

STAR WARSTM ROGUE SQUADRONTM 3D

MANUEL D'INSTRUCTIONS







S O M M A I R E



Introduction	2
Pour Commencer	4
Navigation dans les Menus	6
Options	7
Commandes de Vol	12
Vaisseaux Disponibles	19
Armement des Vaisseaux	20
L'armement des Rebelles	21
Défenses et Vaisseaux Imperiaux	22
Score	24
Missions	26
Personnages	32
Conseils de Vol	35
Credits	36
Garantie Limitée	39

INTRODUCTION

La galaxie vit des heures de gloire. La terrible Etoile Noire a été détruite par Luke Skywalker, aidé de Wedge Antilles. Mais le temps presse. L'Empire est toujours puissant et rassemble toutes ses forces dans l'espoir de porter un coup fatal à l'Alliance Rebelle.

Pour stopper la contre-offensive de l'Empire, Luke Skywalker et Wedge Antilles ont créé l'escadron Rogue, qui réunit les douze pilotes les plus doués et les plus expérimentés de l'Alliance. C'est à cet escadron que sont confiées les missions les plus délicates, mais aussi les plus stratégiques.

Vous incarnerez Luke Skywalker, le leader de cette unité d'élite. Les missions qui vous seront proposées se déroulent entre La Guerre des étoiles : un nouvel espoir et L'Empire contre-attaque. Votre supérieur, le général Rieekan, vous présentera vos objectifs de mission ainsi que les stratégies à mettre en œuvre pour contrer les forces Impériales. Wedge Antilles et les autres membres de l'escadron seront vos coéquipiers aux cours opérations d'opérations aux objectifs variés : sauvetage, reconnaissance, raid, attaque éclair...

Vous affronterez l'Empire en combat rapproché dans les différents mondes de La Guerre des étoiles. Plus vous améliorerez vos compétences, plus les vaisseaux et les armes qui vous seront confiés seront puissants, et plus les missions seront difficiles. Dans ce combat contre les forces obscures, votre agilité et votre sens tactique feront la différence entre le succès et l'échec.



CARTES ACCELERATRICES 3D

Rogue Squadron™ 3D requiert une carte accélératrice 3D pour fonctionner. Consultez le Readme et le Guide de dépannage pour plus d'informations.

POUR COMMENCER

REMARQUE : nous vous recommandons vivement d'utiliser un joystick pour jouer. Pour installer **Rogue Squadron 3D** sur votre PC :

1 Fermez toutes les fenêtres et quittez toutes les applications en cours d'exécution.

2 Insérez le disque de **Rogue Squadron 3D** dans votre lecteur de CD-ROM.

3 Le programme d'installation de **Rogue Squadron 3D** apparaît automatiquement après quelques secondes. Si la notification d'insertion automatique est désactivée, et que le programme d'installation n'apparaît pas lorsque vous insérez le CD dans le lecteur, vous devrez exécuter ce programme manuellement. Pour ce faire, double-cliquez sur l'icône du poste de travail puis, dans la fenêtre qui apparaît, sur l'icône du CD-ROM. Double-cliquez sur l'icône du fichier Rogue.exe pour lancer le programme d'installation. Les options disponibles sont les suivantes :



Programme d'installation

Installer Rogue Squadron 3D Installe le jeu sur votre disque dur.

Readme et Guide de dépannage Il est vivement recommandé de consulter ces deux documents pour obtenir les dernières informations concernant le jeu. Consultez le Guide de dépannage pour obtenir des instructions détaillées sur l'installation, ainsi que des astuces qui vous dépanneront en cas de problème technique.

Analyse de l'ordinateur Vérifie si votre système est assez performant pour lancer ce jeu.

Retour à Windows Vous renvoie au bureau de Windows.

4 Pour installer le jeu, cliquez sur le bouton **Installer Rogue Squadron 3D**. Suivez les instructions qui apparaissent sur votre écran.

5 Choisissez maintenant le répertoire dans lequel vous allez installer ce jeu. Le répertoire C:\Program files\LucasArts\Rogue vous est proposé par défaut. Si vous souhaitez installer **Rogue Squadron 3D** dans un autre dossier, spécifiez le nouveau chemin.

6 Vous aurez la possibilité d'ajouter les raccourcis du jeu au menu Démarrer. La création d'un raccourci vous facilitera le lancement du jeu. Cliquez sur les cases à cocher pour empêcher la création des différents raccourcis qui vous sont proposés.



7 Le programme d'installation va ensuite créer un groupe de programmes **Rogue Squadron 3D** dans lequel les icônes de l'application seront ajoutées. Cliquez sur Suivant pour accepter le nom par défaut (**Menu\Programmes\LucasArts\ Rogue Squadron**), créez un nouveau dossier ou sélectionnez un dossier existant et cliquez sur Suivant.

8 Le programme vous demande maintenant si vous souhaitez qu'un raccourci soit créé sur votre bureau. Vous avez également la possibilité de consulter le fichier Readme.

9 Si vous utilisez un joystick, nous vous recommandons de le calibrer dès maintenant, avant de lancer le jeu.

10 Un message vous indique que l'application est installée.

11 Une fois l'installation terminée, le programme vous demandera peut-être de procéder à l'installation de DirectX 6.0, qui est nécessaire pour que **Rogue Squadron 3D** puisse fonctionner. Si DirectX (ou une version ultérieure) est détecté sur votre système, la case à cocher restera vide, et vous n'aurez pas besoin d'installer ces pilotes. Cliquez sur Terminer.

12 La première fois que vous lancez le jeu, vous devez sélectionner un périphérique pour l'affichage.

13 Vous voilà prêt à lancer **Rogue Squadron 3D**.

Des problèmes pour installer le jeu ?

Si vous rencontrez des difficultés pour installer ce jeu, consultez le Guide de dépannage. Vous y trouverez de plus amples instructions concernant l'installation de **Rogue Squadron 3D**, ainsi que des astuces qui vous permettront de résoudre la grande majorité des problèmes techniques que vous pourriez rencontrer. Pour accéder au Guide de dépannage :

1 Ouvrez le programme de lancement comme indiqué précédemment.

2 Cliquez sur le bouton Readme et Guide de dépannage, puis sur Guide de dépannage.

Chargement du jeu

1 Pour lancer le jeu, insérez le CD de **Rogue Squadron 3D** dans votre lecteur de CD-ROM. Si la notification d'insertion automatique est activée, le programme de lancement du jeu apparaît automatiquement après quelques secondes.

2 Si la notification d'insertion automatique est désactivée, cherchez le répertoire dans lequel vous avez installé **Rogue Squadron 3D** sur votre disque dur. Double-cliquez sur l'icône de l'application (Rogue.exe), ou double-cliquez sur l'icône du CD-ROM dans le Poste de travail, puis sur Rogue.exe.

Le Programme de lancement

1 Si l'installation s'est déroulée normalement, le Programme de lancement apparaît automatiquement.

2 Le Programme de lancement apparaît automatiquement à l'écran chaque fois que vous insérez le CD de **Rogue Squadron 3D** dans votre lecteur de CD-ROM, double-cliquez sur

l'icône du CD-ROM, choisissez **Rogue Squadron 3D** dans le menu Démarrer, ou encore double-cliquez sur l'icône de l'application Rogue.exe.

3 Pour charger le jeu, choisissez Jouer à **Rogue Squadron 3D** dans le Programme de lancement. Les options disponibles dans le programme de lancement sont les suivantes :

Readme et Guide de dépannage Nous vous recommandons vivement de consulter ces deux fichiers avant de lancer le jeu. Consultez le Guide de dépannage pour obtenir des instructions détaillées concernant l'installation, ainsi que quelques astuces qui vous permettront de résoudre la grande majorité des problèmes techniques que vous pourriez rencontrer. Vous avez également la possibilité de réinstaller DirectX 6.0 et de lire l'accord de licence.



Programme de lancement

Configuration matérielle Cette option vous permet de procéder à une analyse de votre ordinateur pour vérifier si celui-ci correspond effectivement à la configuration minimale requise, d'activer votre carte 3D, ou de sélectionner et calibrer votre manette.

Désinstaller Rogue Squadron 3D Permet de désinstaller le jeu.

Retour à Windows Cliquez sur ce bouton pour revenir au bureau de Windows.

Navigation dans les menus

Une fois le jeu lancé, vous pouvez utiliser le joystick, la souris ou le clavier pour vous déplacer d'un écran à l'autre, pour sélectionner ou modifier une option et pour démarrer une mission. Si vous utilisez le clavier, les **flèches** du pavé directionnel ou la touche **TAB** déplaceront le curseur et la touche **ENTREE** validera vos choix. Avec un joystick, le bouton 1 valide, le bouton deux annule (**touche ECHAP**) et le bouton 4 équivaut à la barre d'espace. A la souris, déplacez votre pointeur et cliquez pour valider vos choix.

Tableau de Service

Après avoir cliqué sur Jouer à **Rogue Squadron** dans le Programme de lancement, une série de logos s'affichera à l'écran avant que vous n'arriviez dans l'interface principale du jeu. L'écran qui s'affiche en premier est le Tableau de service. Ici, vous pourrez créer un nouveau pilote pour débiter une campagne ou sélectionner un pilote existant. La première fois que vous lancez le jeu, un seul bouton est disponible en haut de l'écran.



Tableau de Service

Créer : permet d'ajouter un nouveau pilote dans le Tableau. Cliquez sur ce bouton, puis entrez le nom du pilote et appuyez sur **ENTREE** pour valider. Le nom apparaîtra alors dans la liste au centre de l'écran et les options par



défaut seront affectées à ce nouveau pilote. Le tableau indique également le grade du joueur et la mission de niveau le plus élevé remplie par ce joueur. Le grade augmentera au fur et à mesure que vous avancerez dans les missions.

Quand vous créez le premier joueur, trois nouveaux boutons apparaissent.

Supprimer : permet de supprimer un pilote du Tableau. Sélectionnez le nom du pilote que vous désirez effacer puis cliquez sur ce bouton.

Renommer : cliquez sur ce bouton pour modifier le nom d'un pilote. Sélectionnez le pilote, cliquez sur ce bouton, saisissez le nouveau nom et appuyez sur la touche **ENTREE**.

Cloner : ce bouton vous permet de faire une copie d'un pilote existant, comprenant la configuration des options qui lui est associée, son grade et son niveau. Sélectionnez un pilote dans le Tableau de service, cliquez sur ce bouton, tapez le nom du nouveau pilote et appuyez sur la touche **ENTREE**.

Dès que vous créez ou sélectionnez un pilote, une colonne de boutons apparaît sur la droite. Ces boutons vous permettent de configurer les différentes options de jeu pour chaque pilote. Notez bien que les modifications que vous ferez dans ces options ne sont valables que pour le pilote dont le nom est actuellement sélectionné.

Démarrer : lance la partie. Vous serez directement envoyé à la mission qui suit la mission de niveau le plus élevé remplie par le pilote sélectionné.

Options : vous permet de modifier la configuration du jeu pour le pilote sélectionné. Les options disponibles concernent l'affichage, le son, la configuration du clavier, de la souris et du joystick, et d'autres options générales (pour plus d'informations, consultez le paragraphe intitulé Options ci-dessous).

Meilleurs scores : affiche la liste des meilleurs pilotes de l'escadron Rogue.

Crédits : affiche la liste des personnes qui ont participé à l'élaboration de **Rogue Squadron 3D**.

Bios : vous trouverez ici la biographie des plus célèbres pilotes de l'escadron Rogue.

Quitter : cliquez ici pour quitter le jeu et revenir au bureau de Windows.

Options

Cliquez sur le bouton Options dans l'écran du Tableau de service pour modifier la configuration du jeu. Les touches utilisées pendant le jeu peuvent être configurées dans les écrans Clavier, Souris et Joystick. Vous pouvez également désactiver la souris (**CTRL + M**) ou le joystick (**CTRL + J**). Pour obtenir de l'aide, il suffit de passer le pointeur sur un bouton. Une brève description de sa fonction apparaît alors en bas de l'écran. Le nom du pilote actuellement sélectionné figure en bas à droite de l'écran. La colonne de boutons sur la droite affiche maintenant de nouveaux boutons.

Démarrer : lancer la partie.

Tableau : retourner au Tableau de service.

Défaut : remettre toutes les options de cet écran à leur valeur par défaut (configuration d'origine).

Annuler : annuler les dernières modifications effectuées dans l'écran et revenir aux valeurs précédentes. Il n'est plus possible d'annuler les modifications une fois revenu au Tableau de service ou si vous avez cliqué sur le bouton Démarrer.

Quitter : cliquez ici pour quitter le jeu et revenir au bureau de Windows.

En haut de l'écran, une liste de boutons vous permet de naviguer dans les différents écrans d'options.

Options générales

Dans cet écran, vous pouvez régler les paramètres suivants.

Sous-titres : activer ou désactiver les sous-titres en français.

Instruments de vol : activer ou désactiver l'affichage des instruments de vol tels le radar, l'indicateur des avaries de l'appareil et les armes secondaires.

Roulis et Tangage Auto : ces options vous permettent de simplifier le modèle de vol de **Rogue Squadron**. Le roulis correspond à l'inclinaison horizontale de l'appareil, tandis que le tangage reflète l'inclinaison verticale. Les débutants pourront régler ces valeurs sur Auto, il leur suffira alors de relâcher le joystick pour que l'avion retrouve automatiquement une assiette horizontale. Les joueurs confirmés préféreront peut-être désactiver ces aides pour plus de réalisme.

Collimateur toujours affiché : activer ou désactiver l'affichage des croix du collimateur de visée.

Code : Si vous obtenez un code, saisissez-le ici. Cliquez sur la boîte rectangulaire puis tapez le code. Appuyez ensuite sur la touche **ENTREE** pour le valider. Vous pouvez entrer plusieurs codes si vous le désirez. Pour supprimer un code, cliquez dessus et appuyez simultanément sur les touches **MAJ** et **SUPPR**.

Options d'affichage

Les options disponibles sont les suivantes :

Résolution de l'affichage : liste les résolutions disponibles pour le jeu. La résolution par défaut est de 640 x 480, mais si votre carte graphique est capable d'afficher d'autres résolutions, elles apparaîtront ici. Il suffit alors de cliquer dessus pour les sélectionner. Notez cependant qu'une résolution élevée peut dégrader les performances du jeu.

Carte vidéo : indique la carte vidéo détectée.



Options générales



Options d'affichage



Activer le V-Sync : ce système de synchronisation vidéo améliore la qualité de l'affichage du jeu. Si vous désactivez cette option, la vitesse du jeu sera améliorée, mais il se peut que vous rencontriez des problèmes d'affichage. N'hésitez pas à expérimenter plusieurs options afin de déterminer le réglage qui convient le mieux à votre machine.

Correction Gamma : cette option n'est disponible que si votre carte vidéo est capable de la gérer. Déplacez le curseur le long de la barre pour éclaircir ou foncer l'affichage du jeu. Si vous utilisez le joystick ou le clavier, activez la barre avec le bouton 1 ou la touche **ENTREE**, puis déplacez le curseur à gauche ou à droite. Lorsque vous avez atteint la position désirée, appuyez de nouveau sur le bouton 1 ou la touche **ENTREE** pour valider votre choix.

Options sonores

Dans cet écran, vous pourrez régler différents paramètres relatifs au son du jeu.

Volume de la musique, des bruitages et des voix

ces barres vous permettent d'ajuster le volume des musiques d'ambiance, des effets sonores et des voix du jeu. Cliquez sur la flèche droite pour augmenter le volume ou sur celle de gauche pour le diminuer. Vous pouvez aussi cliquer sur le bouton **MUET** pour désactiver l'un de ces éléments. Si vous utilisez le joystick ou le clavier, activez la barre avec le bouton 1 ou la touche **ENTREE**, puis déplacez le curseur à gauche ou à droite avec les flèches ou le joystick.



Options sonores

Son basse fidélité : cochez cette case si vous désirez augmenter la vitesse d'affichage du jeu au détriment de la qualité sonore.

Son Surround quatre enceintes : si votre carte son peut gérer le son quadraphonique, cochez cette option pour en tirer parti. Notez que cela peut ralentir les performances du jeu.

Configuration du clavier

Dans ces trois écrans, vous pouvez consulter les touches utilisées pour jouer à **Rogue Squadron**. Vous pourrez également les reconfigurer si les choix par défaut ne vous conviennent pas, à l'exception de celles présentes sur le troisième écran. Pour faire une modification, cliquez sur la commande à modifier dans la liste puis tapez sur la touche de votre choix (vous trouverez en page 12 une description des commandes du jeu).



Configuration du clavier

Cliquez sur les flèches en bas de l'écran pour faire défiler les trois écrans de configuration clavier (vous pouvez également utiliser les touches **PAGE SUIVANTE** et **PAGE PRECEDENTE**).

Configuration de la souris

Vous pouvez voir ici les commandes associées aux boutons de la souris. Vous pourrez également reconfigurer ces choix par défaut s'ils ne vous conviennent pas. Cliquez sur la commande à modifier, puis appuyez sur le bouton de la souris auquel vous désirez associer la commande (vous trouverez en page 15 une description des commandes par défaut de la souris).



Configuration de la souris

Inverser l'axe Y : inverse l'axe vertical de la souris.

Inverser l'axe X : inverse l'axe horizontal de la souris.

Sensibilité : permet de régler la sensibilité de la souris dans le jeu. Cliquez sur la flèche de droite pour augmenter la sensibilité ou sur celle de gauche pour la diminuer.

Configuration du joystick

Vous pouvez voir ici les commandes associées aux boutons du joystick. Vous pourrez également reconfigurer ces choix par défaut s'ils ne vous conviennent pas. Cliquez sur la commande à modifier et appuyez sur le bouton de votre joystick auquel vous désirez associer la commande (vous trouverez en page 14 une description des commandes par défaut du joystick).



Configuration du joystick

Inverser l'axe Y : inverse l'axe Y du joystick.

Inverser l'axe X : inverse l'axe X du joystick.

Inverser l'axe Z : inverse l'axe Z du joystick.

Retour de force : cochez cette case si vous possédez un joystick à retour de force et que vous désirez activer cette fonctionnalité.

Ecran de Choix de la Mission

Après avoir cliqué sur le bouton Démarrer, vous verrez apparaître l'écran de Choix de la Mission. La première mission s'intitule Embuscade à Mos Eisley. Vous devrez finir cette mission avant de pouvoir accéder aux suivantes.

Appuyez sur **ESPACE** ou sur le bouton 4 de votre joystick pour consulter le briefing. Pour lancer la mission, appuyez sur le bouton 1 de votre joystick, cliquez avec le bouton gauche de la souris ou enfoncez la touche **ENTREE**.



Choix de la mission



Pour revenir au Tableau de service, cliquez sur le bouton 2 de votre joystick, le bouton droit de votre souris ou appuyez sur **ECHAP**.

Mission accomplie

Une fois votre mission accomplie avec succès, la suivante sera automatiquement présentée. Cependant vous pouvez à tout moment rejouer une ancienne mission si vous désirez améliorer votre score. De plus, lorsque vous aurez accès à de nouveaux chasseurs plus tard dans le jeu, vous pourrez alors rejouer ces missions avec de nouveaux vaisseaux. Pour faire défiler les missions disponibles, déplacez votre joystick ou votre souris vers la gauche ou vers la droite, ou utilisez les **flèches** de votre clavier.

Vaisseaux disponibles

Quand vous avez choisi votre mission, les vaisseaux disponibles apparaissent à l'écran, le vaisseau sélectionné par défaut étant au centre. Les silhouettes vertes représentent les vaisseaux alternatifs disponibles pour cette mission, les rouges désignent ceux que vous n'êtes pas autorisés à utiliser. Pour passer à l'écran suivant, appuyez sur le bouton 1 de votre joystick, cliquez avec le bouton gauche de la souris ou enfoncez la touche **ENTREE**. Pour revenir au Tableau de service, cliquez sur le bouton 2 de votre joystick, le bouton droit de votre souris ou appuyez sur **ECHAP**. Au fur et à mesure que vous terminerez les chapitres de **Rogue Squadron**, les vaisseaux se débloquent et vous serez autorisés à rejouer les missions avec un vaisseau différent.



Vaisseaux disponibles

Ecran de Choix du Vaisseau

Le vaisseau qui apparaît en premier est celui sélectionné par défaut pour la mission.

Déplacez votre joystick ou votre souris vers la gauche ou vers la droite pour faire défiler les différents vaisseaux. Appuyez sur **ESPACE** ou sur le bouton 4 de votre joystick pour obtenir une description des différents vaisseaux. Pour choisir votre vaisseau, appuyez sur le bouton 1 de votre joystick, cliquez avec le bouton gauche de la souris ou enfoncez la touche **ENTREE**. Cliquez sur le bouton 2 de votre joystick, le bouton droit de votre souris ou sur la touche **ECHAP** pour revenir à l'écran de Choix de la Mission. Si vous avez l'autorisation de piloter le vaisseau choisi dans cette mission, vous verrez l'engin décoller et partir vers son objectif. Sinon, vous entendrez un clic et rien ne se passera. Choisissez alors un autre vaisseau. Vous devez accomplir la mission avec le vaisseau sélectionné par défaut pour accéder aux autres missions.



Choix du vaisseau

COMMANDES DE VOL

Configuration du clavier par défaut

 ou  ou  **Tirer avec l'arme principale (canons blaster). Maintenir la touche enfoncée pour des tirs répétés.**

 ou  **Tirer avec l'arme secondaire.**

 ou  ou  **Virage gauche**

 ou  ou  **Virage droite**

 ou  ou  **Lever le nez : l'appareil prend de l'altitude.**

 ou  ou  **Baisser le nez : l'appareil perd de l'altitude.**

 **Pousser les gaz : l'appareil accélère. Appuyez sur cette touche pour accélérer rapidement. Maintenez la touche enfoncée pour conserver l'accélération.**

 **Frein : appuyez sur cette touche pour ralentir l'appareil.**

 **Frein gauche (airspeeder)**

 **Frein droit (airspeeder)**

 **Roulis avec le X-Wing, Y-Wing et le A-Wing. Cette manœuvre est impossible avec le V-Wing. Maintenez la touche enfoncée tout en appuyant sur les touches du pavé directionnel. Pour voler normalement, relâchez la touche de roulis.**



Action spéciale : active les fonctions spécifiques de chaque appareil, par exemple le déploiement des ailerons de combat du X-Wing.



Combiner les armes, définir la cadence de tir de l'arme principale et la configuration de l'armement de l'appareil (sauf airspeeder).



Met le jeu en pause.



Défilement des différentes vues.



Vue de face de l'appareil.



Vue arrière.



Regarder à gauche



Regarder à droite



Caméra 1



Caméra 2



Caméra 3



Caméra 4



Caméra 5



Vue cockpit. Activer/désactiver la caméra montée dans le cockpit.



Prendre une photo d'écran.



Larguer une caméra ; vue à mi-hauteur



Rotation de la caméra. Maintenez la touche TAB enfoncée et utilisez les touches du pavé directionnel pour diriger la caméra.



+



Activer/désactiver le joystick.

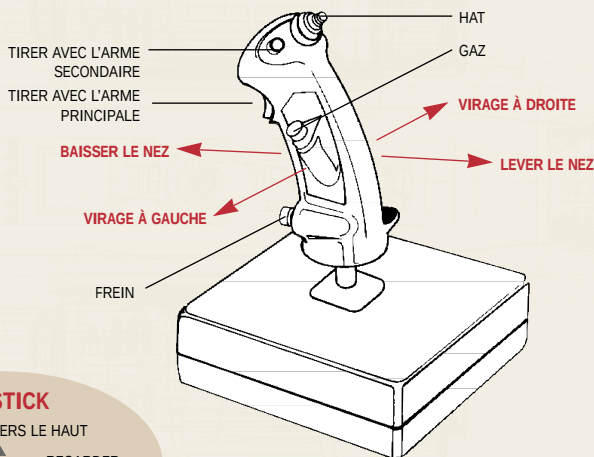


+

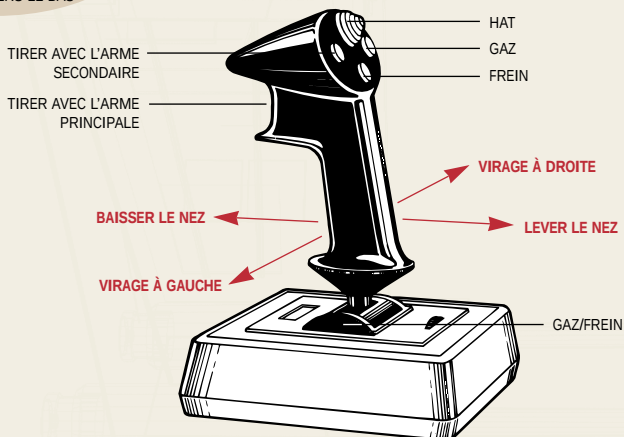
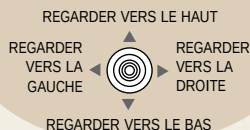


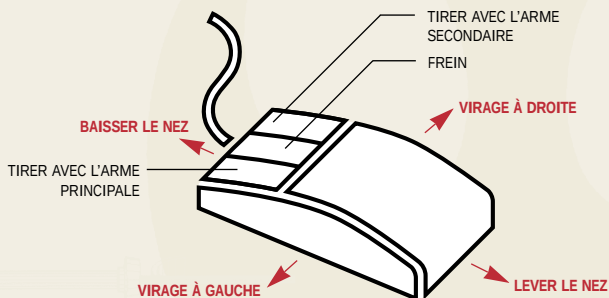
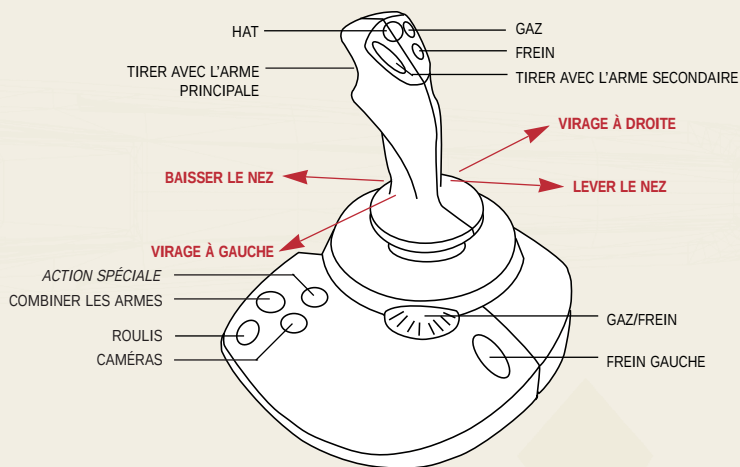
Activer/désactiver la souris.

Commandes du joystick et de la souris par défaut



JOYSTICK





Instruction de vol

Pour diriger votre vaisseau vers la gauche ou vers la droite, déplacez le manche du joystick ou de la souris dans la direction correspondante, ou utilisez les touches du pavé directionnel. Souvenez-vous que vous avez plusieurs vaisseaux à votre disposition et que chacun d'eux a son propre modèle de vol. Pour effectuer un looping avec le X-Wing, le Y-Wing ou le A-Wing, tirez le manche du joystick vers vous (ou poussez-le pour un looping descendant, mais surveillez votre altitude). Notez qu'il est impossible d'effectuer un looping et une vrille avec le speeder et le V-Wing, ces deux appareils évoluant trop près du sol.

Pour accélérer, appuyez sur la touche des gaz (**W**). Appuyez par à-coups pour augmenter la vitesse de manière plus progressive. Pour ralentir, utilisez la touche des freins (**S**). Chaque vaisseau ayant un comportement de vol différent, n'hésitez pas à explorer leurs spécificités.

Modifier la vue

La touche **2** de votre clavier vous permet de varier les angles de vue. Appuyez sur cette touche de manière répétée pour faire défiler les différentes vues disponibles.

Vue cockpit : vue de l'intérieur du cockpit de votre vaisseau. Pour tourner la tête, déplacez votre joystick ou votre souris tout en maintenant la touche **TAB** enfoncée.

Vue rapprochée : vue extérieure, la caméra étant placée juste derrière votre vaisseau.

Vue normale : vue de derrière de l'appareil.

Vue de loin : vue éloignée de l'action, la caméra restant parallèle au sol.

En appuyant sur la touche **Z** vous activez la fonction :

Larguer la caméra : la caméra est larguée de votre vaisseau et reste à l'endroit où vous l'avez lâchée. Vous gardez le contrôle de votre vaisseau alors qu'il s'éloigne de la caméra. Si vous allez trop loin, la caméra vous rattrape automatiquement.

Raccourcis clavier pour les vues

Les touches **F1** à **F5** de votre clavier servent de raccourcis clavier pour les caméras. Utilisez la touche **F8** pour activer ou désactiver la vue du cockpit.

Indicateur d'avaries

En haut à gauche de l'écran (ou sur le panneau des instruments lorsque vous êtes en vue cockpit), une petite silhouette vous informe sur les dégâts infligés à votre vaisseau. Une silhouette de couleur verte indique un vaisseau en parfait état. Lorsque des dégâts sont infligés à l'appareil, la couleur vire au jaune, puis à l'orange et au rouge clair clignotant. Quand elle est complètement rouge, le prochain coup sera fatal. Le chiffre qui s'affiche au début de chaque vie vous renseigne sur le nombre de vaisseaux restant.



Dans les X-Wings et les Y-Wings, vous disposez d'une unité R2 à bord. Ce droïde prend en charge une partie des réparations de votre vaisseau. Cependant, lorsque que votre appareil est trop gravement endommagé (couleur rouge), l'unité R2 ne sera plus opérationnelle.

Ecran Radar

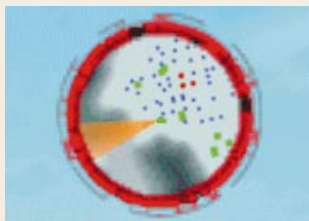
L'affichage rond présent dans le coin supérieur droit de l'écran vous aide à localiser les cibles Impériales et les forces Rebelles. Dans la vue cockpit, le radar est présent sur le panneau des instruments. Il vous fournit une vue de dessus du terrain que survole votre appareil, représenté au centre par un triangle vert. Les zones foncées correspondent aux montagnes, aux plateaux et à toutes les régions en altitude, tandis que les zones claires représentent les plaines et les vallées.

POINTS VERTS Forces Rebelles
POINTS BLEUS Forces neutres et bâtiments
POINTS ROUGES Vaisseau et armement ennemi

Comment repérer vos objectifs Lorsque vous commencez votre mission, vous noterez qu'une portion de votre radar est colorée en orange. Cette portion vous indique la direction à suivre pour vous rendre sur les lieux de la mission. Positionnez votre vaisseau de manière à ce que la portion colorée pointe vers le haut (à 12 heures) et continuez à voler dans cette direction. Plus vous vous rapprochez des objectifs, plus la portion s'élargira. Lorsque vous aurez atteint le lieu exact, la zone orangée disparaîtra. Si vous vous éloignez trop ou si vos objectifs de mission changent, la portion réapparaîtra pour vous guider à nouveau.



Indicateur d'avaries en haut à gauche



Ecran radar

Activer les actions spéciales

La touche F vous permet d'accéder aux caractéristiques spéciales du X-Wing, du Y-Wing et du V-Wing. Sur le X-Wing cette touche refermera les ailerons du chasseur. Vous pourrez alors atteindre une vitesse de pointe plus élevée, mais il est impossible de tirer dans cette configuration de vol. Sur le V-Wing, vous accéderez aux réacteurs d'urgence, qui augmenteront temporairement la poussée du chasseur. Enfin vous pourrez tirer avec les canons à ions du Y-Wing. Gardez la touche enfoncée pour une puissance maximale.

Canon à ions : cette arme spéciale du Y-Wing utilise des rayons d'énergie ionisée pour neutraliser et court-circuiter les appareillages électroniques des vaisseaux ennemis: armes, moteurs, boucliers... Ils seront alors immobilisés et temporairement inoffensifs. Ce canon peut également détruire de petites cibles. Le canon à ions nécessite un peu de temps pour se recharger à pleine puissance. Si vous tirez avant qu'il ne soit complètement rechargé, il sera moins efficace. Chargez le canon à ions en appuyant sur la touche F.

Mettre en pause et quitter le jeu.

Vous pouvez mettre le jeu en pause à tout moment en appuyant sur la touche ECHAP. Les options suivantes vous seront alors proposées :

Objectifs de mission : affiche la liste des objectifs à atteindre pour remplir votre mission.

Continuer : permet de reprendre le jeu là où vous l'avez laissé.

Quitter la partie : interrompt la partie en cours.

Vous retournez alors au Tableau de service. Vous perdez un vaisseau lorsque vous quittez la partie.

Options de jeu : vous pouvez régler en cours de partie les options suivantes.

Roulis et Tangage Auto : ces options vous permettent de simplifier le modèle de vol de **Rogue Squadron**. Le roulis correspond à l'inclinaison horizontale de l'appareil (de gauche à droite) et le tangage à son inclinaison verticale (d'avant en arrière). Les débutants pourront régler ces valeurs sur Auto, il leur suffira alors de relâcher le manche pour que l'avion retrouve automatiquement une assiette horizontale. Les joueurs confirmés préféreront peut-être désactiver ces aides pour plus de réalisme.

Caméra libre : détermine le degré de liberté de la caméra en vue extérieure. Lorsque cette option est activée, la caméra s'inclinera sur le côté en même temps que l'avion. Sinon, la caméra restera parallèle au sol.

Collimateur : active ou désactive le collimateur.

Instruments : active ou désactive l'affichage des instruments de vol tels le radar, l'état des avaries et les armes secondaires.

Cockpit : désactivez cette option pour faire disparaître le cockpit.

Retour : retour au Menu de pause.

Options son : cliquez ici pour ajuster les volumes des musiques, bruitages et voix du jeu. Vous pouvez également activer ou désactiver les sous-titres et la gestion de la stéréo. Cliquez sur le bouton Retour pour revenir au Menu de pause.



Pause



Et si mon vaisseau est détruit en pleine mission ?

Vous commencez la partie avec trois vaisseaux. Si votre chasseur est détruit, vous perdez une vie et reprenez le jeu dans un nouveau vaisseau non loin de l'endroit où vous êtes mort. Le nombre de vaisseaux disponibles clignotera sur l'indicateur des avaries. Quand tous vos vaisseaux ont été détruits, vous retournerez à l'écran de Choix de la Mission. Vous devrez alors recommencer la mission ou en choisir une autre.

VAISSEAUX DISPONIBLES

Lorsque vous êtes dans l'écran de Sélection du vaisseau, vous pouvez appuyer sur ESPACE pour obtenir une description détaillée de l'appareil.

X-Wing : Tirant son nom de la forme de ses ailes, le X-Wing est l'un des chasseurs les plus polyvalents de l'Alliance Rebelle. En combat, il déploie ses ailes en X afin d'accroître sa maniabilité et son champ de tir.

Dans des conditions de vol ordinaires, les ailes se referment afin de tirer profit d'une meilleure aérodynamique pour atteindre des vitesses de pointe plus élevées. Le X-Wing est armé de quatre canons blaster puissants montés à l'extrémité de chaque aile, ainsi que de lance-torpilles à protons placés sous son habitacle principal. Grâce à sa coque en alliage renforcé au titane et à ses puissants générateurs de boucliers, le X-Wing peut encaisser sans difficulté de nombreux tirs ennemis.



A-Wing C'est le chasseur le plus rapide de l'Alliance Rebelle. Le A-Wing est capable de distancer la plupart des appareils Impériaux, ce qui en fait l'instrument idéal des missions d'attaques éclairs. Son armement est constitué de deux canons blaster pivotants montés sur les ailes et de lance-missiles à concussion. Le A-Wing est extrêmement manœuvrable lors des combats, mais la faiblesse de son bouclier le rend peu résistant. De plus, la position de son cockpit expose directement le pilote au feu ennemi.



Y-Wing Croisement d'un chasseur et d'un bombardier, le Y-Wing était l'épine dorsale de la flotte des chasseurs Rebelles avant l'introduction du X-Wing. Son gabarit important le rend plus lent et moins manœuvrable que le X-Wing, ce qui est un handicap face aux agiles vaisseaux Impériaux. En revanche, c'est un vaisseau très solide et lourdement armé : blasters, canon à ions et bombes à protons font partie de son équipement standard. C'est l'appareil de prédilection des raids de bombardement d'objectifs au sol.

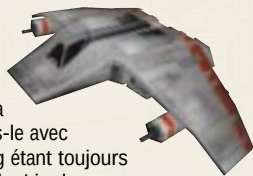




Airspeeder Le T-47 d'Incom, surnommé Airspeeder, fut une pièce maîtresse de la défense Rebelle durant la bataille de Hoth, ralentissant l'avancée des forces Impériales et permettant aux Rebelles d'évacuer la base Echo.

Limité aux faibles altitudes, il ne peut effectuer de manœuvres acrobatiques telles les loopings et ne possède pas de générateur de boucliers. Il compense ces handicaps par une vitesse élevée et une taille réduite, ce qui en fait une cible difficile pour les tirs Impériaux. Il est équipé de deux canons blaster et d'un câble magnétique qui s'est révélé fort utile pour neutraliser les TB-TT.

V-Wing Airspeeder Le modèle V-Wing est plus léger et plus rapide que l'airspeeder T-47. Il est équipé d'un turbo surpuissant appelé réacteur d'urgence. Vous pouvez utiliser la touche d'action spéciale pour enclencher ce turbo, mais faites-le avec modération, car il est long à recharger. Les canons du V-Wing étant toujours liés, il est possible d'augmenter la cadence de tir avec la touche Lier les armes. Cependant, les canons risquent de surchauffer quand ils sont utilisés de manière intensive.



ARMEMENT DES VAISSEAUX

Les canons blaster

L'arme principale de la plupart des vaisseaux disponibles dans **Rogue Squadron 3D** sont les canons blaster. Vous pouvez faire feu en appuyant sur **ESPACE** ou sur le premier bouton du joystick ou de la souris. Il est possible de tirer soit par à-coups, soit de manière continue en gardant la touche de tir appuyée.

Tous les vaisseaux possèdent deux blasters qui peuvent être liés, à l'exception du X-Wing, qui en possède quatre. Les canons blaster du X-Wing peuvent tirer individuellement, simultanément ou par paire. Appuyez de manière répétée sur la touche X pour faire défiler les différents modes de tirs. Il n'est pas possible de lier les armes secondaires tels les missiles.

Les armes secondaires

Chaque vaisseau dispose d'une arme secondaire :

X-Wing	Torpilles à protons	Airspeeder	Câble électromagnétique
Y-Wing	Bombes	V-Wing	Missile à fragmentation
A-Wing	Missiles		

Pour tirer avec ces armes, appuyez sur la touche ALT ou sur le bouton 2 du joystick ou de la souris.



Amélioration de l'armement

Au cours des missions, vous pourrez découvrir de nouvelles technologies qui vous permettront d'améliorer vos vaisseaux. Ces technologies apparaissent sous la forme de symboles flottant en l'air lorsque vous détruisez certaines structures ou certains véhicules. Une fois le bonus récupéré, vous devez terminer la mission vivant sans quoi, la technologie sera perdue. A la fin de la mission, tous les appareils concernés seront automatiquement améliorés. Ces améliorations peuvent porter sur les armes primaires ou secondaires, ainsi que sur les boucliers. Des boucliers améliorés rajouteront la couleur bleue à l'indicateur de dégâts. Les armes améliorées apparaissent à côté des armes habituelles.

L'ARMEMENT DES REBELLES

Armes primaires

Canon blaster Egalement appelé canon laser, c'est l'arme la plus répandue dans la galaxie. Ce canon tire des décharges de lumière cohérente intensément chargées en énergie, capables d'infliger des dégâts considérables.

Armes secondaires

Chaque appareil possède une arme secondaire. Un symbole représentant l'arme apparaît en bas à gauche de l'écran et vous indique le nombre de munitions disponibles. Ce symbole est situé dans le tableau des instruments lorsque vous êtes en vue cockpit.



Torpille à protons La torpille à protons est chargée d'une ogive à dispersion d'énergie protonique, qui inflige des dégâts nettement plus importants qu'un missile ordinaire. Il existe également des modèles améliorés à tête chercheuse capables de suivre les cibles en mouvement.



Missile à concussion Lorsque ce missile subluminaire atteint sa cible, sa tête perforante provoque de violentes ondes de chocs capables de pénétrer les armures les plus épaisses. Ces missiles air-air et air-sol sont particulièrement efficaces contre les cibles stationnaires. En effet, les modèles de base ne se déplacent qu'en ligne droite et il n'est possible d'en tirer qu'un à la fois. Moins puissants que les torpilles à protons, ces missiles existent cependant en modèles avancés, équipés de têtes chercheuses par exemple.



Missiles à fragmentation Chacun de ces missiles se sépare en cinq ogives indépendantes peu après avoir été tiré. Cela améliore vos chances de toucher votre cible et augmente le nombre d'impacts. Une version à tête chercheuse existe également.



Bombes Seul le Y-Wing est équipé de ces armes destructrices qui peuvent être larguées sur des cibles au sol. Leur rayon d'explosion élevé leur permet d'infliger de lourds dégâts sur un large périmètre. Leur puissance est telle qu'elle peut même endommager votre vaisseau si vous les larguez à trop faible altitude. Une version avancée est disponible.

Câble électromagnétique Les airtspeeders sont équipés d'un harpon électromagnétique, projeté par un canon et attaché à un câble en flexacier.

DEFENSES ET VAISSEAUX IMPERIAUX

Train à

répulseur blindé La présence de canons blaster et de tourelles lance-missiles pour protéger les wagons rend l'attaque de cette cible mouvante extrêmement délicate.



TB-TT (Transport Blindé Tout-Terrain) Ce gigantesque walker Impérial inspire la crainte même chez les plus téméraires. Il est équipé de canons blaster situés sous son "menton" et de blasters moyens placés de chaque côté de sa tête. Son armure épaisse le rend invulnérable à la plupart des tirs d'artillerie. La stratégie la plus efficace utilisée à ce jour consiste à se servir du câble électromagnétique de l'airspeeder pour déséquilibrer et mettre à terre ces colosses mécaniques.

TP-TT (Transport Personnel Tout-Terrain) Ce bipode de combat a la possibilité de grimper des côtes de 45 degrés, le rendant ainsi exploitable dans les terrains montagneux ou les collines. Sa cabine de commande, entourée d'un blindage épais et résistant, peut héberger jusqu'à deux soldats. Ce walker est équipé d'un double canon laser.



TR-TT (Transport de Reconnaissance Tout-Terrain) Ce walker léger sert de soutien aux troupes d'assaut et protège les flancs des TB-TT pendant la bataille. Etant monté sur deux jambes articulées et non quatre, cet appareil est moins stable que le TB-TT, mais sa vitesse supérieure et sa formidable puissance de feu comblent largement ce handicap.

Droïde Sonde Impérial Cet appareil de reconnaissance fut utilisé par Dark Vador pour localiser la base Rebelle sur la planète Hoth. Il se déplace rapidement à la surface des planètes à la recherche de formes de vie et d'informations. Il est armé d'un blaster utilisé en cas de nécessité.





Navette de Débarquement Impériale Ce vaisseau hautement blindé consacre les deux tiers de son énergie à l'alimentation de ses boucliers déflecteurs, ce qui le rend extrêmement difficile à détruire.

Droïde Tank Conçu pour faire face aux émeutes civiles dans les mondes contrôlés par l'Empire, ce véhicule de combat entièrement automatisé est brutal et sans pitié.



Chasseur TIE Propulsé par son double moteur à ions, les atouts du chasseur TIE sont sa manœuvrabilité et sa taille réduite, qui en font une cible difficile à atteindre. Mais cela ne suffit que rarement à compenser l'absence de bouclier, d'hyperpropulsion et d'armes secondaires (son arme principale est un blaster unidirectionnel). Il suffit généralement d'un seul coup pour détruire ce vaisseau.

Bombardier TIE Ce bombardier est armé de deux canons blaster à l'avant et peut larguer diverses charges destructives : bombes, missiles à concussion, mines orbitales ou détonateurs thermiques.



Intercepteur TIE Ce vaisseau n'a pas grand chose à envier à ceux de la Rébellion.

Presque aussi rapide que le A-Wing et plus maniable que le X-Wing, l'intercepteur est armé de quatre canons blaster et d'un système de visée perfectionné pour plus de précision. Ses seules faiblesses proviennent de l'absence de boucliers et de son faible blindage. Quelques tirs suffisent généralement à le détruire.

Waveskimmer : Cet hydroptère de combat a été conçu pour opérer à haute vitesse à la surface de l'eau. Construit sur le modèle du TB-TT, le waveskimmer est bien plus manœuvrable que son homologue terrestre.



Générateur de bouclier Equipement permettant de générer un bouclier déflecteur et de le placer à un endroit donné.

Si vous rencontrez un bouclier qui ne peut être franchi, il y a forcément un générateur à proximité. La destruction de ce générateur est alors le seul moyen de baisser le bouclier.

Antenne Radar Cette antenne rotative alerte l'Empire des ennemis en approche. La destruction de ces antennes rendra plus difficile la détection de vos vaisseaux. Ces antennes sont également utilisées pour relayer les communications générales.



Turbolaser Ces batteries sont le pivot du système de défense planétaire de l'Empire. Elles sont équipées d'un double canon blaster suffisamment puissant pour détruire un chasseur.

Tourelle à missiles Une défense terrestre perfectionnée utilisée pour défendre les équipements Impériaux les plus stratégiques. Les missiles ciblent le chasseur et ratent rarement leur coup. Il est sage de ne pas sous-estimer la puissance destructrice de ces missiles.



SCORE

À la fin de chaque mission, vous verrez apparaître le compte-rendu de la mission, qui présente les principales statistiques de votre performance. Si vous avez échoué ou annulé la mission, vous perdez un vaisseau. Pour progresser dans la campagne, recommencez la mission jusqu'à la victoire.

Quand vous terminez une mission avec succès, vos performances seront analysées et une médaille vous sera éventuellement attribuée. Vous serez jugé sur les catégories indiquées dans la colonne de droite. Si vous atteignez les objectifs, vous pourrez recevoir une médaille de bronze, d'argent ou d'or.

Les objectifs à atteindre pour obtenir la médaille supérieure sont indiqués dans la colonne de gauche. Les médailles sont importantes car elles déterminent votre grade. Vous recevrez des bonus si vous gagnez un certain type de médaille à tous les niveaux. Les bonus, lorsqu'ils sont disponibles, sont affichés dans ce tableau.

La découverte d'une nouvelle technologie au cours d'une mission sera également affichée ici et vos vaisseaux seront améliorés pour le reste du jeu.



Score



TEMPS UTILISE

Temps utilisé pour accomplir la mission. Plus vous êtes rapide, mieux c'est.

ENNEMIS DETRUIITS

Nombre de vaisseaux et d'armements Impériaux que vous et vos coéquipiers avez mis hors d'état de nuire.

PRECISION

Pourcentage de vos tirs ayant atteint leur cible.

CIVILS PROTEGES

Nombre de vaisseaux alliés et de structures civiles qui survivent à la mission. Ne détruisez pas les structures suivantes pour qu'elles comptent dans les civils protégés.

TP-TT sur Fest	Faucon Millenium	Tourelles Rebelles
A-Wings	Bâtiments et fermes de Mos Eisley	Navette de Rieekan
Containers et bâtiment à bacta	Le Nonnah	Speeders des Neiges
Bâtiments Calamari	Trains à répulseurs blindés Rebelles	Containers de stockage
Tour capitale	Véhicules d'assaut Rebelles	Balises de Talorande
Bâtiments de Chandrila	Anti-blocus Rebelle	Plate-forme flottante de Talorande
Voitures des nuages	Véhicules cargo Rebelles	Containers de gaz flottants de Talorande
Bâtiments de Corellia	Commandos Rebelles	Raffineries de Talorande
Navette de transport lourdes	Prisonniers Rebelles	Centre Technique
Landspeeder	Navette Rebelles (classe Lambda)	V-Wings
Navettes de Madine (Porteurs Lourds et classe Lambda)	Soldats Rebelles	X-Wings
		Y-Wings

BONUS COLLECTES

Technologies éventuellement collectées pendant la mission.

MISSIONS



Chapitre I

Embuscade à Mos Eisley

Cette première mission se déroule sur Tatooine, planète d'origine de Luke Skywalker. C'est un monde désertique et désolé orbitant autour de soleils jumeaux dans la Bordure Extérieure de la galaxie. Tatooine a été récemment colonisée en raison de sa position stratégique à la croisée de plusieurs routes hyperespaces. L'astroport de Mos Eisley, le plus fréquenté de la planète, est un repaire de pirates, de voleurs et de contrebandiers de toutes sortes.

Rendez-vous sur Barkesh

C'est dans les jungles humides et tropicales de la région Sud de Barkesh que la résistance locale organise le transport de matériel indispensable aux forces Rebelles. Mais l'Empire, informé de l'opération, est prêt à tout pour détruire le précieux cargo. Des walkers impériaux ont notamment été postés sur le chemin.

A la recherche du Nonnah

Vous survolerez les lacs de Chorax à la recherche d'un vaisseau Rebelle abattu par l'Empire. Les forces Impériales sont également à la recherche de ce vaisseau, il vous faudra donc être le plus rapide. Le système Chorax est situé dans le secteur de Rachuk et contient une étoile de taille moyenne et une planète. C'est un célèbre repaire de pirates et de contrebandiers.



Défection sur Corellia

Cette planète a vu naître de nombreux personnages illustres tels que Yan Solo, le général Crix Madine et Wedge Antilles. Couverte de collines, d'immenses océans et de villes spacieuses, c'est un endroit où il fait bon vivre. Le système Corellia est réputé pour ses vaisseaux rapides, ses marchands rusés et ses pirates. Les nombreux chantiers de construction de Corellia ont attiré l'attention de l'Empire, qui occupe actuellement la planète.



Libération de Gerrard V

Vous devrez affronter un des pilotes Impériaux les plus redoutables : Kasan Moor. La mission se déroule sur Gerrard V, une planète couverte de déserts et d'océans. Sa topographie accidentée alterne de manière abrupte les zones élevées et les dépressions profondes. La population de Gerrard V a déjà tenté de se rebeller, mais l'Empire a violemment mis un terme à cette insurrection, utilisant ses destroyers stellaires pour bombarder la planète.



Chapitre 2

La lune de Jade

Vous commencerez cette mission sur une lune de Loronar qui abrite l'un des plus grands centres Impériaux de construction de vaisseaux et d'armes. La surface de cette lune est constituée de vallées rocheuses, de profonds canyons et de cratères.





Chantiers Impériaux

Cette mission vous enverra aux chantiers de Balmorra, une planète industrielle dédiée à la construction des outils de destruction les plus dévastateurs de l'Empire. Situées sur la bordure du Noyau Galactique dans le système Nevoota, les plaines de Balmorra sont ponctuées de nombreux canyons et montagnes, qui abritent les structures de construction de l'Empire. Les habitants de cette planète désireraient bien se débarrasser de l'occupation de l'Empire et mettre leur savoir-faire en matière de technologie d'armement au profit de tous.



Assaut sur Kile II

Sur cette planète, vous devez attaquer l'Enclave Impériale, un énorme complexe qui soutient la flotte de l'Empire dans ce secteur de la galaxie. La surface de cette planète est très accidentée et c'est à l'abri du relief que vous débusquerez l'astroport Impérial, ainsi qu'un poste avancé de détection à distance et des casernes d'infanteries.



Sauvetage sur Kessel

Cette mission vous emmènera sur Kessel, la planète rouge, sur laquelle est construit un centre pénitentiaire tristement célèbre. La surface de Kessel est percée de cratères et de mines d'exploitation d'épices. L'atmosphère est si fine qu'il a fallu construire d'immenses usines génératrices d'oxygène, de nitrogène et de dioxyde de carbone.



Les prisons de Kessel

Retour à Kessel, la seule source connue d'épice Glisterstim. Cette substance très recherchée augmente les capacités télépathiques de ceux qui la consomment, mais entraîne une forte dépendance. Avant de rejoindre les forces Rebelles, Yan Solo se livrait souvent au trafic d'épices de Kessel. L'Empire a recours aux travaux forcés pour extraire l'épice et défend âprement ses installations.



Chapitre 3

Bataille de Talorande

Cette mission se déroule en altitude, dans l'atmosphère nuageuse de Talorande. Cette gigantesque planète gazeuse du système de Kelavine possède un champ magnétique très puissant. Le gaz Tibanna qu'on y récolte est respirable en altitude, mais il est également utilisé dans la fabrication d'armes.



Evasion de Fest

Cette mission vous emmène dans le secteur d'Atrivis, sur une planète située dans la Bordure Extérieure près du système Mantooine. D'immenses montagnes abruptes et de larges vallées constituent le paysage de Fest. Au sommet d'une de ces montagnes, l'Empire possède un Centre de Recherche Militaire top secret, dans lequel sont étudiés de nouveaux alliages de métaux. Parmi les habitants, un groupe de résistants s'est organisé pour combattre l'Empire.





Blocus sur Chandrila

Vous et l'escadron allez voler au secours de Chandrila, une planète rurale située dans le secteur de Bormea, dans les Mondes du Noyau. Cette planète est faiblement peuplée et d'une beauté sauvage. Ces deux larges continents, entourés d'océans, sont couverts de vastes plaines verdoyantes et de forêts. Bien que ses habitants soient plutôt pacifiques, ils soutiennent ouvertement la Rébellion dans son combat contre l'Empire.



Raid sur Sullust

Vous explorerez ici les denses nuages de gaz chauds qui recouvrent la planète Sullust, dans le système du même nom. La surface de la planète étant enveloppée de gaz toxiques, les habitants ont développé un système complexe de villes souterraines. Ces magnifiques cités, aux dimensions impressionnantes, attirent de nombreux touristes. Les Sullustains sont amicaux et extravertis. Ils sont réputés pour leurs talents de navigateurs, car ils mémorisent à jamais toutes les routes qu'ils parcourent.



La revanche du Moff Seerdon

Cette mission se déroule sur Thyferra, un monde humide et brumeux couvert de denses forêts tropicales. Cette planète du système de Polith est habitée par les Vratix, une race d'insectoïdes célèbres pour avoir développé un fluide curatif remarquable : le bacta. Ce remède miraculeux peut guérir toutes sortes de lésions, des égratignures les plus bénignes aux blessures les plus sérieuses. Il n'est donc pas étonnant que le bacta soit devenu une substance très convoitée par les centres médicaux de toute la galaxie, mais aussi par les cartels qui tentent de contrôler cette substance pour en tirer d'énormes profits.



Chapitre IV

La bataille de Calamari

Cet affrontement direct se déroulera sur Mon Calamari, une planète presque intégralement recouverte d'eau. Ce monde marin est habité par deux espèces, les pacifiques Mon Calamari, qui vivent sur les îles et dans des villes flottantes, et les prudents Quarren, qui, bien qu'ils puissent respirer aussi bien dans l'eau que dans l'air, préfèrent vivre dans les profondeurs des océans. Les Mon Calamari sont célèbres pour les gigantesques vaisseaux spatiaux qu'ils mettent au service de l'Alliance.



PERSONNAGES

Rebelles



Luke Skywalker Il n'est plus nécessaire de présenter Luke Skywalker, le plus grand héros de l'Alliance Rebelle. Parmi ses exploits, on compte la destruction de la première Etoile Noire, le sauvetage de sa sœur Leia et une participation décisive à la bataille de Hoth, permettant l'évacuation de la base Rebelle. Après la bataille de Yavin, Luke et Wedge Antilles formèrent l'escadron Rogue.



Wedge Antilles Wedge est un pilote hors pair. Natif de Corellia, il perdit ses parents alors qu'il n'était qu'un adolescent. Il se livra à la contrebande d'armes pour la Rébellion, mais c'est en prenant les commandes d'un X-Wing qu'il découvrit sa véritable vocation. Il s'avéra être un excellent pilote et un leader compétent et discret. Il sauva la vie de Skywalker lors de la destruction de l'Etoile Noire et forma ensuite avec lui l'escadron Rogue.



Dack Ralter Ce jeune héros de l'Alliance fut le canonnier de Luke lors de la bataille de Hoth. Les parents de Dack étaient des prisonniers politiques de l'Empire, mais il réussit à s'échapper d'une barge prison Impériale alors qu'il n'était qu'un adolescent. Ralter est aussi doué comme pilote que comme canonnier.



Wes Jason Wes était le canonnier de Wedge pendant la bataille de Hoth. Solide, intelligent et intrépide, il participa à la destruction du TB-TT en entourant un câble électromagnétique autour des jambes du walker. Son tir est d'une redoutable précision, et il se défend aussi bien en vol qu'au sol. Ses compétences de pilote et de tireur sont exceptionnelles.



Zev Senesca Zev est un vétéran de la Rébellion et a déjà reçu de nombreuses décorations. Il avait déjà 48 vaisseaux Impériaux à son tableau de chasse avant la bataille de Hoth. Sympathisant politique de la Rébellion, il s'est décidé à rejoindre les forces actives après la mort de ses parents, abattus par l'Empire.



Derek («Hobbie») Klivian Ce pilote extrêmement doué n'en reste pas moins humble. Hobbie était autrefois cadet dans les rangs de l'Empire, avant de désertre, puis de quitter l'Académie Impériale pour rejoindre l'Alliance Rebelle. On dit que Hobbie apprécie particulièrement les bains de bacta, et qu'il ne manque jamais sa cible.



Carlist Rieekan Cet officier de l'armée de l'Ancienne République a rejoint la Rébellion après la destruction de sa planète natale, Aldérande, par l'Etoile Noire. Rieekan fut nommé commandant des forces de terrain dans le système Hoth. Il dut donc organiser l'évacuation de la base Echo lors de l'attaque par les forces Impériales. Après cette bataille, il fut promu commandant des opérations militaires de l'Alliance.



Impériaux

Crix Madine Natif de Corellia, Crix Madine est un officier Impérial ayant reçu de nombreuses décorations. Il s'est bâti une solide réputation de meneur d'hommes à la tête des commandos de stormtroopers, une unité d'élite de l'armée Impériale.



Kasan Moor Native d'Aldérande, Kasan Moor était la jeune prodige de la flotte Impériale, gravissant les échelons hiérarchiques à grands pas. Il ne lui fallut que peu de temps pour passer de simple pilote de chasseur TIE à leader du 128e escadron d'intercepteurs TIE. Mais son enthousiasme s'évanouit quand elle apprit la destruction de sa planète natale. Et bien qu'elle continua à officier à la tête du 128e escadron, Moor étudiait les moyens de changer de camp : à quoi bon se sacrifier pour l'Empire s'il était capable de détruire tout ce qu'elle aimait ?

Moff Kolh Seerdon : Ancien mentor de Kasan Moor, le Moff Impérial commence sérieusement à douter de la fidélité à l'Empire de son élève. Le Moff Seerdon tente de renforcer son contrôle sur la production de bacta et considère l'escadron Rogue comme une menace directe à ses plans.





CONSEILS DE VOL

- ★ Utilisez votre radar pour localiser les objectifs de mission. La portion orangée doit être orientée vers le haut (à 12 heures).
- ★ Servez-vous de vos freins et de vos gaz pour vous aligner sur la vitesse de l'ennemi et pour attaquer plus facilement les cibles au sol.
- ★ Soyez attentif aux instructions du Général Rieekan et aux indications de vos coéquipiers.
- ★ Surveillez la présence de bombardiers ennemis et attaquez-les avant d'attaquer les chasseurs. Les bombardiers peuvent causer plus de dégâts aux installations Rebelles.
- ★ (Cibles larges uniquement) Pour plus d'efficacité, alignez-vous avec votre cible et attaquez-la en ligne droite. Résistez à la tentation de faire tout de suite demi-tour à la poursuite de la cible. Eloignez-vous plutôt un peu, puis tournez et dirigez-vous lentement vers l'ennemi, en utilisant vos freins. Vous garderez la cible plus longtemps dans la ligne de mire et la toucherez plus souvent. Mais soyez prudent, car vous aussi, vous serez dans sa ligne de mire.
- ★ N'hésitez pas à prendre le temps de trouver la configuration de commandes (au clavier, au joystick ou à la souris) et de caméra qui vous convient le mieux.
- ★ (Speeder et V-wing uniquement) Pour tourner plus efficacement, utilisez le frein gauche et le frein droit
- ★ Utilisez le looping pour traquer un ennemi qui vient de vous passer devant.
- ★ Pour éviter le feu des tourelles à missile, volez rapidement et à basse altitude.

C R E D I T S

Conception et développement

LucasArts and Factor 5

Équipe de développement
LUCASARTS

Chef de projet/ Programmation

Mark Haigh-Hutchinson

Conception principale des niveaux

Kevin Schmitt

Conception des niveaux

Chris Klie

Jeffrey Kung

John Kathrein

Ryan Kaufman

Graphiste principal

Craig Rundels

Graphistes 3D

David Bogan

Gaurav Mathur

Razmig Mavlian

Suzanne House

Graphiste des textures

Buddy Hannon

Consultant esthétique

Paul Topolos

Graphismes supplémentaires

Kristen Monkaitis

Séquences cinématiques

Marc Overney

Testeur principal

Aaron Young

Assistants du testeur principal

Michael Dillon

Corey Navage

Testeurs

Leyton Chew

Erik Ellicock

Jesse Moore

John "Buzz" Buzolich

Julio Torres

Marcus P. Gaines

Leland Chee

Jeff Sanders

Darren Koepp

Coordination internationale

Adam Pasztory

Test des versions internationales

Dana Fong

Programmation internationale

Andre Bremer

Département Voix LEC

Tamlynn Niglio

Darragh O'Farrell

Coya Elliot

Cindy Wong

Peggy Bartlett

Chargés de production

Brett Tosti

Dan Connors

Coordination de la production

Dino Ago

FACTOR 5

Programmeur principal/Conception supplémentaire

Holger Schmidt

Responsable technique, programme son et microcode

Thomas Engel

Intelligence artificielle, effets et programmation

Jens Petersam

Programmation de l'interface et des séquences cinématiques

Florian Sauer

Programmation de l'éditeur de niveaux

Dirk Jagalski

Graphismes 2D et 3D

Mario Wagner

Graphismes supplémentaires

Bastian Hoppe

Conception sonore

Rudolf Stember

Séquences cinématiques

Tobias Richter

Production

Julian Eggebrecht

Traitement des données

Rene Henke

Version PC
LUCASARTS

Chefs de projet

Brett Tosti

Mark Haigh-Hutchinson

Chargé de production

Dan Connors

Coordination de la production

Dino Ago

Programmeur principal

Amit Shalev

Programmeurs

Martin Simpson

Kevin Grandt

Programmation supplémentaire

Nolan Erck

Aric Wilmunder

Andre Bremer

Mark Haigh-Hutchinson

Programmation INSANE et SWEET

Vince Lee

Conception graphique

Suzanne House

Graphisme des textures

Paul Topolos

Graphismes supplémentaires

Craig Rundels

Testeur principal

Michael Dillon

Assistant du testeur principal

Aaron Young

Testeurs

Leland Chee

Marcus P. Gaines

Darren Koepp

Jesse Moore

John Buzolich

Gravure

Wendy "Cupcake" Kaplan

Assistante gravure

Kellie "Twinky" Walker

Responsable assurance qualité

Mark Cartwright

Superviseur assurance qualité

Dan Pettit

Compatibilité

Chip Hinnenberg

Jim Davison



Darren Brown
Dan Mihoerck
Charlie Smith
Lynn Taylor
Scott Tingley
Jason Lauborough

**Responsable
marketing**

Joel Dreskin

Rédaction du manuel

Victor Cross
Mollie Boero

Conception du manuel

Patty Hill

**Responsable du
support du produit**

Dan Gossett

**Superviseur du
support du produit**

Dave Harris

**Version
Française :
UBI SOFT**

Marketing

Karine Kaiser
Isabelle Antraygue
Julien Brun

**Coordination de la
localisation**

Bruno Porret

Traduction

Words of Magic
Bruno Porret

Tests

Words of Magic

FACTOR 5

**Programmeur
principal**

Thomas Engel

**Programmation
supplémentaire**

Jens Petersam
Holger Schmidt
Florian Sauer

**Conception graphique
3D**

Mario Wagner

Conception sonore

Rudolf Stember

**REMERCIEMENTS
TRES SPECIAUX A**

George Lucas

C R E D I T S M U S I C A U X

BANDE ORIGINALE DU JEU

Musique originale composée et dirigée par Chris Hülsbeck

Thème de *Star Wars* et autres musiques extraits de « *The Star Wars Trilogy Original Soundtrack Trilogy* », composée par John Williams.

© 1993 Warner-Tamerlane Publishing Corp. & Bantha Music. All rights administered by Warner-Tamerlane Publishing Corp. All Rights Reserved. Used By Permission.

Star Wars (Main Title)

The Desert/The Robot Auction

The Last Battle

The Throne Room/Star Wars (End Titles)

The Imperial March (Darth

Vader's Theme)

The Battle in the Snow

City in the Clouds

Hyperspace

The Empire Strikes Back (Finale/

End Credits)

Into the Trap



L I C E N C E E T G A R A N T I E L I M I T É E

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

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

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

Vous reconnaissez expressément et acceptez d'utiliser ce logiciel à vos propres risques. Ce logiciel et sa documentation sont fournis en l'état et sans garantie d'aucune sorte. LEC NE COUVRE AUCUNE AUTRE GARANTIE CONCERNANT CE LOGICIEL, CE CD ET SA DOCUMENTATION, ÉCRITE OU ORALE, DIRECTE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, ET SANS LIMITATION DE CE QUI PRÉCÈDE, LES GARANTIES ET CONDITIONS DE COMMERCIALISATION ET D'USAGE À DES FINS SPÉCIFIQUES, MÊME SI LA SOCIÉTÉ A ÉTÉ INFORMÉE D'UN TEL USAGE. DE LA MÊME MANIÈRE, LES RISQUES LIÉS À L'UTILISATION, AUX RÉSULTATS ET AUX PERFORMANCES DE CE LOGICIEL, DE CE CD ET DE LA DOCUMENTATION SONT LAISSÉS À VOTRE 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.

EN AUCUN CAS LEC, SES DIRECTEURS, RESPONSABLES, SALAIRES OU AGENTS, NE POURRONT ÊTRE POURSUIVIS POUR DES DOMMAGES DIRECTS, SPECIAUX OU CONSECUTIFS (Y COMPRIS POUR LA PERTE DE BENEFICES, L'INTERRUPTION COMMERCIALE OU LA PERTE D'INFORMATIONS) POUVANT RESULTER DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DE LA MAUVAISE UTILISATION DE CE PRODUIT, Y COMPRIS ET SANS LIMITATION LES DOMMAGES A LA PROPRIETE ET, DANS LES LIMITES PREVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES EN CAS DE BLESSURES, MEME SI LEC INFORME DE LA POSSIBILITE DE TELS DOMMAGES OU PERTES. CERTAINES JURIDICTIONS N'AUTORISENT PAS LA LIMITATION OU L'EXCLUSION DE LA RESPONSABILITE POUR DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU CONSECUTIFS, AUSSI LA LIMITATION CI-DESSUS PEUT NE PAS S'APPLIQUER DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS OCTROIE DES DROITS SPECIFIQUES QUI PEUVENT DEPENDRE DE VOTRE ETAT D'ORIGINE.

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

Si le CD fourni avec ce produit s'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.

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

Le logo Factor 5 est une marque déposée de Factor 5 LLC.

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



LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY LLC
P.O. Box 10307, San Rafael, CA 94912

STAR WARS™ ROGUE SQUADRON™ 3D



DEVELOPPE EN
COLLABORATION AVEC



www.lucasarts.com
www.starwars.com



LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY, P. O. BOX 10307, SAN RAFAEL, CA 94912 U.S.A.

© LucasArts Entertainment Company LLC. © Lucasfilm. &TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation. Le logo Factor 5 est une marque déposée de Factor 5, LLC.