est trop importante en raison d'un encombrement excessif du réseau Internet, le jeu en sera affecté. Essayez de jouer à d'autres heures pour éviter un tel encombrement : les performances n'en seront que meilleures.

PING : Il s'agit d'une commande DOS (fournie avec Windows 95) qui vous permet d'évaluer le temps de latence entre votre ordinateur et un autre, sur un réseau TCP/IP ou sur Internet. Cette commande envoie un faible volume d'informations à une adresse IP que vous devez spécifier et attend une réponse de l'ordinateur destinataire. Ce temps de réponse est affiché en millisecondes.

PPP : Abréviation de Point To Point Protocol. Ce protocole doit être fourni par votre fournisseur d'accès si vous voulez jouer aux jeux LucasArts sur Internet. Si vous pouvez naviguer sur le Web, il est fort probable que vous disposiez de ce type de compte.

Protocole réseau : Méthode ou langage utilisé par les ordinateurs pour communiquer entre eux sur un réseau ou sur Internet. Les ordinateurs ne peuvent communiquer entre eux que s'ils possèdent un protocole commun. Les machines qui fonctionnent sous Windows 95 utilisent généralement plusieurs protocoles simultanément, ce qui les rend compatibles avec différents types de réseaux. Les protocoles les plus répandus sont les protocoles IPX et TCP/IP.

Réseau local : Désigne un minimum de deux ordinateurs reliés entre eux par des cartes et câbles réseau.

TCP/IP : Ce protocole réseau est utilisé sur les réseaux locaux et sur Internet. Il faut que ce protocole soit chargé et correctement configuré pour jouer sur Internet. Nous vous recommandons d'utiliser le protocole TCP/IP de Microsoft fourni avec Windows 95. Les autres protocoles n'ont pas été testés avec **Star Wars Rebellion**.

Crédits

Directeur et Concepteur principal
Scott Witte

Assistant du directeur du projet
Michael Mortimer

Producteur exécutif et concepteur
Doug Mogica

Assistant à la conception
Scott Evans

Chargé de production
Wayne Cline

Coordination de la production
Polly Jenkins, Dino Ago

Graphismes
Ross Armstrong, Kevin Brown, Nikolay Chigirev, Rich Green, Ron Lussier, Christopher Sherrill, Craig Woida, Kent Yee, Carolyn Yokoyama

Programmation
Sim Dietrich, Ray Kraus, Lee Marshall, Martin Livesey, Ernesto Melendez, Michael Mortimer, Tom Park, Hugh Sider, Daniel Van Olst, Scott Witte

Administrateur technique
Darren Capell

ASSURANCE QUALITE

Responsable de l'assurance qualité
Mark Cartwright

Superviseur de l'assurance qualité
Dan Connors

Responsable des tests
Diane Dybalski

Assistante de la responsable des tests
Deedee Anderson

Testeurs
Jo "Capt. Tripps" Ashburn, John Buzolich, James Cabot, leland Chee, Peter Douglas, John Drake, Bog Destro, Derek Flippo, Greg Land, Roberto Licon, Stephen McManus, Jesse Moore, Theresa O'Connor, June Park, Dan Pettit, Scott Tingley, Corey Navage, Brent Jay Jalipa, Aaron Young, Michael Dillon, Leyton Chew, Chris Snyder

Technicien de compatibilité
Chip Hinnenberg

Technicien de compatibilité réseau
Doyle Gilstrap

Tests de compatibilité
Kevin Von Aspern, Jim Davison, Jason Lauborough, Dan Mihoerck, Lynn Selk, Charlie Smith

VOIX ET BRUITAGES

Edition musicale
Peter McConnell

Conception sonore
Jeff Kliment

Direction et production des voix
Darragh O' Farrell

Edition des voix
Khris Brown

Assistants à l'édition des voix
Coya Elliott, Cindy Wong

Traitement des voix
Julian Kwasneski

Coordination de la production des voix
Peggy Bartlett

Responsable du département des voix
Tamlynn Niglio

Ingénieur du son
Elliott Anders

Assistant de production
Laurie Bean

Le département des voix remercie :
Khris Brown, Laurie Bean, Vikki Spensieri

DISTRIBUTION (VERSION ORIGINALE)

Tony Pope
Z-6PO, Yoda et le Commandant de l'Etoile Noire

Milton James
IMP-22

Neil Ross
Han Solo, Stormtrooper, Officier de transmission de la passerelle Impériale

Nick Jameson
Empereur Palpatine et Leader du Groupe Or

Tom Kane
Officier de transmission du Q.G. de l'Alliance, Officier de

transmission du vaisseau amiral de l'Empire et Pilote 1

Steve Blum
Leader du Groupe Vert, Pilote 2 et Officier Impérial

Bob Bergen
Luke Skywalker

Lisa Fuson
Princesse Leia Organa

Scott Lawrence
Dark Vador

Peggy Roberts Hope
Mon Mothma et Officier de transmission de la passerelle Rebelle

Bill Martin
Leader du Groupe Rouge

Eric Loomis
Officier de transmission du vaisseau amiral de l'Alliance, Officier d'armes de l'Etoile Noire

Dans leur propre rôle
Chewbacca, Jabba le Hutt

Voix enregistrées aux
Screenmusic Studios, Studios City, Californie

Responsable Marketing
Tom Byron

Coordinatrice marketing
Anne Barson

Responsable des relations publiques
Tom Sarris

Spécialiste des relations publiques
Heather Twist

Programme d'installation et de lancement
Darren Johnson, Michael Mortimer

Conception de la boîte et de la carte de référence
Soo Hoo Design

Responsable du département de localisation
Carole Degoulet

Spécialiste de la production internationale
Judith Lucero

Coordination de la production internationale
Adam Pasztory

Programmation internationale
Andre Bremer

Responsable du test des versions internationales
Matthew Azeveda

Test des versions internationales
Lee Susen

Responsable du support produit
Dan Gossett

Superviseur du support produit
Dave Harris

Remerciements spéciaux à
George Lucas

Version française réalisée par Ubi Soft

Marketing
Karine Kaiser
Mamy Ramanamisata
Isabelle Antraygue

Coordination
Bruno Porret

Traduction
Patrick Baron
Céline Bellini
Marie-Christine Guyon
Geoffroy Marty
Bruno Porret
Franck Reuillon

Direction artistique
Nathalie Homs

Avec les voix de
Denis Boileau
Philippe Cariou
Anne Jolivet
Fabrice Melquiot
Jean-Pierre Michael

Ingénieur du son
Alexis Leverve

Directeur technique
Olivier Mortier

Responsable de la post-production
Sylvain Brunet

Post-production
Mathieu Jeanson
Olivier Germain

Responsable des tests
Jean-François Dupuis

Tests
Martin Hamel
Ahmad Jamous
Steve Johnson
Bruno Paradis
Eric Visconti
Bienvenue à Gabriel.

GARANTIE LIMITEE

LucasArts Entertainment Company ("LEC") se réserve le droit de modifier le produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans avertissement préalable.

Ce logiciel et ce manuel sont protégés par les lois sur les droits d'auteurs. Tous droits réservés par LEC. Ce manuel et les produits l'accompagnant ne peuvent être copiés, reproduits, traduits ou transférés, même en partie et sous quelque forme que ce soit, sans l'autorisation écrite préalable de LEC.

LEC garantit à l'acheteur original le disque compact ("CD") fourni avec ce produit contre tout défaut de fabrication pendant une période d'utilisation normale de quatre-vingt-dix (90) jours après la date d'achat (la date de la facture faisant foi).

CE LOGICIEL, CE CD ET SA DOCUMENTATION SONT VENDUS "EN L'ÉTAT". EN DEHORS DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS CONCERNANT LES DÉFAUTS DE FABRICATION DU CD, LEC NE COUVRE AUCUNE AUTRE GARANTIE CONCERNANT CE LOGICIEL, CE CD ET SA DOCUMENTATION, ÉCRITE OU ORALE, DIRECTE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, ET SANS LIMITATION DE CE QUI PRÉCÈDE, LES GARANTIES ET CONDITIONS DE COMMERCIALISATION ET D'USAGE À DES FINS SPÉCIFIQUES, MÊME SI LA SOCIÉTÉ A ÉTÉ INFORMÉE D'UN TEL USAGE. DE LA MÊME MANIÈRE, LES RISQUES LIÉS À L'UTILISATION, AUX RÉSULTATS ET AUX PERFORMANCES DE CE LOGICIEL, DE CE CD ET DE LA DOCUMENTATION SONT LAISSÉS À VOTRE ENTIÈRE RESPONSABILITÉ, LEC NE POURRA EN AUCUN CAS ÊTRE TENU POUR RESPONSABLE ENVERS VOUS-MÊME OU UN

TIERS EN CAS DE DOMMAGES INDIRECTS, CONSÉCUTIFS OU SPÉCIFIQUES LIÉS À LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LE MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT, Y COMPRIS ET SANS LIMITATION LES DOMMAGES À LA PROPRIÉTÉ ET, DANS LES LIMITES PRÉVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES EN CAS DE BLESSURES, MÊME SI LEC INFORME DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES OU PERTES. VOUS RECONNAISSEZ QUE LA RESPONSABILITÉ DE LEC EN CAS DE PLAINTE LÉGALE (CONTRACTUELLE, PRÉJUDICE OU AUTRES) NE POURRA PAS EXCÉDER LE MONTANT PAYÉ À L'ORIGINE POUR L'ACHAT DE CE PRODUIT.

Si le CD fourni avec ce produit s'avérait défectueux, appelez notre Hot Line au : 02. 99.08.90.77.
Demandez le n° d'accord obligatoire, envoyez pour échange le logiciel défectueux muni de ce bon sans sa boîte à :

EURO-MAINTENANCE
BP2 56200 La Gacilly

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

© Lucasfilm Ltd. & TM.
© LucasArts Entertainment Company LLC.
Tous droits reservés.
Utilisation soumise à autorisation.
Coolhand est une marque de Coolhand Interactive, Inc. Cette œuvre est une fiction. Toute ressemblance avec des personnages existants ou ayant existé serait purement fortuite.

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

Aucun droïde n'a été blessé pendant la réalisation de ce jeu.

Music Credits

From the
"Star Wars Original Motion Picture Soundtrack" ©1977
Imperial Attack

From
"The Empire Strikes Back Original Motion Picture Soundtrack" ©1980
Main Title

From
"Return of the Jedi Original Motion Picture Soundtrack" ©1983
Emperor

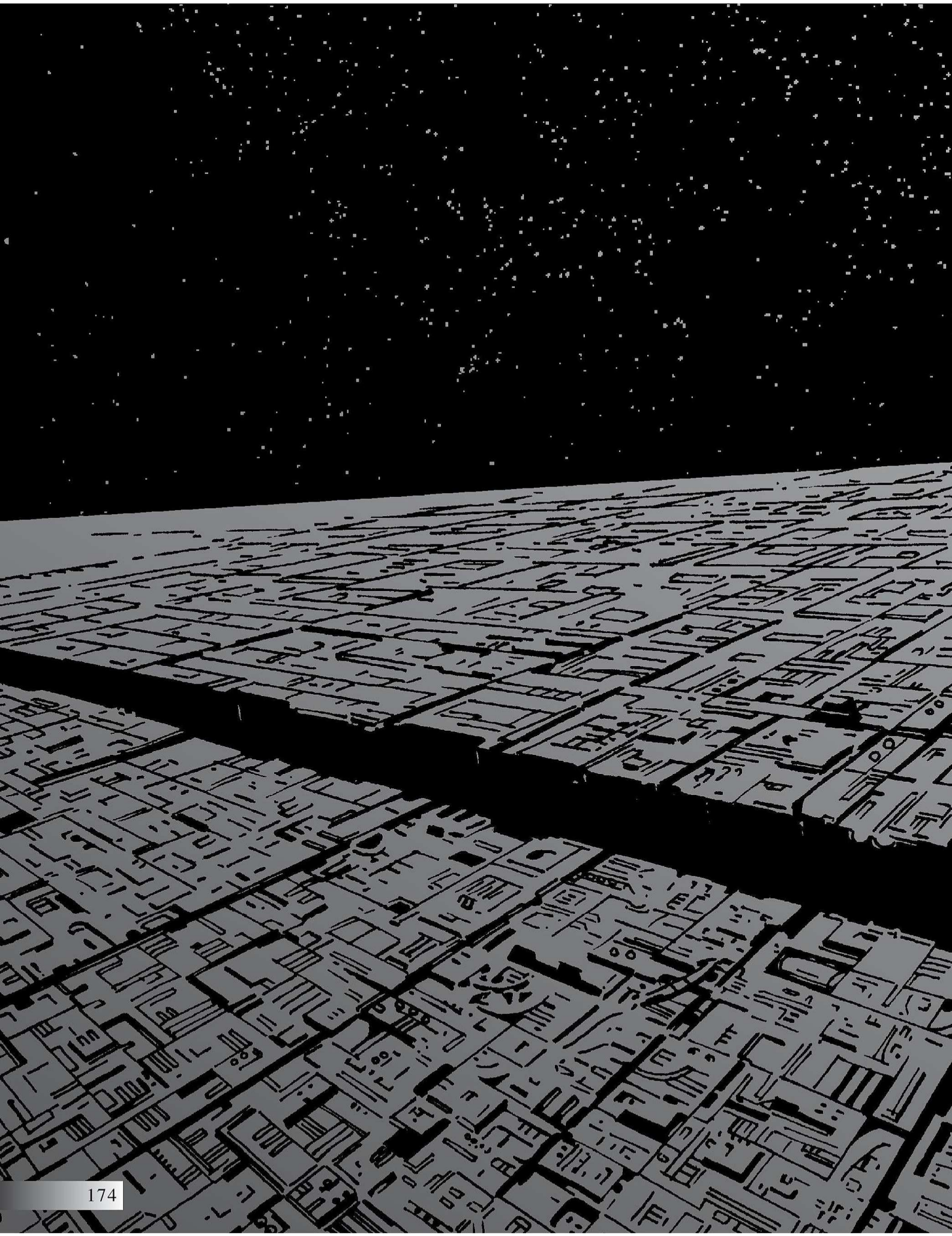
From the
"Star Wars Trilogy" Box Set ©1993
Trilogy Set Disc 1: Star Wars
Main Title
The Land of the Sand People
Inner City
Mouse Robot /Blasting Off
Rescue of the Princess
Ben's Death /TIE Fighter Attack
The Last Battle
The Throne Room /End Titles
Trilogy Set Disc 2: Empire
Luke's Escape
Luke's Rescue
The Imperial March (Darth Vader's Theme)
Luke's First Crash
The Rebels Escape Again
The Training of a Jedi Knight
The Magic Tree
City in the Clouds
Lando's Palace
Hyperspace
Finale /End Credits

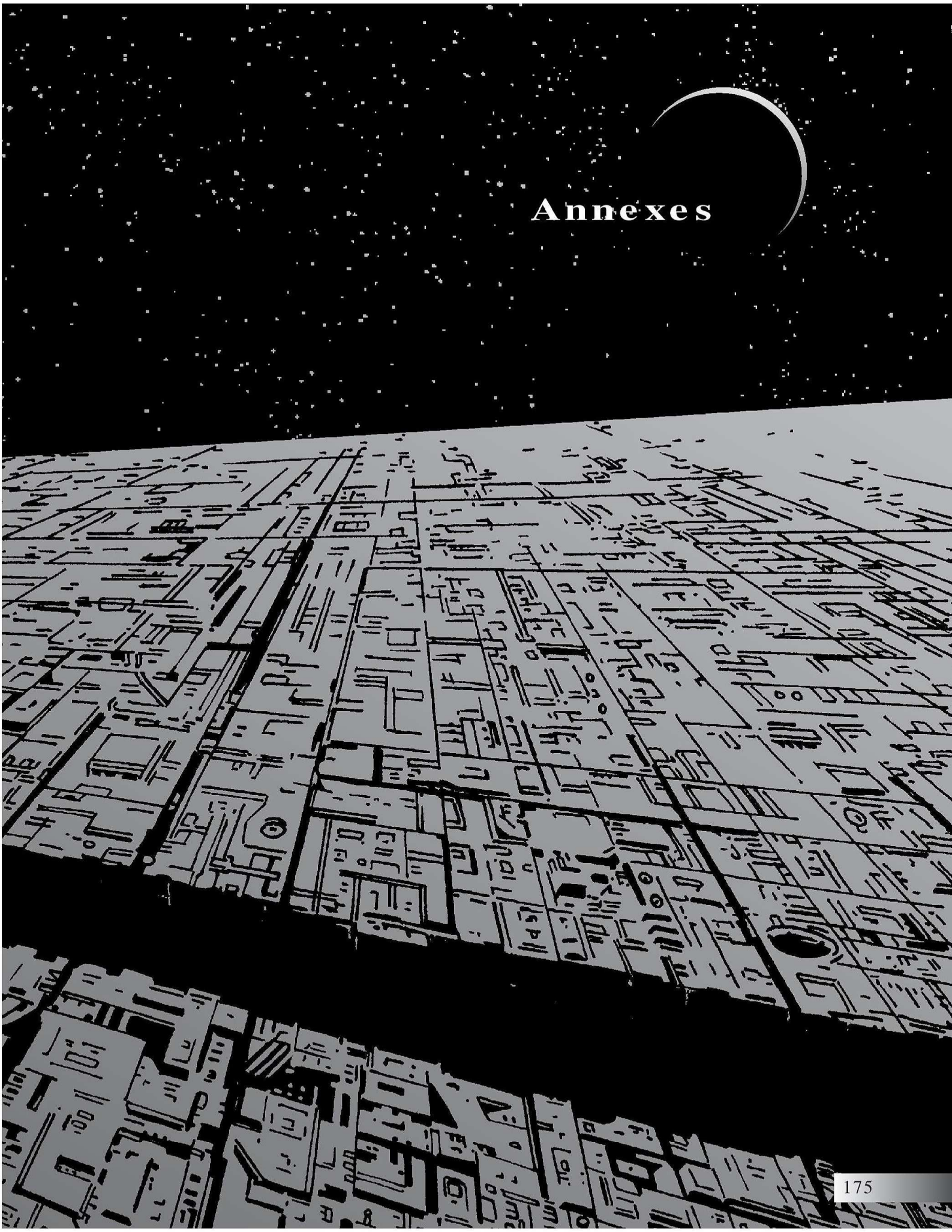
Trilogy Set Disc 3: Jedi
Main Title /Approaching the Death Star
The Return of the Jedi
The Death of Yoda
Into The Trap
Darth Vader's Death

Trilogy Set Disc 4: Outtakes
Heroic Ewok /The Fleet Goes Into Hyperspace (c)
Attack Position (b)
Faking the Code (c)
Brother & Sister (c)
Leia is Wounded /Luke and Vader Duel (c)
Carbon Freeze /Luke Pursues the Captives /Departure of Boba Fett (b)
The Return of the Jedi (alternate) (c)

From
"The Empire Strikes Back— Special Edition" CD ©1997
The Imperial Probe /Aboard the Executor

PROOF OF PURCHASE
Star Wars Rebellion
8511802




Annexes

VAISSEAUX LOURDS DE LA FLOTTE REBELLE

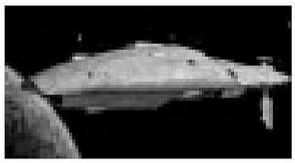


FREGATE CC-7700

Coût en matières raffinées : 42
Coût de maintenance : 37
Chasseurs embarqués : 0
Troupes embarquées : 0
Puissance du bouclier : 300

Attaque :	Proue	Poupe	Bâbord	Tribord
Turbolaser	10	0	20	20
Canon à ions	0	0	0	0
Canon laser	60	90	90	90

Le CC-7700 est l'ancêtre de la Canonnière corellienne. Très légèrement armé, le CC-7700 a été principalement conçu pour disposer d'un puits de gravité artificielle. Son rôle est d'empêcher la retraite des vaisseaux ennemis d'une zone de bataille.



CROISEUR DAUNTLESS

Coût en matières raffinées : 136
Coût de maintenance : 90
Chasseurs embarqués : 4
Troupes embarquées : 2
Puissance du bouclier : 800

Attaque :	Proue	Poupe	Bâbord	Tribord
Turbolaser	120	60	200	200
Canon à ions	60	60	200	200
Canon laser	0	0	0	0

Le Dauntless est le deuxième plus gros croiseur de la flotte Rebelle. Construit à partir de la coque d'un paquebot de luxe, il est doté d'un dispositif de brouillage sensoriel et d'un système de contre-mesure. Des armements et boucliers supplémentaires lui ont été ajoutés pour en faire un véritable vaisseau de première ligne.



CANONNIERE CORELLIENNE

Coût en matières raffinées : 10
Coût de maintenance : 23
Chasseurs embarqués : 0
Troupes embarquées : 0
Puissance du bouclier : 200

Attaque :	Proue	Poupe	Bâbord	Tribord
Turbolaser	0	0	0	0
Canon à ions	0	0	0	0
Canon laser	90	90	150	150

La canonnière corellienne fut conçue pour répondre à deux exigences : rapidité et efficacité au combat. Les moteurs occupent plus de la moitié de sa structure interne, tandis que la partie externe de sa coque sert de support aux nombreuses batteries turbolaser et aux affûts laser quadritubes qui en font l'appareil idéal pour affronter les chasseurs.

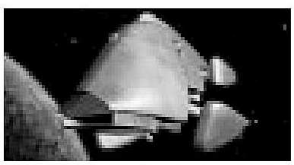


CROISEUR LIBERATOR

Coût en matières raffinées : 66
Coût de maintenance : 55
Chasseurs embarqués : 6
Troupes embarquées : 3
Puissance du bouclier : 600

Attaque :	Proue	Poupe	Bâbord	Tribord
Turbolaser	40	40	80	80
Canon à ions	40	0	80	80
Canon laser	0	0	0	0

La coque effilée du SoroSuub Liberator masque sa capacité à accueillir trois régiments et six escadrilles de chasseurs. Le Liberator paraît petit pour un vaisseau lourd, mais il trouve tout de même la place de loger un formidable arsenal composé de canons à ions et de batteries turbolaser lourdes. Utilisant la pointe de la technologie en matière de blindage de coque ainsi que de nouveaux types de boucliers et de propulseurs, le Liberator est l'un des vaisseaux de guerre les plus évolués de la galaxie.

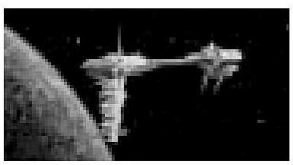


CROISEUR DE GUERRE BULWARK

Coût en matières raffinées : 248
Coût de maintenance : 175
Chasseurs embarqués : 10
Troupes embarquées : 4
Puissance du bouclier : 1100

Attaque :	Proue	Poupe	Bâbord	Tribord
Turbolaser	600	120	300	300
Canon à ions	200	80	150	150
Canon laser	0	0	0	0

Le vaisseau lourd de classe Bulwark, fabriqué par la TransGalMeg Industries, est une véritable forteresse mobile. C'est l'un des vaisseaux les plus efficaces de la flotte Rebelle. Si certains affirment que son électronique et ses systèmes sensoriels ne sont pas toujours très fiables, l'arsenal considérable et la capacité de transport et les boucliers du Bulwark en font un bâtiment idéal pour les opérations de grande envergure.



FREGATE NEBULON-B

Coût en matières raffinées : 34
Coût de maintenance : 35
Chasseurs embarqués : 2
Troupes embarquées : 0
Puissance du bouclier : 300

Attaque :	Proue	Poupe	Bâbord	Tribord
Turbolaser	80	0	40	40
Canon à ions	0	0	30	30
Canon laser	60	60	0	0

La frégate Nebulon-B mesure 300 mètres de long et fut conçue à l'origine pour répondre aux attaques des chasseurs stellaires. Mieux armée que la plupart des vaisseaux de sa catégorie, elle peut en outre embarquer deux escadrilles de chasseurs.

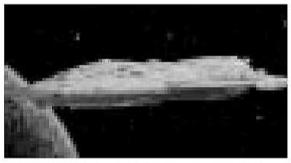


CUIRASSE DE L'ALLIANCE

Coût en matières raffinées : 44
Coût de maintenance : 33
Chasseurs embarqués : 1
Troupes embarquées : 2
Puissance du bouclier : 200

Attaque :	Proue	Poupe	Bâbord	Tribord
Turbolaser	40	20	70	70
Canon à ions	0	0	0	0
Canon laser	0	0	0	0

Le Cuirassé est un vieux croiseur lourd qui date du temps de l'Ancienne République. L'Alliance a ré-équipé nombre de ces anciens vaisseaux avec des systèmes de contrôle automatisés et des moteurs subluminiques plus puissants. La plupart sont progressivement devenues ce que l'on appelle les Frégates d'Assaut Rebelles.

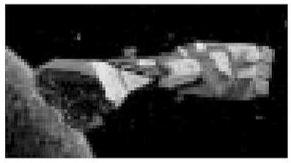


CROISEUR MON CALAMARI

Coût en matières raffinées : 92
Coût de maintenance : 70
Chasseurs embarqués : 3
Troupes embarquées : 1
Puissance du bouclier : 300

Attaque :	Proue	Poupe	Bâbord	Tribord
Turbolaser	60	60	120	120
Canon à ions	40	40	60	60
Canon laser	0	0	0	0

Les croiseurs Mon Calamari étaient à l'origine des bâtiments de plaisance, qui furent reconvertis pour des fins militaires. Ces vaisseaux cylindriques de 1200 mètres de long ont une apparence plus organique que technologique, mais sont considérés comme faisant partie des meilleurs bâtiments qui sillonnent la galaxie. Equipé de nombreux systèmes redondants, le croiseur Mon Cal est difficile à réparer et à entretenir, mais extrêmement utile en situation de combat.

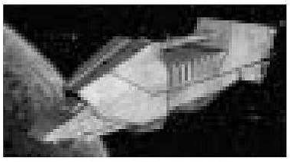


CROISEUR DE FRET

Coût en matières raffinées : 30
Coût de maintenance : 30
Chasseurs embarqués : 0
Troupes embarquées : 0
Puissance du bouclier : 200

Attaque :	Proue	Poupe	Bâbord	Tribord
Turbolaser	15	0	30	30
Canon à ions	0	0	0	0
Canon laser	0	0	0	0

La vieillissante classe de vaisseaux Croiseur de Fret existe depuis l'époque de l'Ancienne République. Extrêmement fiable et robuste, le croiseur de fret est devenu l'un des principaux bâtiments de soutien de la flotte Rebelle. Doté d'un nombre raisonnable de batteries et de générateurs de bouclier, le croiseur de fret se prête à pratiquement tous les types d'opérations.



TRANSPORT DE FRET

Coût en matières raffinées : 24
Coût de maintenance : 22
Chasseurs embarqués : 0
Troupes embarquées : 6
Puissance du bouclier : 200

Attaque :	Proue	Poupe	Bâbord	Tribord
Turbolaser	0	0	0	0
Canon à ions	0	0	0	0
Canon laser	0	0	0	0

Le transport de fret est un appareil vital pour le commerce intergalactique. Son énorme capacité d'embarquement en fait le vaisseau idéal pour transporter aussi bien du jus de juri que des régiments de troupes.



TRANSPORT MOYEN

Coût en matières raffinées : 10
Coût de maintenance : 12
Chasseurs embarqués : 0
Troupes embarquées : 2
Puissance du bouclier : 100

Attaque :	Proue	Poupe	Bâbord	Tribord
Turbolaser	0	0	0	0
Canon à ions	0	0	0	0
Canon laser	0	0	30	30

Ces vaisseaux peuvent embarquer une quantité de matériel impressionnante, si l'on considère qu'ils ne font que 90 mètres de long. La coque extérieure du transport moyen n'est qu'une épaisse coquille ; et l'intérieur est principalement constitué d'espaces vides. Ces transports s'avèrent très utiles pour acheminer médicaments, vivres, carburant, pièces détachées, armes, matières premières et troupes.

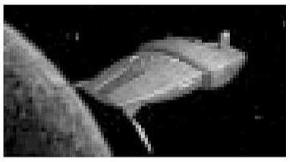


TRANSPORTEUR D'ESCORTE DE L'ALLIANCE

Coût en matières raffinées : 32
Coût de maintenance : 29
Chasseurs embarqués : 6
Troupes embarquées : 0
Puissance du bouclier : 200

Attaque :	Proue	Poupe	Bâbord	Tribord
Turbolaser	0	0	0	0
Canon à ions	0	0	0	0
Canon laser	30	0	60	60

Les transporteurs d'escorte de l'Alliance remplissent les mêmes fonctions que leurs équivalents Impériaux. Ils sont capables de transporter et de ravitailler plusieurs ailes de chasseurs, augmentant considérablement le nombre de chasseurs embarqués de la flotte à laquelle ils sont rattachés. Les transporteurs de l'Alliance sont dotés de meilleurs boucliers que les modèles Impériaux, mais leur puissance de feu reste relativement faible.

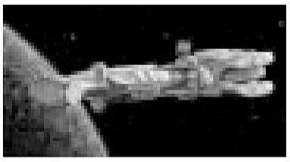


FREGATE CC-9600

Coût en matières raffinées : 58
Coût de maintenance : 53
Chasseurs embarqués : 0
Troupes embarquées : 1
Puissance du bouclier : 600

Attaque :	Proue	Poupe	Bâbord	Tribord
Turbolaser	60	40	120	120
Canon à ions	40	0	40	40
Canon laser	0	0	0	0

Le CC-9600 est le dernier-né de la série de vaisseaux lourds CC. Il est plus compact et nécessite moins d'hommes d'équipage que le CC-7700, le modèle précédent. Si le CC-7700 était principalement une plate-forme accueillant un puits de gravité artificielle, le CC-9600 est un authentique vaisseau de combat. La puissance de feu et les défenses du CC-9600 sont considérables, et sa capacité de stockage reste suffisante pour accueillir deux régiments de troupes terrestres.

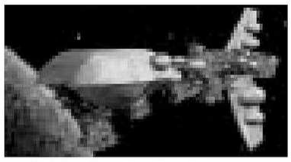


CORVETTE CORELLIENNE

Coût en matières raffinées : 14
Coût de maintenance : 23
Chasseurs embarqués : 0
Troupes embarquées : 0
Puissance du bouclier : 200

Attaque :	Proue	Poupe	Bâbord	Tribord
Turbolaser	0	0	0	0
Canon à ions	0	0	0	0
Canon laser	120	90	120	120

Vaisseau de guerre de moyen tonnage construit par les chantiers navals corelliens, la corvette a un passé bien rempli. Mesurant 150 mètres de long et équipée de boucliers et d'un armement honorable, elle peut tout aussi bien servir comme cargo que comme vaisseau de guerre de première ligne. Suite aux nombreuses aventures que ce vaisseau a connues avec les pirates corelliens et l'Alliance, il fut surnommé l'Anti-Blocus.



FREGATE D'ASSAUT

Coût en matières raffinées : 60
Coût de maintenance : 60
Chasseurs embarqués : 0
Troupes embarquées : 0
Puissance du bouclier : 600

Attaque :	Proue	Poupe	Bâbord	Tribord
Turbolaser	70	0	120	120
Canon à ions	50	0	50	50
Canon laser	0	0	0	0

La frégate d'assaut est l'un des principaux vaisseaux de guerre de première ligne de l'Alliance Rebelle. Construite à partir des plans des Cuirassés de l'Ancienne République, les ingénieurs de l'Alliance ont créé un vaisseau bien plus rapide et manœuvrable, tout en conservant l'armement du cuirassé.

VAISSEAUX LOURDS DE LA FLOTTE IMPÉRIALE



GALION STELLAIRE

Coût en matières raffinées : 15
Coût de maintenance : 20
Chasseurs embarqués : 0
Troupes embarquées : 3
Puissance du bouclier : 200

Attaque :	Proue	Poupe	Bâbord	Tribord
Turbolaser	0	0	0	0
Canon à ions	0	0	0	0
Canon laser	0	30	30	30

Le galion stellaire Impérial, long de 300 mètres, est conçu pour associer les soutes d'un cargo de fret à l'armement d'un appareil de combat. Ce vaisseau peut transporter des cargaisons tout en assurant sa défense, ce qui annule la nécessité d'envoyer des appareils d'escorte.

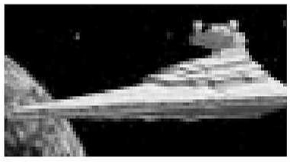


CROISEUR LEGER CARRAQUE

Coût en matières raffinées : 26
Coût de maintenance : 24
Chasseurs embarqués : 0
Troupes embarquées : 0
Puissance du bouclier : 200

Attaque :	Proue	Poupe	Bâbord	Tribord
Turbolaser	5	5	15	15
Canon à ions	0	0	0	0
Canon laser	60	60	90	90

Le croiseur léger carraque est de loin le vaisseau d'escorte Impérial le plus rapide. Long d'approximativement 350 mètres, son équipage dépasse le millier d'hommes et sa puissance de feu est redoutable. Il est tout à fait indiqué pour la grande majorité de missions d'escorte ou d'attaque.



DESTROYER STELLAIRE IMPERIAL

Coût en matières raffinées : 112
Coût de maintenance : 71
Chasseurs embarqués : 6
Troupes embarquées : 3
Puissance du bouclier : 300

Attaque :	Proue	Poupe	Bâbord	Tribord
Turbolaser	100	40	60	60
Canon à ions	100	40	40	40
Canon laser	0	0	0	0

Les impressionnants destroyers stellaires de classe Impériale, aux formes prismatiques, constituent le fer de lance de la Marine de l'Empire. Véritables merveilles de l'ingénierie spatiale, les destroyers stellaires Impériaux sont longs de 1600 mètres et disposent de plus de cent tourelles pour les combats spatiaux.

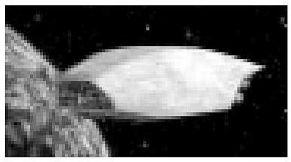


CUIRASSE IMPERIAL

Coût en matières raffinées : 44
Coût de maintenance : 33
Chasseurs embarqués : 1
Troupes embarquées : 2
Puissance du bouclier : 200

Attaque :	Proue	Poupe	Bâbord	Tribord
Turbolaser	40	20	70	70
Canon à ions	0	0	0	0
Canon laser	0	0	0	0

Le cuirassé est un ancien croiseur lourd datant de l'Ancienne République. Les cuirassés Impériaux standard sont identiques aux cuirassés originaux de l'Ancienne République, mais ils sont maintenant équipés d'un pont-hangar qui permet d'embarquer une escadrille de chasseurs TIE. En raison de sa vitesse relativement faible, le cuirassé Impérial sert principalement comme escorteur de convoi ou vaisseau de patrouille.



TRANSPORTEUR D'ESCORTE IMPERIAL

Coût en matières raffinées : 34
Coût de maintenance : 30
Chasseurs embarqués : 6
Troupes embarquées : 0
Puissance du bouclier : 200

Attaque :	Proue	Poupe	Bâbord	Tribord
Turbolaser	0	0	0	0
Canon à ions	0	0	0	0
Canon laser	30	30	60	60

Les transporteurs d'escorte de l'Alliance remplissent les mêmes fonctions que leurs équivalents Impériaux. Ils sont capables de transporter et de ravitailler plusieurs ailes de chasseurs, augmentant considérablement le nombre de chasseurs embarqués de la flotte à laquelle ils sont rattachés. Les transporteurs de l'Alliance sont dotés de meilleurs boucliers que les modèles Impériaux, mais leur puissance de feu reste relativement faible.

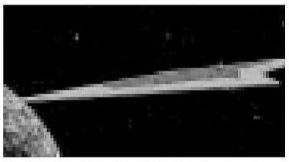


GALION

Coût en matières raffinées : 10
Coût de maintenance : 10
Chasseurs embarqués : 0
Troupes embarquées : 2
Puissance du bouclier : 100

Attaque :	Proue	Poupe	Bâbord	Tribord
Turbolaser	0	0	0	0
Canon à ions	0	0	0	0
Canon laser	0	0	0	0

L'origine de cet ancien vaisseau stellaire remonte au temps de l'Ancienne République. Conçu uniquement pour le transport, le galion est complètement désarmé. Adopté ensuite par l'Empire, le galion sert aujourd'hui essentiellement de transport de troupes.

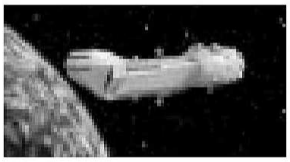


SUPER DESTROYER STELLAIRE

Coût en matières raffinées : 282
Coût de maintenance : 170
Chasseurs embarqués : 12
Troupes embarquées : 9
Puissance du bouclier : 1200

Attaque :	Proue	Poupe	Bâbord	Tribord
Turbolaser	500	150	300	300
Canon à ions	200	100	200	200
Canon laser	0	0	0	0

Le super destroyer stellaire, dernier-né de la flotte, long de huit kilomètres, éclipse même les gigantesques destroyers stellaires Impériaux. Le super destroyer stellaire est approximativement cinq fois plus puissant que son prédécesseur, plus petit. Généralement utilisé comme vaisseau amiral, le super destroyer stellaire est le vaisseau de guerre conventionnel le plus puissant de l'armada Impériale.



FREGATE LANCIER

Coût en matières raffinées : 14
Coût de maintenance : 30
Chasseurs embarqués : 0
Troupes embarquées : 0
Puissance du bouclier : 300

Attaque :	Proue	Poupe	Bâbord	Tribord
Turbolaser	0	0	0	0
Canon à ions	0	0	0	0
Canon laser	150	150	150	150

La frégate Lancier, longue de 250 mètres, est un vaisseau lourd que l'Empire a spécialement conçu pour affronter les chasseurs Rebelles. L'Empire a lancé le projet de construction de ces vaisseaux peu après la destruction de l'Etoile Noire par un petit nombre de X-wings et Y-wings Rebelles.



CROISEUR D'ATTAQUE

Coût en matières raffinées : 70
Coût de maintenance : 60
Chasseurs embarqués : 1
Troupes embarquées : 0
Puissance du bouclier : 600

Attaque :	Proue	Poupe	Bâbord	Tribord
Turbolaser	120	80	40	40
Canon à ions	60	0	40	40
Canon laser	0	0	0	0

Ce croiseur Impérial de 450 mètres de long a été conçu pour être produit en masse en un minimum de temps. Grâce à sa conception modulaire, l'intérieur du croiseur peut être facilement adapté pour répondre aux exigences de missions spécifiques.



TRANSPORTEUR D'ASSAUT

Coût en matières raffinées : 12
Coût de maintenance : 29
Chasseurs embarqués : 0
Troupes embarquées : 1
Puissance du bouclier : 300

Attaque :	Proue	Poupe	Bâbord	Tribord
Turbolaser	0	0	0	0
Canon à ions	0	0	0	0
Canon laser	150	0	60	60

Les transporteurs d'assaut sont conçus pour transporter rapidement les troupes d'assaut Impériales dans n'importe quel secteur de la galaxie, avec ou sans escorte. Bien qu'il ne puisse embarquer qu'un régiment, le transporteur d'assaut dispose d'une puissance de feu, d'une vitesse et d'une maniabilité suffisantes pour attaquer seul des systèmes faiblement défendus. En outre, les transporteurs d'assaut sont équipés des multiplicateurs d'hyperpropulsion les plus performants à ce jour.

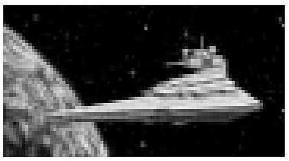


CROISEUR INTERDICTOR

Coût en matières raffinées : 40
Coût de maintenance : 34
Chasseurs embarqués : 0
Troupes embarquées : 0
Puissance du bouclier : 600

Attaque :	Proue	Poupe	Bâbord	Tribord
Turbolaser	10	0	20	20
Canon à ions	0	0	10	10
Canon laser	90	0	60	60

Ce croiseur stellaire de 600 mètres de long est bâti autour de la coque d'un croiseur standard, mais il est muni d'un puits de gravité artificielle et de quatre projecteurs gravifiques qui, lorsqu'ils sont activés, empêchent les vaisseaux alentours de passer en hyperespace.



DESTROYER STELLAIRE VICTOIRE II

Coût en matières raffinées : 72
Coût de maintenance : 63
Chasseurs embarqués : 2
Troupes embarquées : 0
Puissance du bouclier : 600

Attaque :	Proue	Poupe	Bâbord	Tribord
Turbolaser	120	80	80	80
Canon à ions	40	40	60	60
Canon laser	0	0	0	0

Le Victoire II est une version améliorée de l'ancien modèle de destroyer de classe Victoire. Le Victoire II, conçu spécialement pour les combats spatiaux, est équipé d'armes plus lourdes et de ponts-hangars plus importants que ceux du modèle original. Le Victoire II peut tout aussi bien remplir des missions de patrouille que de blocus, et il conserve les capacités de bombardement de son prédécesseur.



DESTROYER VICTOIRE

Coût en matières raffinées : 68
Coût de maintenance : 44
Chasseurs embarqués : 2
Troupes embarquées : 2
Puissance du bouclier : 200

Attaque :	Proue	Poupe	Bâbord	Tribord
Turbolaser	120	0	100	100
Canon à ions	0	0	0	0
Canon laser	0	0	0	0

Le destroyer de classe Victoire est un ancien croiseur stellaire qui a occupé une place de plus en plus importante dans la flotte Impériale. Ce vaisseau a été mis au point pour effectuer des bombardements planétaires. Tout en restant un vaisseau de combat très efficace, le destroyer stellaire Victoire peut effectuer des pilonnages orbitaux précis et dévastateurs.

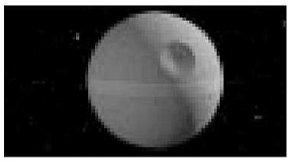


DESTROYER STELLAIRE IMPERIAL II

Coût en matières raffinées : 158
Coût de maintenance : 99
Chasseurs embarqués : 6
Troupes embarquées : 3
Puissance du bouclier : 800

Attaque :	Proue	Poupe	Bâbord	Tribord
Turbolaser	200	60	120	120
Canon à ions	200	20	80	80
Canon laser	0	0	0	0

Il s'agit d'une version améliorée du destroyer stellaire de classe Impériale, munie d'une coque lourdement renforcée, et de canons et batteries turbolaser lourdes plus puissants.



ETOILE NOIRE

Coût en matières raffinées : 584
Coût de maintenance : 600
Chasseurs embarqués : 24
Troupes embarquées : 18

Immense base de 120 km de diamètre, l'Etoile Noire était le fleuron de l'ingénierie Impériale. Conçue par l'ingénieur en chef Bevel Lemelisk et construite en orbite de la colonie carcérale de Despyre, l'Etoile Noire était le symbole de la domination par la terreur du Grand Moff Tarkin. Elle abritait 750 000 hommes et sa puissance de feu lui permettait de pulvériser un système. Tarkin fit la démonstration de la puissance de son chef-d'œuvre en détruisant Alderande, espérant ainsi obliger la Princesse Leia Organa à lui révéler l'emplacement de la base des Rebelles. L'Etoile Noire compte sur son superlaser destructeur de mondes et les turbolasers disposés sur sa surface pour repousser les attaques de grande envergure, mais est vulnérable aux attaques de chasseurs. Elle fut détruite lors de la bataille de Yavin. Le Grand Moff Tarkin périt à bord de sa création. Nul ne sait combien d'Etoiles Noires étaient en construction.

CHASSEURS STELLAIRES DE L'ALLIANCE



A-WING

Coût en matières raffinées :	**5**
Coût de maintenance :	4
Puissance de feu (canon laser) :	5
Puissance de feu (canon à ions) :	0
Energie du bouclier :	5
Hyperpropulseur :	Oui

Le A-wing est un chasseur léger, extrêmement véloce et manœuvrable. Il est équipé de deux canons laser asservis, d'un dispositif de brouillage sensoriel perfectionné et d'un bouclier de combat léger, qui en font le chasseur idéal pour les missions d'attaque rapide. Il a été conçu pour être la réponse de l'Alliance aux derniers modèles de chasseurs TIE, plus rapides.



B-WING

Coût en matières raffinées :	**7**
Coût de maintenance :	8
Puissance de feu (canon laser) :	8
Puissance de feu (canon à ions) :	6
Energie du bouclier :	9
Hyperpropulseur :	Oui

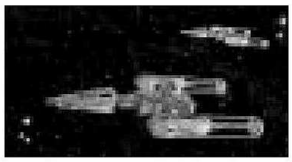
Le chasseur B-wing, à l'aspect inhabituel, fut conçu par l'Amiral Ackbar pour être la nouvelle génération de chasseurs d'assaut lourds. Armé de lance-torpilles à protons, de canons lasers et de canons à ions asservis à son cockpit à stabilisateur gyroscopique, le B-wing constitue un adversaire redoutable.



X-WING

Coût en matières raffinées :	**5**
Coût de maintenance :	4
Puissance de feu (canon laser) :	8
Puissance de feu (canon à ions) :	0
Energie du bouclier :	5
Hyperpropulseur :	Oui

Conçu par la firme Incom Corporation, le T-65 X-wing est un petit chasseur monoplace offrant une maniabilité exceptionnelle. Avec quatre canons laser asservis montés sur les extrémités de ses ailes, le X-wing peut libérer une impressionnante puissance de feu sur une cible unique. Le X-wing est également doté d'un hyperpropulseur et d'un générateur de bouclier très efficaces.



Y-WING

Coût en matières raffinées :	**5**
Coût de maintenance :	4
Puissance de feu (canon laser) :	5
Puissance de feu (canon à ions) :	3
Energie du bouclier :	5
Hyperpropulseur :	Oui

Le vieux biréacteur Y-wing participe encore à de nombreuses actions de la flotte Rebelle. Equipé d'un canon laser monté sur tourelle, d'un canon à ions et d'un blindage lourd, le Y-wing représente un bon choix pour les missions d'attaque massive.

CHASSEURS STELLAIRES DE L'EMPIRE



BOMBARDIER TIE

Coût en matières raffinées :	**3**
Coût de maintenance :	3
Puissance de feu (canon laser) :	5
Puissance de feu (canon à ions) :	3
Energie du bouclier :	0
Hyperpropulseur :	Non

Le bombardier TIE est un modèle particulier de TIE : sa coque est constituée de deux nacelles placées entre des capteurs solaires fixés sur ses ailes courbées. La première nacelle abrite le pilote et le canonnier, et sert à contrôler l'appareil. La seconde contient l'arsenal du chasseur : canons laser et bombes d'assaut lourdes. Le bombardier, comme les autres modèles TIE, est dépourvu d'hyperpropulseur, de système de survie et de bouclier



DEFENSEUR TIE

Coût en matières raffinées :	**5**
Coût de maintenance :	7
Puissance de feu (canon laser) :	10
Puissance de feu (canon à ions) :	0
Energie du bouclier :	5
Hyperpropulseur :	Oui

Le défenseur TIE marque une rupture avec la ligne traditionnelle des chasseurs Impériaux. C'est l'un des rares chasseurs à être équipé à la fois d'un générateur de bouclier et d'un hyperpropulseur. Le défenseur peut libérer une puissance de feu considérable grâce à quatre canons laser automatiques, qui lui permettent d'engager plusieurs ennemis à la fois. Des propulseurs de manœuvre très efficaces ont été incrustés dans ses trois étranges panneaux solaires, donnant ainsi au défenseur une maniabilité presque équivalente à celle de l'intercepteur TIE et de l'A-wing de l'Alliance. Tout cela fait du défenseur TIE un adversaire redouté par les pilotes de chasse de l'Alliance.



CHASSEUR TIE

Coût en matières raffinées :	**3**
Coût de maintenance :	3
Puissance de feu (canon laser) :	5
Puissance de feu (canon à ions) :	0
Energie du bouclier :	0
Hyperpropulseur :	Non

Les chasseurs TIE forment la plus grande partie de la chasse Impériale. Dépourvu de système de survie, de générateurs de bouclier et d'hyperpropulseur, ce petit appareil est bon marché et peut être produit en grande quantité. Son armement se limite à deux canons à ions placés sous la nacelle du cockpit.



INTERCEPTEUR TIE

Coût en matières raffinées :	**3**
Coût de maintenance :	3
Puissance de feu (canon laser) :	8
Puissance de feu (canon à ions) :	0
Energie du bouclier :	0
Hyperpropulseur :	Non

L'intercepteur est le fruit de l'évolution du concept original du chasseur TIE. Ses capteurs solaires sont montés sur des ailes inclinées et il est équipé de quatre canons laser au lieu des deux du modèle original. En outre, un puissant système de propulsion lui a été ajouté, rendant l'intercepteur aussi rapide et maniable que l'A-wing de l'Alliance. Il lui manque néanmoins toujours les boucliers, un hyperpropulseur et un système de survie, que l'on trouve sur la plupart des chasseurs de l'Alliance.

PERSONNAGES DE L'ALLIANCE



LUKE SKYWALKER

Garçon de ferme élevé sur la planète Tatooine, Luke est un disciple de la Force qui suit sa formation de Jedi. Pilote fougueux et qualifié, il est à l'origine de la destruction de la première Etoile Noire. Sa capacité grandissante à maîtriser la Force fait de lui un atout inestimable pour la Rébellion.



YAN SOLO

Autrefois contrebandier à la solde de l'infâme Jabba le Hutt, ce mercenaire à l'aspect débraillé n'a rejoint l'Alliance que très récemment. Pilote chevronné, meneur d'hommes et espion accompli, Solo est capable de plonger dans des situations périlleuses et d'en ressortir sans égratignures. Toujours accompagné de son fidèle second Chewbacca, Solo est le capitaine du cargo le Faucon Millenium.



MAZER RACKUS

Mazer Rackus est un pilote Twi'lek, qui a rallié l'Alliance depuis qu'il s'est écrasé sur un monde contrôlé par la Rébellion, alors qu'il était jeune.



MA'W'SHIYE

Le Lieutenant Ma'W'shiye est un tireur d'élite de l'Equipe de Forces Spéciales d'élite Eclipse de l'Alliance. Ma'W'shiye a subi un entraînement intense et peut survivre sur presque tous les types de mondes.



VANDEN WILLARD

Le Commandant Vanden Willard sert l'Alliance sous les ordres du Général Dodonna. Il est actuellement affecté à la défense planétaire sur Yavin.



BREN DERLIN

L'un des membres exécutifs de l'état-major de l'Alliance Rebelle, le Major Derlin a reçu l'ordre de localiser des sites possibles pour installer la base de l'Alliance après la Bataille de Yavin.



CARLIST RIEEKAN

Le Général Carlist Rieekan est le commandant de la flotte et de toutes les forces de l'Alliance basées dans le système Hoth.



AFYON

Le Capitaine Afyon est le commandant d'une frégate d'escorte de l'Alliance. Il a récemment été relégué à des missions de transport de fret.



PAGE

Membre inestimable des forces spéciales, le Lieutenant Page porte assistance à l'Alliance en menant des opérations secrètes.



ADAR TALLON

Au temps de l'Ancienne République, Adar Tallon était un brillant stratège. Nombre des techniques de combat mises au point par Tallon sont encore utilisées à la fois par l'Empire et par l'Alliance. Après des années passées à se cacher de l'Empire sur Tatooine, Tallon a récemment rejoint l'Alliance.



GARM BEL IBLIS

Garm Bel Iblis était un sénateur du système corellien et fut l'un des membres fondateurs de l'Alliance. Les conflits avec Mon Mothma et les ordres d'exécution de l'Empire l'ont poussé à se cacher. Il refait surface de temps à autre, suivi par de petits groupes de résistants, avant de disparaître à nouveau.



SARIN VIRGILIO

Le Capitaine Virgilio commande l'un des vaisseaux d'escorte des Volontaires pour la Défense de l'Alliance.



BORSK FEY'LYA

Borsk Fey'lya est le chef d'une grande partie du peuple Bothan. C'est un virtuose de la diplomatie : il est à l'origine, notamment, de l'entrée des Bothans dans l'Alliance après la bataille de Yavin. Comme la plupart des Bothans, Fey'lya est convaincu que la politique et le pouvoir sont bien plus importants que les intérêts personnels, ce qui lui permet de gravir progressivement les échelons de la hiérarchie du commandement de l'Alliance.



DRAYSON

L'Amiral Drayson est un officier de haut rang dans les forces de l'Alliance, mais à la différence de nombreux autres, il n'a pas commencé sa carrière au sein de l'Ancienne République ou de la Marine Impériale. Il était Amiral de la Flotte de Défense de Chandrila avant son invasion par l'Empire. Mon Mothma, également originaire de Chandrila, demanda à Drayson de rejoindre la Rébellion pour y servir comme commandant du vaisseau Amiral de l'Alliance.



JAN DODONNA

Le Général Jan Dodonna n'est autre que l'officier de l'Alliance qui planifia l'attaque de la première Etoile Noire, lors la Bataille de Yavin. Lorsque l'Alliance évacua sa base sur Yavin 4, Dodonna resta en arrière pour détruire la base et couvrir la retraite. Initialement porté disparu sur Yavin 4, Dodonna a maintenant repris sa place au sein de l'Alliance.



NARRA

Le Commandant Narra est un vieil habitué du sabotage des affaires de l'Empire. Il a participé à l'attaque de la première Etoile Noire.



MON MOTHMA

Autrefois Sénateur de l'Ancienne République, Mon Mothma, chef de l'Alliance Rebelle, est une vieille ennemie de l'Empereur Palpatine. Diplomate accomplie et négociatrice chevronnée, elle est le guide autour duquel se rassemblent les sympathisants de l'Alliance.



KAIYA ANDRIMETRUM

Le Commandant Andrimetrum a rejoint l'Alliance après la mort de son mari, assassiné par les forces Impériales lors de l'occupation de son monde natal. C'est une meneuse d'hommes exceptionnelle et ses troupes lui vouent une loyauté presque fanatique.



TALON KARRDE

Mercenaire aux nombreux talents doué d'un profond sens de l'humour, Karrde est un négociateur imperturbable doublé d'un excellent combattant. Actuellement, ses émoluments proviennent de l'Alliance, bien qu'il soit connu pour avoir autrefois offert ses services à l'Empire.



ROGET JIRISS

Roget Jiriss est une contrebandière dotée du sens de l'honneur. Lorsque Jiriss accepte de livrer une cargaison, elle arrive toujours dans les temps. Ayant de sérieux contacts avec plusieurs gros syndicats du crime, Jiriss est également une précieuse source d'informations pour l'Alliance.



ACKBAR

L'Amiral Ackbar est l'un des plus éminents conseillers militaires de l'Alliance Rebelle. Il a eu l'occasion d'étudier les tactiques d'attaque et de défense de l'Empire lorsqu'il était esclave du Grand Moff Tarkin. A présent, Ackbar met ses connaissances à profit dans les rangs de l'Alliance.



CRIX MADINE

Crix Madine était un officier Impérial à la tête d'un commando d'élite, avant de déserter et de rejoindre l'Alliance après la Bataille de Yavin. Il est aujourd'hui chargé de la stratégie et du commandement de toutes les troupes terrestres de l'Alliance.



ORRIMAARKO

Orrimaarko est à la tête de la cellule de résistance Rebelle sur Dressel. C'est un expert en espionnage et en actions secrètes, et surtout, le premier Dresselien à avoir reçu le commandement d'une escouade de forces spéciales de l'Alliance.



TURA RAFTICAN

Le Lieutenant Tura Raftican fut autrefois journaliste d'investigation pour le compte du réseau HoloNews. Depuis qu'elle a rejoint l'Alliance, elle fait usage de ses contacts pour prodiguer des informations aux Rebelles.



WEDGE ANTILLES

Pilote vétéran et expert en mécanique astronavale, Wedge Antilles est l'un des rares pilotes à avoir survécu à l'attaque de la première Etoile Noire. Après la destruction de l'Etoile Noire, Wedge reçut le commandement de sa propre escadrille de chasseurs. Il passe également une grande partie de son temps à créer ou perfectionner de nouveaux concepts de vaisseaux.



SYUB SNUNB

Le Capitaine Sullustéen Syub Snunb commande une frégate de l'Alliance.



NEVA

Le Capitaine Neva est un excellent agent des forces spéciales.



CHEWBACCA

Chewbacca est un Wookie de deux mètres de haut, natif de la planète Kashyyyk. Lorsque l'Empire colonisa Kashyyyk, les Wookies devinrent une race esclave et Chewbacca fut vendu. Il fut finalement libéré par un jeune officier Impérial, répondant au nom de Yan Solo, qui sacrifia sa carrière pour sauver le Wookie. Chewbacca se sentit une dette à vie envers Solo et il est depuis son inséparable compagnon. Ensemble, ils entamèrent une vie de contrebande et autres activités douteuses pour le compte de divers seigneurs du crime, tels que Jabba le Hutt. Chewbacca est également second à bord du Faucon Millenium et en assure la constante maintenance.



LEIA ORGANA

Fille adoptive du Sénateur de l'Ancienne République Bail Organa d'Alderande et sénateur elle-même jusqu'à la dissolution du Sénat Impérial, la Princesse Leia Organa est une visionnaire ardente et une diplomate inégalée, et s'affirme comme l'une des dissidentes les plus passionnées contre l'Ordre Nouveau de l'Empire. C'est sa bravoure qui a fourni les données techniques que l'Alliance utilisa pour détruire la première Etoile Noire.



LANDO CALRISSIAN

Cet ancien pirate et contrebandier reconverti en honnête homme d'affaires s'est établi comme Baron Administrateur de la Cité des Nuages dans le système Bespin. Son passé fait de lui un important et précieux allié pour l'Alliance. En plus des qualités de pilote et d'espion qu'il a acquises par le passé, Lando est également capable de prendre en charge l'administration d'un système et le perfectionnement des unités de production.

PERSONNAGES DE L'EMPIRE

MENNDO



Comme la plupart des Rodiens, Menndo commença sa carrière comme chasseur de primes, avant de réaliser que l'assassinat et l'espionnage étaient bien plus lucratifs et reposants que les chasses au fugitif. Maître assassin, Menndo est lié à la mort de diverses personnalités politiques éminentes.

DAALA



Daala, la seule femme amirale connue de la Marine Impériale, est l'un des plus brillants stratèges de l'Empire. Elle est actuellement aux commandes du dernier détachement spécial de développement d'armes lourdes du Grand Moff Tarkin.

VEERS



Le Général Veers commande un groupe d'élite des forces d'assaut terrestres de l'Empire actuellement placé sous les ordres du Seigneur Vador. Renommé pour ses brillantes stratégies et techniques de combat, Veers est en voie de prendre le commandement de l'ensemble des forces terrestres de l'Empire ; si toutefois il survit à sa collaboration avec le Seigneur Vador.

BRANDEI



Le Capitaine Brandei est le commandant d'un destroyer stellaire affecté à l'armada personnelle de l'Amiral Thrawn. La philosophie de Brandei consiste à dire qu'il est plus important de survivre et de combattre un jour de plus que de mourir de façon spectaculaire.

COVELL



Le Major Covell est le commandant en second des forces d'élite terrestres Impériales du Général Veers.

BANE NOTHOS



Bane Nothos commande la flotte Impériale qui patrouille dans la Bordure Extérieure.

ORLOK



Le Commandant Orlok, représentant de l'Empire sur Daluuj, est le spécialiste en constructions de l'Empire.

NEEDA



Commandant de flotte compétent au service de Dark Vador, le Capitaine Needa commande un destroyer stellaire Impérial.

DORJA



Le Capitaine Dorja commande un destroyer stellaire Impérial. Il est extrêmement prudent et généralement peu désireux d'engager l'ennemi dans un combat direct. Grâce à ses tactiques prudentes, son vaisseau n'a subi aucune avarie tant qu'il était sous son commandement.

GARINDAN



Garindan est l'un des plus célèbres informateurs kubaz de la galaxie. On le rencontre généralement aux alentours d'astroports majeurs tels que Mos Eisley. Garindan s'est chargé de dévoiler plusieurs opérations secrètes de l'Alliance à l'Empire.

LABANSAT



Labansat est l'un des plus célèbres mercenaires Weequay. Réputé pour sa brutalité acharnée et sa redoutable efficacité au combat, il arpente souvent les régions de Karstaxon et la Frange Intérieure de Plooriod, offrant ses services à quiconque accepte de payer le prix.

OZZEL



L'Amiral Ozzel est l'officier commandant du super destroyer stellaire personnel du Seigneur Vador. Or, Dark Vador ne semblant pas apprécier l'Amiral, il ne reste qu'à voir combien de temps ce dernier conservera son commandement... et sa vie.

PIETT



Le Capitaine Piett est premier officier à bord du super destroyer stellaire du Seigneur Vador.

KLEV



Le Commandant Klev est un officier robuste, très expérimenté dans l'art de mener des assauts, sur terre comme dans l'espace.

PELLAEON



Le capitaine Gilad Pellaeon est un officier de terrain compétent, quoique parfois un peu trop prudent.

ZUGGS



Pilote d'un croiseur d'assaut Impérial, le Commodore Zuggs surpasse les objectifs militaires de l'Empereur.

GRIFF



L'Amiral Griff est le commandant de flotte qui supervisa la construction des nouveaux super destroyers stellaires. Il fut également chargé de mener le blocus sur Yavin après la destruction de l'Etoile Noire.

NILES FERRIER



Mercenaire peu délicat au service de l'Empire, Niles Ferrier est un contrebandier, un espion, et un profiteur de guerre invétéré.

NOVAL GARAINT



Noval Garaint est un chasseur de primes que l'on ne voit jamais sans son armure de combat. On raconte que c'est lui la véritable force qui se tient derrière Horch, le seigneur du crime de Kheedar.

BEVEL LEMELISK



L'Ingénieur en chef Bevel Lemelisk est le chef de projet des bases sidérales Impériales et fut le créateur de l'Etoile Noire.

GRAMMEL



Le Capitaine-Superviseur Grammel est le commandant des garnisons Impériales en poste sur Circarpous V. Il est connu pour être impitoyable et pour torturer ses prisonniers, même lorsqu'il n'a rien à leur extirper.

PTER THANAS



Serviteur de l'Empire loyal et sérieux, le Commandeur Pter Thanas fait néanmoins partie des personnes les plus sympathiques qui aient prêté allégeance à l'Empereur Palpatine.

JERJERROD



Le Moff Jerjerrod est le commandant chargé de la construction des armes les plus puissantes de l'Empire, telles que l'Etoile Noire.

SCREED



Ancien bras droit de l'Empereur et chef militaire distingué, Screed est passé maître dans l'art de mener tous les types de batailles spatiales.

SHENIR RIX



Shenir Rix est une femme Calamari réputée pour être l'un des meilleurs fournisseurs de renseignements de la galaxie. Ses informations sont toujours fiables, sérieuses, et datant de moins de 24 heures. Si l'information vient de Rix, vous pouvez être sûr qu'elle sera précise.

THRAWN



Unique amiral non-humain de l'Empire, Thrawn est un grand stratège doublé d'un guerrier de sang froid. Sa ruse et sa connaissance des vaisseaux spatiaux en font un adversaire redoutable.

BIN ESSADA



Bin Essada est le gouverneur militaire Impérial qui dirige le système Circarpous Major. Malgré son apparence humaine, rien ne permet d'établir ses origines avec certitude.

DARK VADOR



Engoncé dans une imposante armure noire et un masque à tête de mort, Dark Vador, le Sombre Seigneur de Sith, est le symbole le plus flagrant de l'Empire et de son Ordre Nouveau. Vador est un puissant Jedi noir. Il est le principal responsable de l'extermination quasi-totale de l'Ordre des Chevaliers Jedi. Alors qu'il était le disciple d'Obi-Wan Kenobi, Vador fut séduit par le côté obscur de la Force et rejoignit l'Empire. C'est un brillant stratège doublé d'un excellent astropilote. Réputé pour sa nature impitoyable, rares sont ceux qui, ayant fait défaut au Seigneur Vador, vivent assez longtemps pour regretter leurs erreurs. L'Alliance espérait s'être débarrassée de Vador lors de la destruction de l'Etoile Noire, mais il a récemment repris les commandes de l'un des nouveaux super destroyers stellaires.

EMPEREUR PALPATINE



Malgré ses allures de vieillard décrépit, l'Empereur Palpatine représente l'ultime pouvoir de l'Empire. Palpatine a instauré l'Empire et s'est lui-même proclamé Empereur à la dissolution du Sénat de l'Ancienne République. Depuis cette époque, l'Empire, sous la direction de Palpatine, a virtuellement conquis la galaxie connue. Véritable maître du côté obscur de la Force, Palpatine est responsable de la formation de Dark Vador au côté obscur. La réelle étendue de ses pouvoirs reste encore inconnue.

VILLAR



Villar est l'archétype du mâle Dévaronien, rêvant de voyages et désireux d'explorer la galaxie. Or l'exploration revient cher, aussi Villar revend-il les informations qu'il peut glaner au cours de ses voyages au plus offrant, qui est généralement l'Empire.

FORCES SPÉCIALES DE L'ALLIANCE



ESPIONS BOTHANS

Coût en matières raffinées : 1
Coût de maintenance : 1

Les espions Bothans représentent une formidable source de renseignements pour l'Alliance. Les Bothans sont passés maîtres dans l'art de déceler et extorquer des informations vitales provenant de sources inconnues. En rejoignant l'Alliance après la Bataille de Yavin, le réseau d'espionnage Bothan est devenu un élément essentiel de sa réussite face à l'Empire.



AGENTS INFILTRES

Coût en matières raffinées : 2
Coût de maintenance : 1

Les agents infiltrés constituent les commandos d'élite de l'Alliance. Ils sont capables d'investir et de saboter les installations Impériales, y compris les plus lourdement gardées. Ces agents peuvent également être utilisés pour enlever des personnalités adverses ou porter secours aux membres de l'Alliance.



GUERILLAS

Coût en matières raffinées : 1
Coût de maintenance : 1

Les cellules de guérilla de l'Alliance furent la némésis de bien des gouverneurs Impériaux, semant insurrection et révolte partout sur leur passage. L'Alliance a utilisé efficacement ses troupes de guérillas pour provoquer des soulèvements sur de nombreux mondes contrôlés par l'Empire. Les troupes de guérilla peuvent également servir à réprimer les révoltes sur les planètes contrôlées par l'Alliance.



PATROUILLE Y-WING LONG-NEZ

Coût en matières raffinées : 2
Coût de maintenance : 1

Les chasseurs de reconnaissance Y-wing Long Nez sont utilisés par l'Alliance pour explorer des systèmes inconnus. Les Y-wing Long Nez ont sacrifié une partie de leur armement pour acquérir des réservoirs supplémentaires et un hyperpropulseur plus puissant.

FORCES SPÉCIALES DE L'EMPIRE

COMMANDOS IMPERIAUX



Coût en matières raffinées : 2
Coût de maintenance : 1

Les commandos Impériaux sont des forces spéciales d'élite, dont les missions consistent le plus souvent à infiltrer et saboter des troupes et des installations ennemies. Les commandos peuvent également servir à provoquer des insurrections sur les systèmes ennemis ou à étouffer des révoltes sur les mondes contrôlés par l'Empire.

DROIDE SONDE IMPERIAL



Coût en matières raffinées : 1
Coût de maintenance : 1

Les droïdes sondes ont été conçus par l'Empire pour mener des missions de reconnaissance et obtenir des renseignements. Chaque droïde sonde est placé dans une nacelle munie d'un hyperpropulseur, qui lui permet de parcourir la galaxie sans qu'un déploiement par un vaisseau de ligne ne soit nécessaire.

DROIDE D'ESPIONNAGE IMPERIAL



Coût en matières raffinées : 1
Coût de maintenance : 1

Les droïdes d'espionnage Impériaux ont été conçus pour ressembler à des droïdes de protocole ordinaires, si ce n'est qu'ils sont munis d'émetteurs spéciaux intégrés. Ces émetteurs leurs permettent de communiquer des informations à l'Empire.

COMMANDOS DE LA MORT NOGHRI



Coût en matières raffinées : 2
Coût de maintenance : 1

Les commandos de la mort Noghri sont experts en infiltration et en assassinat. Tous les Noghri sont profondément loyaux envers le Seigneur Vador et exécutent systématiquement ses ordres, qu'il s'agisse de capturer un membre de l'Alliance ou de libérer un agent de l'Empire retenu prisonnier.

RÉGIMENTS DE L'ALLIANCE



REGIMENT DE L'ARMEE REBELLE

Coût en matières raffinées :	6
Coût de maintenance :	3
Force d'attaque :	3
Défense :	5
Résistance aux bombardements :	5

Les régiments de l'Armée constituent la majeure partie des troupes terrestres de l'Alliance. Quoi que moins bien armés et blindés que les régiments de la Marine, les régiments de l'Armée sont rapides à mettre sur pied et leur entretien ne coûte pratiquement rien.



REGIMENT DE LA MARINE REBELLE

Coût en matières raffinées :	8
Coût de maintenance :	6
Force d'attaque :	6
Défense :	3
Résistance aux bombardements :	5

Les régiments de la Marine Rebelle constituent les principales troupes de soutien des vaisseaux de l'Alliance. Généralement stationnés à bord des vaisseaux lourds, ces régiments se chargent aussi bien de la sécurité des vaisseaux que des assauts planétaires.



REGIMENT SULLUSTEEN

Coût en matières raffinées :	3
Coût de maintenance :	1
Force d'attaque :	1
Défense :	4
Résistance aux bombardements :	2

Les régiments sullustéens sont principalement utilisés par l'Alliance comme troupes de garnison, en raison de leur faible coût de maintenance et de leur force d'attaque limitée. Les Sullustéens sont passés maîtres dans l'art d'anticiper et de déjouer les opérations secrètes sur les systèmes auxquels ils sont affectés.



REGIMENT DE WOOKIES

Coût en matières raffinées :	10
Coût de maintenance :	8
Force d'attaque :	8
Défense :	4
Résistance aux bombardements :	4

Les régiments Wookies constituent la plus grosse force de frappe des troupes terrestres de l'Alliance. Leur force d'attaque et de défense impressionnantes en font des adversaires redoutables, même pour les régiments de stormtroopers les mieux armés.



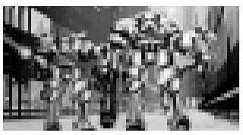
REGIMENT MON CALAMARI

Coût en matières raffinées :	6
Coût de maintenance :	4
Force d'attaque :	2
Défense :	8
Résistance aux bombardements :	9

Les régiments Mon Calamari de l'Alliance constituent les troupes les plus résistantes aux attaques et aux bombardements de l'Alliance et l'Empire réunis. Cela fait d'eux la garnison idéale pour protéger les systèmes importants.

RÉGIMENTS DE L'EMPIRE

REGIMENT DE DARK TROOPERS



Coût en matières raffinées :	12
Coût de maintenance :	8
Force d'attaque :	8
Défense :	8
Résistance aux bombardements :	6

Les dark troopers ont été soigneusement gardés secrets par l'Empire. Il s'agit d'un groupe de stormtroopers d'élite capables de maîtriser la Force, ce qui les rend infiniment plus dangereux que les stormtroopers ordinaires. L'armement et l'exo-armure évolués des dark troopers en font des adversaires redoutables.

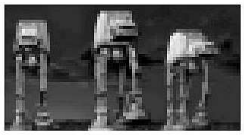
REGIMENT DE DROIDES DE GUERRE



Coût en matières raffinées :	9
Coût de maintenance :	8
Force d'attaque :	8
Défense :	2
Résistance aux bombardements :	2

Les droïdes de guerre Impériaux constituent les troupes d'assaut lourdes les plus redoutées : ces droïdes enragés exterminent absolument tout ce qui est à leur portée. En raison de leurs faibles capacités de défense, toutefois, les droïdes de guerre sont utilisés pour les assauts planétaires, mais n'intègrent jamais une garnison.

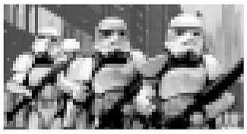
REGIMENT DE L'ARMEE IMPERIALE



Coût en matières raffinées :	6
Coût de maintenance :	3
Force d'attaque :	3
Défense :	5
Résistance aux bombardements :	5

Les régiments de l'Armée forment la majeure partie des troupes terrestres de l'Empire. Les régiments de l'Armée sont munis du même blindage que la Marine, mais ils ne disposent pas de la même puissance de feu.

REGIMENT DE STORMTROOPERS



Coût en matières raffinées :	9
Coût de maintenance :	6
Force d'attaque :	6
Défense :	6
Résistance aux bombardements :	6

Les régiments de stormtroopers Impériaux constituent les principales troupes de choc de l'Empire. Dotés d'un excellent rapport attaque-défense, ils sont adaptés à toutes les situations, des assauts planétaires aux mises en garnison.

REGIMENT DE LA MARINE IMPERIALE



Coût en matières raffinées :	7
Coût de maintenance :	5
Force d'attaque :	5
Défense :	3
Résistance aux bombardements :	2

Les régiments de la Marine Impériale représentent les principales troupes embarquées à bord des vaisseaux lourds. Ils sont utiles pour mener des attaques au sol et sont généralement mieux équipés que les régiments de l'Armée.

Index

A

Agent 14, 22-23, 42, 54, 65, 77, 78-79, 87
  Interpréter 78
Agents infiltrés 98
Alerte de bataille 20-21, 141
Alliance 11, 13, 21
  Quartier général 11, 24, 69, 134
Aménager
  Installations 82
Amiraux 14, 55, 66, 95, 121, 125, 142
Appâts 42, 102-103
Assaut 57
  Planétaire 57, 122-124
Attaques 56-58, 66, 145, 150-151
  Anticiper 134
  Formations 150

B

Barre de référence 37, 38, 40
Barre des messages 22, 43, 80
Bases de données (*voir aussi Encyclopédie*) 73
Batailles
  Conduire 145-153
  Perdre 80
  Simuler les résultats 21, 121, 152
Bataille finale 94-95
Batteries 57, 125, 131-133
Blocus 59, 90, 124
Boîte de dialogue
  Connexion Série 159
Bombardements 57, 85, 95, 122-123
Bombardements orbitaux (*voir Bombardements*)
Bonus de Charisme 94
Bordure 12, 65, 135
Boucliers 57, 72, 122-124, 131-133
  Etoile Noire 72, 124
  Générateurs72
  Etat 145-146
  Planétaires 122-123, 126, 131-133
  Recharge 146-147

C

Camps d'entraînement 12, 46, 72, 82, 128-129
Avancés 82
  En attente 66, 72
Canons à ions 132-133, 140
Canons laser 141
Capacité de maintenance 81
Caractéristiques (*voir Personnages*)
Catégories de messages 79
Chantiers de construction
Avancés 82
  En attente 66
  Etat 86
  Réserver 86
Chantiers navals 27, 54, 66, 72
  Avancés 82
  En attente 66, 72
  En orbite 82, 115
Chantiers navals orbitaux (*voir Chantiers navals*)
Chargement du jeu 17
Charger une partie 75, 162
Charisme 125
Chasseurs 125
Groupes 66, 142-145, 148
Hangars 129
Escadrons 72, 117
Chasseurs de primes 97
Chasseurs stellaires (*voir Vaisseaux*)
Chasseurs TIE (*voir Vaisseaux*)
Chasseurs Y-wing (*voir Vaisseaux*)
Choix de la construction 32, 46, 83, 114, 128
Cibles 144-145
Cockpit de la navette 21, 67
Commandes au clavier 62-66
Commandes à la souris 62-63
Commandes de la caméra 66, 143, 147-148
Conditions de victoire 11, 21, 65, 78, 136
  Objectifs 65
Configuration multijoueur 157
Connexion série 159
Construction 80-82
Construction et Production 26-27, 31, 35, 46, 48, 82-85
Construire
  Installations 82
  Vaisseaux 113
  Arrêter la construction 84
  Troupes 128-129
Constituer
  Troupes 128-129
Contrebande 52, 89
Contrôler 11-12
Coruscant 11, 54, 90, 94, 136
Couleurs 24-25, 70
Créer une mission 40, 42, 102-104
Crochet droit 149-150
Crochet gauche 149-150

D

D2-R2 (*voir Droïdes*)
Défense 131-133
Défense d'un système 63, 102, 106
Démolir
  Installations 86
  Vaisseaux 86, 117
  Troupes 86
Déplacement confirmé 110, 115, 122, 135
Déroulement du temps 74, 102
Destroyers Stellaires (*voir Vaisseaux*)
Détection 103
Dialoguer (*voir Catégories de messages*)
DirectX 16-17, 168
Dommages
  Evaluer 145 - 147
Droïdes 77 - 80
Agent 14
  D2-R2 22, 33, 43, 78
  IMP-22 14, 51, 54, 56, 77, 87, 128
  Messager 78 - 80
  SD-7 51, 77, 78, 81
  Sonde 07, 56 - 98,
  Z-6PO 22, 29, 30, 35, 77, 87, 128
Droïde messager (*voir Droïdes*)
Droïdes sondes (*voir Droïdes*)
Duel multijoueur (*voir Multijoueur*)

E

Eléments d'une fenêtre 62 -63
Empereur Palpatine 11, 38, 93, 135, 136
Empire 11, 13, 21
  Quartier général 54
Enclume 149 - 150
Encyclopédie 41, 64, 73
Encyclopédie Galactique (*voir Encyclopédie*)
Energie 31, 54, 72
Enregistrer la partie 75
Equipes de reconnaissance (*voir Y-wing Long Nez*)
Escorte 117, 119, 151
Espionnage (*voir aussi Types de missions*)
Espions Bothans (*voir Forces Spéciales*)
Etoile Noire 90, 124
  Attaque 105, 124

F

Faisceaux tracteurs 116, 140, 145, 146, 150, 151,
Faucon Millenium 94
Fenêtre Flotte 48 - 53
Fenêtre Secteur 69 - 70
Flottes 111
  Attaque d'un système 122-123
  Transport de personnel 120
  Commandants 121
  Défendre un système 129
  Engager l'ennemi 124-141
  Localiser 126
  Offensive 111
  En orbite 111
  Réorganiser 120
  Transport de troupes 120
Force 92-94
Forces en présence 162
Forces Spéciales 13, 31, 97-98, 121
  Recherche 66, 99
  Types 58

G

Gagner (*voir aussi Conditions de victoire*) 135-136
Galaxie 20
  Tableau synoptique 30-31
  Taille 21, 67, 161
Galions (*voir Types de vaisseaux*)
Garnisons 127
  Option Gérer les garnisons 128
GenCore (voir *Installations*)

Grades de commandement 56, 95
Guérillas (*voir Forces Spéciales*)
Guide de dépannage 16-17

H
Héberger une partie 158
Holocube 14, 77, 147

I
IMP-22 (*voir Droïdes*)
Index des messages 79
Informateurs 104
Installations
  Aménager 82
  Défensives 131-133
  Destination 32, 84
  GenCore 131-132
  Construction et Production 81-82
  Démolir 86
  En construction 32-33, 82, 86
Installer le jeu 15-17
Insurrections (*voir aussi Types de missions*) 91
Intégrité de la coque 146
Internet (*voir aussi Multijoueur*) 164-170
  Améliorer les performances 167
  Terminologie 168-170
  Utilitaires 166-167
Internet Gaming Zone 164

J
Jeu
  Difficulté 21, 67
  Déroulement du temps 76, 162
  Automatiser 14, 77-78

K
KDY V-150 (*voir Batteries*)

L
Légende 73
Leia Organa 38, 94, 97
LNR (*voir Batteries*)
Loyauté (*voir aussi Soutien populaire*) 12, 71, 88-91
Luke Skywalker 11, 92, 94-95

M
Manœuvres 148-150
Prédéfinies 142
Marteau 149, 150
Matières
  Premières 12, 27, 29-31, 68, 81-82
  Raffinées 29-30, 81-82, 68
Menu Défense 132-133
Messages sonores 67
MIG (*voir Moniteur des Informations Galactiques*)
Mines 12, 29, 72, 81, 82, 84
Missions
  Annuler 109-110
  Affectations 148, 119
  Poursuivre 110
  Retour 109
  Statut 109-110
Types de missions 105-108
Mode stratégique 10, 64
Mode tactique 14, 66, 140-152
  Accéder au mode tactique 141
Moniteur de la maintenance 30, 36, 47, 81
Moniteur des Informations Galactiques (MIG) 22, 65, 68, 70
Moniteur des Matières premières 30, 82, 87
Moniteur des Matières raffinées 30, 36, 82, 87
Moniteur tactique 142-143

N
Noyau galactique 69

O
Objectifs (*voir Conditions de victoire*)
Options de combat 151
Options du jeu 22, 28, 29, 64, 75, 76
Options du mode multijoueur 156, 161

P
Palais de Jabba 39, 98
Paramètres sonores 64, 71, 76
Parties multijoueur 156-169
Connexion série directe 157, 159, 160
  Héberger 158-159
  Internet 159, 164-170
  Rejoindre 160-162
  Modem 158
  TCP/IP 159, 170
Passerelle 64, 68-80
  Commandes 64, 70
  Moniteurs 68
Pause 64, 74
Personnages 92-93, 95
  Caractéristiques 96, 105
  Assassinat 91-93
  De départ 96
  Capturer 94
  Commandements 92, 96, 103
  Détecter l'ennemi 66
  Recherche à partir du MIG
  Force 92-94
  Icônes 56, 96
  Blessés 96
  Loyauté 96
  Recrutement 107
  Retirer 94
  Statut 41, 56, 96
  Traîtres 94
Personnel (*voir Personnages*)
Points
  Maintenance 88
Points de navigation 142, 144
Prendre le commandement (*voir aussi Batailles*) 141, 142, 151, 152
Production
  Gérer la production 65, 78, 88
Puits de gravité 140, 151

Q
Q.G. uniquement 21, 67, 162
Quartier général
  Perte 90
Quartier général des Rebelles (*voir Alliance*)
  Déplacer 134
  Quitter le jeu 16, 21, 65, 76

R
R-D (*voir Types de missions*)
Readme 16
Recherche de Forces Spéciales
Recherche de Personnel 99
Recherche-Développement (*voir Types de missions*)
Recherche d'une Flotte 48, 56, 71, 124-125
Recherche d'une Troupe 132
Recherche d'un Système planétaire 64, 74-75
Recherche d'un Vaisseau 48, 64, 124-126
Reconnaissance (*voir Catégories de missions*)
Régiments de la Marine (*voir Troupes*)
Régiments de l'Armée 46-48, 130
Régiments de Soldats
  Constituer (*voir Construire, Troupes*)
  Défenses basées au sol (*voir Défense*)
  Entraînés (*voir Camps d'entraînements*)
  Morts
  Renforcer
  Démolir (*voir Démolir, Troupes*)
  Stationner
  Types
Rejoindre une partie 160-161
Répression d'une insurrection (*voir Types de missions*)
Ressources (*voir Matières, Premières*)
Résultat de la bataille 152

S
Sabotage (*voir Types de missions*)
SD-7 (*voir Droïdes*)
Secteurs 11, 22, 24
Services de renseignements 104, 134
Simuler les résultats (*voir aussi Batailles*) 141, 152
Soutien populaire 12, 71, 88-91
Support technique 171-172
Systèmes d'armes (*voir aussi Vaisseaux, Systèmes d'armes*)
  Planétaires 131-133
Système de base 44-45, 110
  Changer le système d'un personnage 110
Système de destination (*voir Système*)

Systèmes
Assaut (*voir Assaut planétaire*)
Base (*voir Systèmes de base*)
Défendre (*voir Défense*)
Neutres 11, 25, 37, 50, 56, 70
Protection des systèmes clés 131-132
Destination (*voir Installations, Destination*)
Inhabités 49-50, 89, 120
Systèmes stellaires (*voir Systèmes planétaires*)

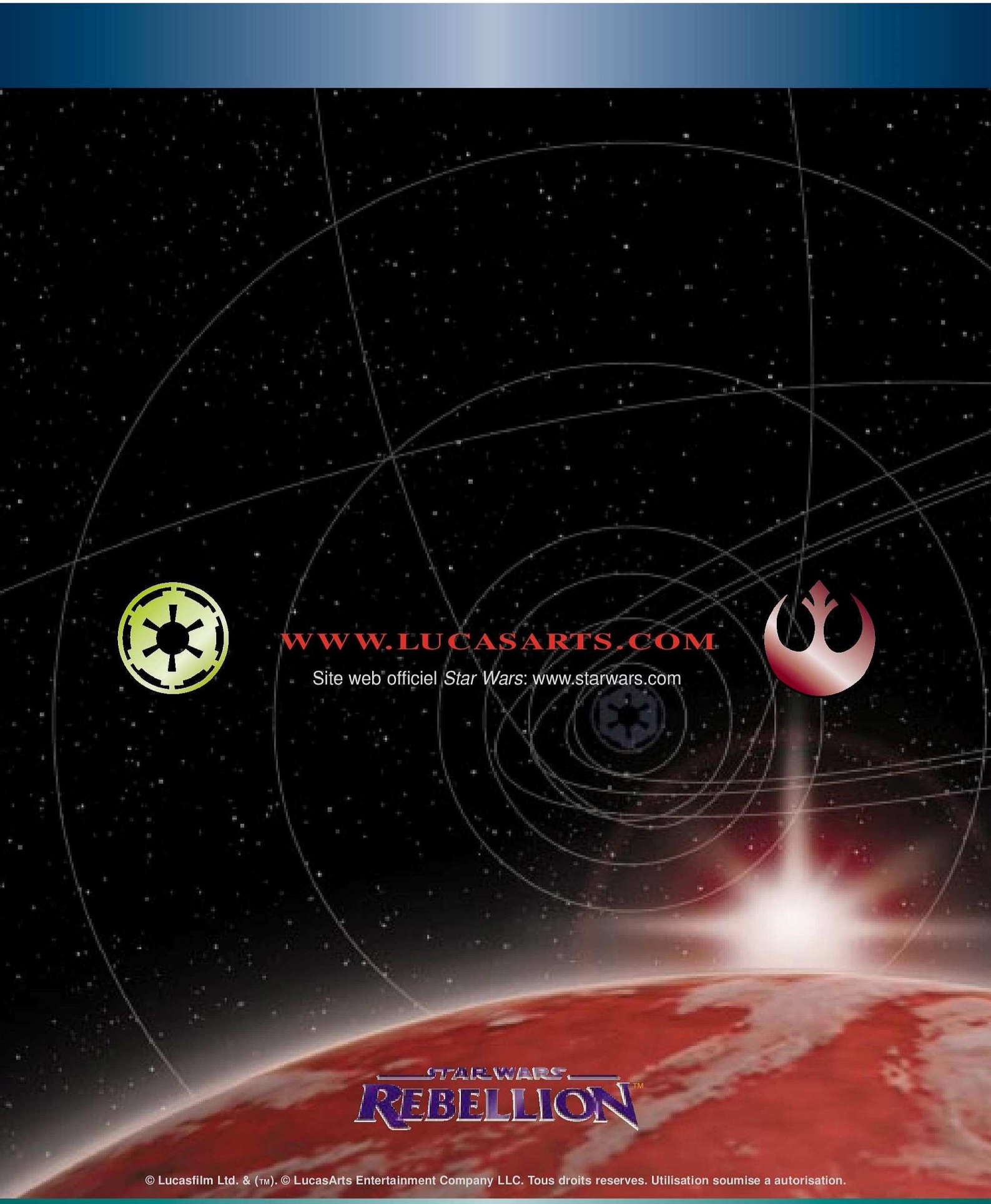
T
Tactiques
Tactiques des vaisseaux 150
Traîtres 94
Turbolasers 140
Tutoriels 20-53

U
Unités
Matières raffinées (*voir Points*)
Unités d'assaut 66, 140

V
Vaisseaux
Construction 113-115
Capacité 55, 116
Endommagés 117
Etat 116
Réparation 117
Démolir 86, 117
Transit 115
Types 117, 120
Valeur 115
Systèmes d'armes 115-116, 120-121
Vaisseaux de transport (*voir Vaisseaux*)
Vaisseaux lourds (*voir Vaisseaux*)
Volume (*voir Paramètres sonores*)

Y
Yan Solo 38, 92, 94, 97, 98
Yavin 10, 24, 69, 92, 134
Yoda 94
Y-wing Long Nez

Z
Z-6PO (*voir Droïdes*)



© Lucasfilm Ltd. & (TM). © LucasArts Entertainment Company LLC. Tous droits reserves. Utilisation soumise a autorisation.