

STAR WARS BATTLEFRONT



Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné au système de loisir interactif PlayStation®2. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®2 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation®2. • Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation®2 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®2, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux et sec. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. • N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

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

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

Avertissement sur l'épilepsie

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

PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service Numbers) se trouve au dos de ce manuel.

Qu'est-ce que le système de classification PEGI (Pan European Games Information) ?

Il s'agit d'un système paneuropéen de classification par ordre d'âge des jeux vidéo (sauf dans les cas où la loi impose d'autres systèmes de classification).

Le système PEGI permettra aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu pour un enfant de choisir un produit adapté à l'âge de cet enfant. Pour plus d'informations, visitez le site <http://www.pegi.info>

SLES-52546

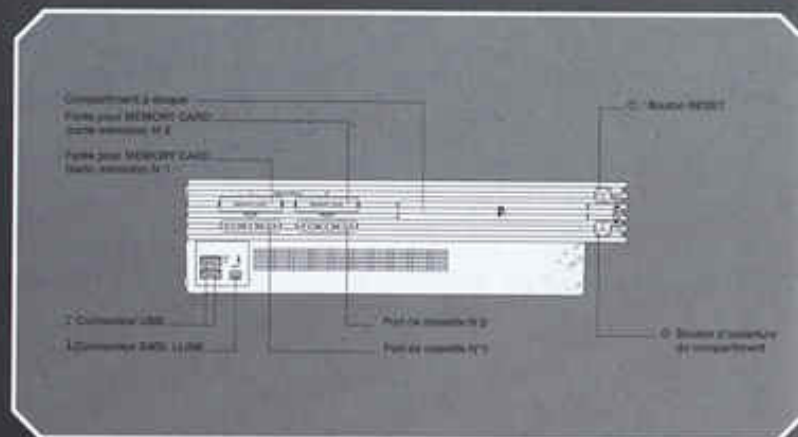
1 ou 2 Joueurs • Memory Card (Carte Mémoire) (SMC) (pour PlayStation®2) • 58KB minimum • Compatible contrôle analogique / joysticks analogiques uniquement
Compatible fonction de vibration • Compatible Network Adaptor (Ethernet) (pour PlayStation®2) 1-16 Joueurs

Game © 2004 LucasArts Entertainment Company Ltd.
Programmes de bibliothèque © 1997-2004 Sony Computer Entertainment Inc. Licence exclusive de Sony Computer Entertainment Europe. UNIQUEMENT DESTINE A L'USAGE PERSONNEL. La copie, l'adaptation, la location, le prêt, la revente, l'utilisation en arade, la réimpression ou échange de l'utilisation, la diffusion, l'utilisation publique, l'accès en ligne ou l'utilisation sur Internet, le téléchargement ou autre moyen de télécommunication de ce produit est prohibée. La distribution, l'exportation de ce produit ou de tout élément de la marque ou des copyrights faisant partie de ce produit est prohibée.

SOMMAIRE

DEMARRER.....	2
COMMANDES PAR DEFAUT.....	3
INTRODUCTION.....	7
MENU PRINCIPAL.....	8
OPTIONS.....	8
CREER UN PROFIL.....	9
COMBATTRE SUR LE FRONT.....	9
ECRAN DE JEU.....	10
ECRAN DE PAUSE.....	11
CARTES.....	11
POSTES DE COMMANDEMENT.....	12
RENFORTS.....	13
UNITES.....	14
VEHICULES.....	18
MODE SOLO.....	19
CAMPAGNE HISTORIQUE.....	19
CONQUETE GALACTIQUE.....	19
ACTION INSTANTANEE.....	20
ECRAN PARTAGE.....	20
MODE MULTIJOUeurs.....	20
RECOMPENSES.....	23
CREDITS.....	24
SUPPORT CLIENT.....	26
CONTRAT DE LICENCE PRODUIT.....	28

DÉMARRER



Branche ta console PlayStation®2, en suivant les instructions de son mode d'emploi. Branche ensuite les manettes et autres périphériques, comme indiqué. Assure-toi que l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER), situé à l'arrière de la console, est sur ON. Appuie sur le bouton /RESET. Lorsque l'indicateur d'alimentation s'allume, appuie sur le bouton pour ouvrir le compartiment à disque. Insère le disque *Star Wars Battlefront™*, face écrite vers le haut. Appuie à nouveau sur le bouton pour fermer le compartiment à disque. Suis les instructions à l'écran et reporte-toi à ce manuel pour plus d'informations concernant ce logiciel. N'insère pas et ne retire pas d'accessoires lorsque la console est sous tension.

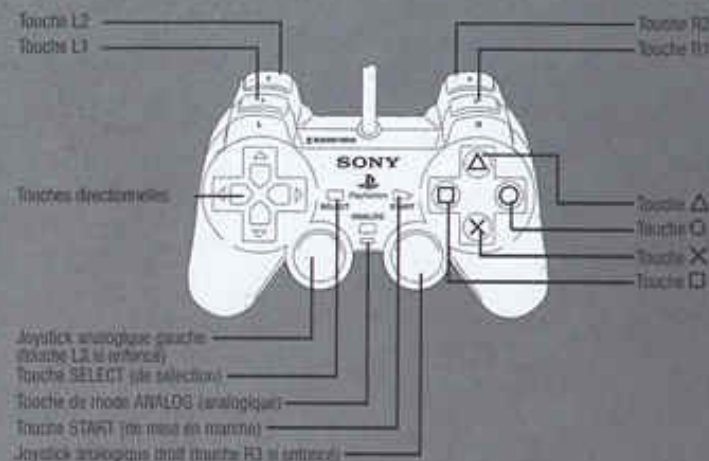
Assure-toi de disposer de suffisamment d'espace libre sur ta memory card (8MB) (pour PlayStation®2) avant de commencer à jouer.

MEMORY CARD (8MB) (POUR PLAYSTATION®2)

Star Wars Battlefront™ nécessite une memory card (8MB) (pour PlayStation®2) pour sauvegarder tes parties. Une partie sauvegardée peut prendre jusqu'à 200 Ko. Tu peux te procurer une memory card (8MB) (pour PlayStation®2) au magasin dans lequel tu as acheté ta console PlayStation®2 ou ce jeu.

COMMANDES PAR DÉFAUT

MANETTE ANALOGIQUE (DUALSHOCK®2)



NOTE: *Star Wars Battlefront™* est compatible avec la manette analogique (DUALSHOCK®2)

INFANTERIE

JOYSTICK ANALOGIQUE GAUCHE :	COURIR EN AVANT/EN ARRIÈRE DÉPLACEMENT LATÉRAL GAUCHE/DROIT
JOYSTICK ANALOGIQUE DROIT :	CAMÉRA LIBRE/VISER APPLIQUER POUR ZOOMER (R2)
Touche X :	SAUTER (appuyer une seconde fois lorsque le joueur est en l'air pour activer le jet pack)
Touche ○ :	CUQUER UNE FOIS POUR S'ACCOUCHER, DOUBLE-CLIC RAPIDE POUR S'ALLONGER
Touche X :	Action/Monter dans le véhicule
Touche □ :	Recharger
Touche L1 :	Tirer avec l'arme secondaire
Touche L2 :	Changer d'arme secondaire
Touche R1 :	Tirer avec l'arme principale
Touche R2 :	Changer d'arme principale
Touche SELECT :	Afficher la carte
Touche START :	Pause

INFANTERIE

TOUCHES DIRECTIONNELLES : COMMANDES ESCADRONS

HAUT :	DÉPLOYEZ-VOUS (ANNULE TENEZ LA POSITION)
GAUCHE :	REPOS (ANNULE L'ORDRE PRÉCÉDENT)
DROITE :	SUIVÉZ-MOI (LES UNITÉS VOUS SUIVANT)
BAS :	TENEZ LA POSITION (LES UNITÉS RESTENT DANS LA ZONE)

VEHICULES AU SOL/TRANSPORT

JOYSTICK ANALOGIQUE GAUCHE :	ACCELERER DEPLACEMENT LATÉRAL GAUCHE/DROIT
JOYSTICK ANALOGIQUE DROIT :	PICHER/TOURNER APPUYER POUR ZOOMER (R3)
TOUCHE X :	DÉCOLLER/ATTERIR POUR LES CANONNIÈRES ET LES AAA
TOUCHE Z :	PAS DE FONCTION
TOUCHE C :	SORTIR DU VÉHICULE
TOUCHE Q :	PAS DE FONCTION
TOUCHE L1 :	ARME SECONDAIRE
TOUCHE L2 :	PAS DE FONCTION
TOUCHE R1 :	ARME PRINCIPALE
TOUCHE R2 :	CHANGER DE POSITION (DANS LE VÉHICULE)
TOUCHE SELECT BUTTON :	FAIRE DÉFILER LES CARTES
TOUCHE START BUTTON :	PAUSE

TOUCHES DIRECTIONNELLES : COMMANDES ESCADRONS

HAUT :	ON Y VA (ANNULE TENEZ LA POSITION)
GAUCHE :	TOUT LE MONDE DEHORS (LES TROUPES SORTENT DES VÉHICULES)
DROITE :	MONTEZ TOUS (LES TROUPES À PROXIMITÉ PRENNENT LES PLACES RESERVÉES DANS LES VÉHICULES)
BAS :	TENEZ LA POSITION (LES UNITÉS RESTENT DANS LA ZONE)

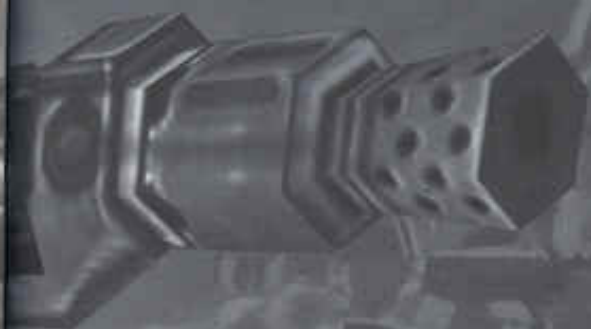
CHASSEURS

JOYSTICK ANALOGIQUE GAUCHE :	PICHER/TOURNER
JOYSTICK ANALOGIQUE DROIT :	ACCELERER
TOUCHE X :	DÉCOLLER/ATTERIR
TOUCHE Z :	PAS DE FONCTION
TOUCHE C :	SORTIR DU VÉHICULE
TOUCHE Q :	PAS DE FONCTION
TOUCHE L1 :	ARME SECONDAIRE
TOUCHE L2 :	PAS DE FONCTION
TOUCHE R1 :	ARME PRINCIPALE
TOUCHE R2 :	CHANGER DE POSITION (DANS LE VÉHICULE)
TOUCHE SELECT BUTTON :	FAIRE DÉFILER LES CARTES
TOUCHE START BUTTON :	PAUSE

TOUCHES DIRECTIONNELLES : COMMANDES ESCADRONS

HAUT :	ON Y VA (ANNULE TENEZ LA POSITION)
GAUCHE :	TOUT LE MONDE DEHORS (LES TROUPES SORTENT DES VÉHICULES)
DROITE :	MONTEZ TOUS (LES TROUPES À PROXIMITÉ PRENNENT LES PLACES RESERVÉES DANS LES VÉHICULES)
BAS :	TENEZ LA POSITION (LES UNITÉS RESTENT DANS LA ZONE)





INTRODUCTION

PRÊT À VOUS LANCER DANS LA BATAILLE ? AVEC *STAR WARS BATTLEFRONT™* PARTICIPEZ À L'UNE DES PLUS GRANDES BATAILLES DE L'HISTOIRE DE LA GALAXIE. ELABOREZ DES STRATÉGIES DE COMBAT ET DIRIGEZ VOS TROUPES EN PLEIN COEUR DE LA GUERRE DES CLONES ET DE LA GUERRE CIVILE GALACTIQUE. EMPAREZ-VOUS DES POSITIONS-CLÉS, ÉTENDEZ VOTRE TERRITOIRE ET PUISEZ DANS LES RESSOURCES DE CHAQUE PLANÈTE POUR EXERCER TOUTE VOTRE FORCE LORS DES BATAILLES. ÉLARGISSEZ L'ÉVENTAIL DE VOS CAPACITÉS EN DÉVELOPPANT VOS DONS DE TIREUR, DE PILOTE ET D'ÉCLAIREUR. LA VICTOIRE FINALE DÉPENDRA DE VOTRE COURAGE ET DE VOS QUALITÉS MAIS AUSSI DES STRATÉGIES DE COMBAT QUE VOUS PARVIENDREZ À METTRE SUR PIED ET DE VOTRE HABILITÉ À DIRIGER UNE ÉQUIPE. APPRENEZ À MAÎTRISER CHAQUE ARME MISE À VOTRE DISPOSITION OÙ VOUS NE DEVIENDREZ QU'UNE POUSSIÈRE DE PLUS DANS L'IMMENSITÉ GALACTIQUE.

MENU PRINCIPAL



OPTIONS

OPTIONS DE JEU

POINT DE VUE

Vous permet de choisir entre la vue à la première ou à la troisième personne lorsque vous jouez en Infanterie.

VIBRATION

Vous permet d'activer ou de désactiver la fonction vibration de la manette analogique (DUALSHOCK®2).

TIR AMI

En choisissant ON ou OFF vous déterminez si les différentes unités d'une même équipe peuvent se blesser les unes les autres.

VISÉE AUTOMATIQUE

Cette option vous aide à viser lorsque vous attaquez l'ennemi.

HÉROS ACTION INSTANTANÉE

Vous permet de faire intervenir des personnages contrôlés par l'ordinateur dans les batailles d'action instantanée.

DIFFICULTÉ

Choisissez entre Facile, Moyenne, et Difficile. Cette classification est valable pour toutes les parties. Pour le mode multijoueur en ligne, le niveau de difficulté est déterminé par l'hôte de la partie, ce qui annule vos précédents réglages. En écran partagé, c'est le joueur 1 qui choisit le niveau de difficulté.

CONSEILS

Cette option vous permet d'afficher pendant le jeu les fenêtres d'aide en cliquant sur Auto, On, ou Off.

OPTIONS AUDIO

Vous permet de régler le volume des effets sonores, de la musique et des dialogues. Vous pouvez également choisir entre différents paramètres de haut-parleurs.

COMMANDES

Vous pouvez personnaliser intégralement les touches de la manette analogique (DUALSHOCK®2).

inverser l'axe Y pour viser, et régler la sensibilité de la visée. Vous pouvez également créer des configurations de commandes différentes pour l'infanterie, les véhicules au sol et les chasseurs.

DÉVERROUILLABLES

Vous pouvez voir ici les objets vous avez déverrouillés lors de vos victoires.

CRÉER UN PROFIL

Lorsque vous jouez pour la première fois, il vous est demandé de créer un profil. Ce profil vous permettra de sauvegarder vos parties en mode Solo ainsi que vos paramètres. Avant de créer un profil, assurez-vous qu'une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) est insérée dans la fente pour MEMORY CARD N°1. Remarque : pour sauvegarder toutes les données, il vous faudra au moins 118 Ko d'espace libre. Sur l'écran de création de profil, utilisez le Joystick analogique gauche ou les touches directionnelles pour naviguer entre les personnages disponibles et appuyez sur la touche **○** pour sélectionner votre personnage. Après avoir choisi un nom de profil, déterminez le niveau de difficulté (Facile, Moyenne ou Difficile). Ce niveau de difficulté sera appliqué à tous les modes de jeu quand vous utiliserez ce profil. Vous pouvez ensuite créer d'autres profils, en supprimer ou modifier des profils existants.

COMBATTRE SUR LE FRONT

Star Wars Battlefront offre de multiples modes de jeu ayant pour décor de terribles batailles à travers toute la galaxie. Sur chaque planète, vous devez vous emparer de zones stratégiques appelées Postes de commandement (pour plus d'informations sur les postes de commandements, voir page 12). Avant de participer à la bataille en tant que combattant du front ou en tant que renfort, vous devez choisir un personnage parmi différents groupes possédant chacun leurs spécificités. Une fois sur le champ de bataille, vous devez aider votre armée à progresser en battant les unités ennemies, en prenant leurs postes de commandement et en diminuant ainsi leur capacité à constituer des renforts. Si chaque mission requiert des qualités particulières pour accéder à la victoire, la maîtrise de la carte des postes de commandement constitue un atout majeur.

ÉCRAN DE JEU



- 1** **Arme principale/Munitions** : le cadre bleu indique l'arme vous utilisez, le nombre de munitions dans votre chargeur et le nombre total de munitions restantes. Si votre arme est rechargeable, les munitions sont représentées par une barre qui se remplit automatiquement. L'utilisation de certaines armes et de certains capacités peut entraîner une surchauffe. Les barres de chaque arme se rechargent au bout d'un certain temps. Si la barre devient rouge, vous devez attendre qu'elle redevienne bleue avant de réutiliser l'arme.
- 2** **Arme secondaire/Munitions** : le cadre bleu indique l'arme vous utilisez ainsi que le nombre de munitions dans votre chargeur et le nombre total de munitions restantes.
- 3** **Indicateur de renfort** : le nombre de barres représentent la quantité de renforts disponible pour chaque faction. Celle du joueur est en vert, celle de l'ennemi en rouge. Pour plus d'informations sur les renforts, voir Renforts page 14.
- 4** **Vie** : représente la vie qu'il vous reste avant de faire partie des nombreuses victimes du champ de bataille.
- 5** **Blindage des véhicules /Boucliers des unités** : une barre apparaît représentant le blindage des véhicules si vous en occupez un, ou les boucliers de votre unité s'ils sont activés.
- 6** **Indicateur des positions dans le véhicule** : les petites barres transversales représentent les positions disponibles dans le véhicule, la première barre représente toujours la position du pilote/conducteur. Les autres barres représentent les positions des artilleurs. Les positions inoccupées ne sont pas colorées. La barre blanche représente le joueur. Les barres vertes représentent d'autres joueurs humains et les barres jaunes les personnages contrôlés par l'ordinateur.
- 7** **Vie des ennemis** : apparaît lorsque vous visez un ennemi.
- 8** **Réticule de visée** : le réticule est vert si vous visez un allié et rouge si vous visez un ennemi.
- 9** **Cible atteinte** : un anneau apparaît pendant quelques instants lorsque vous abattez une cible, mais permettant ainsi de mesurer votre précision. Cet anneau est vert lorsque vous touchez un allié, rouge lorsque l'ennemi et bleu quand vous touchez un véhicule inoccupé ou un objet destructible.
- 10** **Carte** : pour plus d'informations voir page 11.

ÉCRAN DE PAUSE

Appuyez sur **START** pour suspendre le jeu quand vous le souhaitez. Vous pouvez alors accéder à plusieurs options :

REPRENDRE A PARTIE

Sélectionnez cette option pour retourner dans l'action.

REDÉMARRER LA MISSION

Vous recommencez la mission à partir du début.

OPTIONS

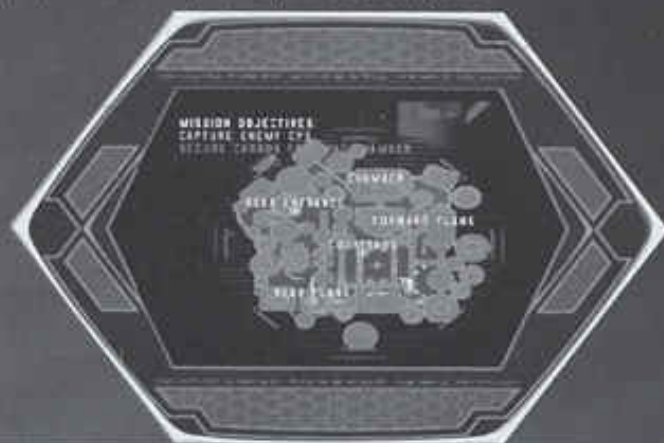
Vous permet d'atteindre les options disponibles dans le Menu principal.

QUITTER

Vous retournez au menu de la partie.

CARTE

La carte permet de visualiser votre position sur le champ de bataille. La flèche blanche indique votre position ; les flèches vertes indiquent les unités alliées ; les flèches rouges indiquent les ennemis. Les flèches jaunes représentent les espèces indigènes qui, selon votre faction, peuvent être alliés ou ennemis. Les flèches représentant des unités clignotent lorsqu'on leur tire dessus. Les postes de commandement sont représentés par des points. Ils apparaissent en vert lorsqu'il s'agit d'alliés, en rouge lorsqu'il s'agit d'ennemis, en jaune pour les espèces indigènes et en blanc pour les personnages neutres. Les objets pouvant être utilisés comme couverture apparaissent en bleu ciel. Les tourelles sont représentées par des points blancs, une ligne indique leur orientation. Les véhicules inoccupés sont représentés par une silhouette blanche, les véhicules occupés par la couleur qui correspond à ses occupants.



Vous pouvez par défaut orienter la carte dans le sens du regard du joueur. Lorsque vous agrandissez la carte (en appuyant sur la touche SELECT), elle ne peut être orientée et ne tient pas compte de l'orientation du regard du joueur.

Les postes de commandement sont toujours affichés même s'ils se situent en dehors du cadre de la carte. Ils apparaissent au bord de la carte indiquant ainsi au joueur la direction qu'il doit prendre pour les atteindre.

En appuyant sur la touche SELECT, vous pouvez afficher la carte en plein écran et visualiser ainsi l'ensemble du champ de bataille et des postes de commandement. En appuyant à nouveau sur la touche SELECT, la carte retrouve sa taille initiale par défaut.

POSTES DE COMMANDEMENT

Chaque champ de bataille possède des positions stratégiques situées à des endroits-clés sur la carte. Ces zones de contrôle sont appelées postes de commandement et sont très importantes dans la mesure où :

- Les renforts sont déployés aux postes de commandement. Lorsqu'un joueur meurt, il peut réintégrer la bataille en se déployant sur un poste de commandement allié. Ainsi, si une équipe ne contrôle pas de poste de commandement, elle ne peut pas déployer de renforts avant de s'emparer d'un poste de commandement.
- Si une équipe contrôle la majorité des postes de commandement présents sur une carte, l'équipe adverse va automatiquement commencer à perdre des renforts. Si une équipe contrôle tous les postes de commandements sur une carte, un compte à rebours s'enclenche jusqu'à la victoire.

PROPRIÉTAIRES DES POSTES DE COMMANDEMENT

Les postes de commandement en vert appartiennent toujours à votre équipe. Les postes de commandement en rouge appartiennent à l'ennemi et ceux en jaune aux unités indigènes. Les postes de commandement en blanc sont neutres et n'appartiennent à personne.

Pour capturer un ennemi ou des postes de commandement neutres, vous devez rester dans leur rayon de capture. Une icône apparaît à l'écran lorsque vous êtes suffisamment proche pour réaliser une capture. S'il n'y a pas d'unités ennemies à proximité, l'icône change progressivement de couleur passant du rouge au blanc avant de devenir verte. Lorsque l'icône est complètement verte, cela signifie que le poste de commandement appartient à votre équipe.

Les probabilités de capture augmentent si vous êtes accompagné d'unités alliées. Si vous êtes à proximité d'unités ennemies, l'icône de capture alterne

entre le vert et le rouge jusqu'à ce qu'un camp soit écarté. Vous ne pouvez pas capturer de poste de commandement si vous êtes à bord d'un véhicule.

Certains postes de commandement appartiennent à une équipe et ne peuvent être pris par les adversaires. Ils peuvent cependant être détruits par des armes à feu. Ces postes de commandement destructibles ne peuvent être réparés que par des joueurs humains. Ils sont représentés par un losange au lieu d'un cercle sur la carte.

Certains véhicules, tels que le TB-TT, sont des postes de commandement mobiles. On peut y déployer des renforts comme dans un poste de commandement classique. La seule différence est qu'ils permettent de déplacer des troupes sur le champ de bataille. Les postes de commandement mobiles ne peuvent être pris par l'ennemi mais peuvent être détruits. Dans ce cas, ils réapparaissent après un certain temps.

RENFORTS

Les points de renfort représentent le nombre de renforts de chaque équipe pour un combat individuel. Le nombre de renforts pour les deux équipes est affiché sur l'indicateur de renforts en haut de l'écran. La barre verte représente vos renforts et la barre rouge ceux de l'ennemi.

Pour que des unités puissent rejoindre la partie, deux conditions doivent être réunies : que l'équipe concernée dispose encore de renforts, et que cette équipe contrôle au moins un poste de commandement.



Lorsqu'une unité meurt, un point de renfort est soustrait du total de l'équipe. Même s'il ne reste qu'un seul point de renfort, des unités peuvent continuer à se déployer dans les postes de commandement. En revanche, lorsque les points de renforts d'une faction atteignent zéro, la bataille est perdue.

Les renforts sont déployés en fonction d'un chronomètre. Dans les parties Solo, il n'y a pas de limite de temps et vous pouvez vous redéployer immédiatement après avoir été tué. Dans les parties multijoueur, le chronomètre des renforts varie en fonction de la carte. Le compte à rebours commence à 15 secondes. Lorsqu'il atteint zéro, les renforts sont déployés pour les deux équipes. Autrement dit, si vous mourez dans une partie multijoueur, vous devez attendre entre une et quinze secondes avant de pouvoir vous redéployer sur un poste de commandement allié.

Lorsque le nombre de renforts d'une équipe est égal au nombre de ses unités sur le champ de bataille, cette équipe ne perd plus de renforts automatiquement. Cela s'applique même si cette équipe ne contrôle que deux postes de commandements ou moins. Ainsi, la victoire se gagne en battant l'ennemi au combat ou en capturant et en gardant tous les postes de commandement sur une carte. En outre, les unités contrôlées par l'ordinateur ne réapparaissent plus si elles sont tuées à cette étape du jeu. Cette règle permet aux joueurs humains d'avoir le plus d'incidence possible sur l'issue du jeu.

UNITÉS

ALLIANCE REBELLE

SOLDAT REBELLE

Le soldat rebelle est efficace contre l'infanterie, surtout lorsqu'il utilise des stratégies d'escadron. Equipement : fusil blaster, pistolet blaster, détonateur thermique et grenade à concussion.

AVANT-GARDE REBELLE

L'avant-garde rebelle est utilisée pour ouvrir des brèches dans les brigades de véhicules impériaux. Ses armes lourdes lui permettent d'abattre les

véhicules ennemis au sol comme dans les airs. Equipement : lance-missiles, pistolet blaster, détonateur thermique et distributeur de mines.

PILOTE REBELLE

Le pilote rebelle régénère automatiquement la santé de tout véhicule qu'il occupe, et peut réparer les véhicules, les droïdes et les tourelles endommagés. Il assume également la fonction de médecin et de pourvoyeur de munitions sur le champ de bataille.

Equipement : canon blaster, pistolet blaster, super soudeur et distributeur de vie et de munitions.

CONTREBANDIER WOOKIEE

Lorsqu'il faut éviter une flotte impériale sans se faire repérer, demandez l'aide d'un contrebandier wookiee. En échange d'une certaine somme, le contrebandier fera passer tout ce que vous voulez sous le nez de l'Empereur. Equipement : arc, lance-

grenades et bombe à retardement.

TIREUR D'ÉLITE REBELLE

Le tireur d'élite rebelle est spécialisé dans la recherche et l'élimination de cibles depuis un lieu sûr. Ses droïdes éclaireurs peuvent ordonner des frappes orbitales mortelles sur les positions ennemies. Equipement : fusil sniper, pistolet blaster, détonateur thermique et droïde éclaireur.

EMPIRE GALACTIQUE

STORMTROOPER

La volonté de fer de l'Empereur est personnifiée par l'armure blanche immaculée du terrible stormtrooper. Profondément discipliné et faisant preuve d'un dévouement fanatique pour l'Empereur, il constitue une excellente force de combat en ligne de front. Equipement : fusil blaster, pistolet blaster, détonateur thermique et grenade à concussion.

TROOPER DE CHOC

Le trooper de choc offre une aide précieuse aux troopers armés de blasters grâce à son lance-missiles portable. Cette arme tire des charges explosives très efficaces contre les véhicules ou les formations d'infanterie resserrées. Equipement : lance-missiles, pistolet blaster, détonateur thermique et distributeur de mines.

PILOTE IMPÉRIAL

Le pilote impérial régénère automatiquement la santé de tout véhicule qu'il occupe, et peut réparer les

véhicules, les droïdes et les tourelles endommagés. Il assume également la fonction de médecin et de pourvoyeur de munitions sur le champ de bataille. Equipement : lance-mortier, pistolet blaster, super soudeur et distributeur de vie et de munitions.

TROOPER ÉCLAIREUR

Les armes du trooper éclaireur sont le camouflage, les droïdes sonde et une patience à toute épreuve. Il élimine les ennemis éloignés à l'aide de son puissant fusil sniper. Ses droïdes éclaireurs peuvent ordonner des frappes orbitales depuis la flotte impériale. Equipement : fusil sniper, pistolet blaster, détonateur thermique et droïde éclaireur.

TROOPER NOIR

Le trooper noir utilise son jet pack pour "sauter" sur sa cible. Une fois en place, son objectif est d'infliger le plus de dégâts possible. Equipement : canon blaster, pistolet blaster et détonateur thermique.



REPUBLIQUE

**TROOPER CLONE**

Créations génétiques parfaites, les troopers clones sont la moelle épinière de l'armée de la République. Ils sont particulièrement efficaces contre les unités d'infanterie car ils peuvent attaquer en grand nombre et de manière organisée. Equipement : fusil blaster, pistolet blaster, grenade IEM et grenade à concussion.

SOLDAT ARC

Le soldat ARC conduit les opérations anti-véhicules de l'armée de la République. Il est pour cela armé d'un puissant lance-missiles, ce qui le rend vulnérable en combat rapproché. C'est pourquoi il compte sur ses camarades pour le protéger. Equipement : lance-missiles, pistolet blaster, détonateur thermique et distributeur de mines.

PILOTE CLONE

Le pilote clone régénère automatiquement la santé de tout véhicule qu'il occupe, et peut réparer les véhicules, les droïdes et les tourelles endommagés. Il assume également la fonction de médecin et

de pourvoyeur de munitions sur le champ de bataille. Equipement : lance-boulons DN, pistolet blaster, super soudeur et distributeur de vie et de munitions.

TIREUR ISOLE CLONE

Sur le champ de bataille, le tireur isolé clone a une seul objectif : perturber l'infanterie ennemie. Son droïde éclaireur peut ordonner des frappes orbitales mortelles sur l'ennemi. Equipement : fusil sniper, pistolet blaster, détonateur thermique et droïde éclaireur.

TROOPER JET

Grâce à la "mémoire génétique" de Jango Fett, le trooper jet utilise un jet pack qui lui permet de voler pendant une durée limitée et de parcourir rapidement de longues distances. Il est difficile à atteindre en raison de son habileté, et son lanceur IEM est une arme mortelle contre les armées de droïdes. Equipement : lanceur IEM, pistolet commando et détonateur thermique.



CSI

**DROIDE DE COMBAT**

Après la débâcle de la bataille de Naboo, la Fédération du Commerce a commandé un droïde de combat encore plus puissant et plus autonome : le B2. Doté d'une armure renforcée, le droïde de combat est bien plus puissant que ses prédécesseurs squelettiques. Equipement : blaster au poignet, triple tir et lance-roquettes au poignet.

DROIDE D'ASSAUT

Sous le contrôle des séparatistes, le droïde d'assaut est une solution bon marché mais efficace contre la menace des véhicules rapides de la République. Véritables lance-missiles mobiles, ces droïdes permettent aux séparatistes de se sortir de situations délicates. Equipement : lance-missiles, pistolet blaster, détonateur thermique et distributeur de mines.

DROIDE PILOTE

Le pilote clone régénère automatiquement la santé de tout véhicule qu'il occupe, et peut réparer les véhicules, les droïdes et les

tourelles endommagés. Il assume également la fonction de médecin et de pourvoyeur de munitions sur le champ de bataille. Equipement : lance-mortier à radiations, pistolet blaster, super soudeur et distributeur de vie et de munitions.

SNIPER DROIDE

Le sniper droïde est spécialement programmé avec des fonctions avancées de visée qui lui permettent d'abattre sa cible à très grande distance. Ses droïdes éclaireurs peuvent ordonner des frappes orbitales sur les troupes de la République. Equipement : fusil sniper, pistolet blaster, détonateur thermique et droïde éclaireur.

DROIDEKA

Redouté par les chevaliers Jedi, le droïdeka aux allures de crabe est équipé d'un bouclier personnel et de deux puissants blasters à répétition à la place des bras. Le droïdeka se transforme en roue pour traverser rapidement le champ de bataille. Equipement : blasters à répétition et émetteur de bouclier.

VÉHICULES

Il existe plusieurs classes de véhicules pouvant être pilotés, du simple speeder au terrible TB-TT.

Vous trouverez des droïdes réparateurs de véhicules un peu partout sur la carte. Il suffit de vous en approcher pour faire réparer votre armure et pour refaire le plein de munitions automatiquement.

TYPES DE VÉHICULES

VÉHICULES DE RECONNAISSANCE

Ce type de véhicule au sol est rapide et léger. Il sillonne le champ de bataille à grande vitesse mais n'est pas conçu pour résister au feu ennemi. Il est armé et blindé mais n'offre qu'une protection minimale. Ce type de véhicule inclut le speeder 74-Z et le STAP.

VÉHICULES D'ASSAUT MOYENS

Plus lents que les véhicules de reconnaissance, ces véhicules blindés sont équipés d'armes plus lourdes, et sont donc plus puissants et plus résistants. Ce type de véhicules inclut le speeder de combat Rebelle, le char de combat TX-1305, le CAB et le droïde baïffre.

VÉHICULES D'ASSAUT LOURDS

Ces véhicules sont encore plus lourdement armés et disposent d'un blindage renforcé. Ils sont utilisés sur le front de la plupart des assauts. Ce type de véhicules inclut la droïde araignée et le TR-TT.

VÉHICULES LOURDS DE TRANSPORT ET D'ASSAUT

Ces mastodontes d'acier, bien que lents, sont dotés d'une puissance de feu dévastatrice et peuvent également servir de poste de commandement mobile. Ce type de véhicules inclut le ST-TT, le TB-TT et le TMI.

CHASSEURS

Ces vaisseaux sont rapides et très maniables, ils sont équipés de blasters tirant vers l'avant et d'un nombre limité de missiles. Leur objectif principal est de fournir une couverture contre les troupes ennemies sur le champ de bataille et de dégager de ciel de toute présence de vaisseaux ennemis. Ce type de véhicules inclut le chasseur Jedi, le chasseur droïde, le X-Wing, le chasseur TIE, le Y-Wing, le bombardier TIE et le chasseur géonasiien.

VAISSEAUX D'ATTAQUE DE TRANSPORTS

Ces vaisseaux peuvent mener des attaques au sol et transporter des troupes au cœur des combats. Ils constituent également une force anti-aérienne limitée, mais n'ont pas cependant la même manœuvrabilité que les chasseurs. Ce type de véhicules inclut la canonnière de la République et le AAA.

PARTIE SOLO

CAMPAGNE HISTORIQUE

La Campagne historique vous propose de découvrir les batailles de la Guerre des Clones ou de la Guerre Civile Galactique. Vous commencez par choisir l'époque, puis vous remplissez vos missions dans l'ordre chronologique. Ce mode de jeu vous permet également de déverrouiller des objets bonus au cours de votre progression.

CONQUÊTE GALACTIQUE

Dans ce mode de jeu, le joueur doit faire preuve d'un sens de la stratégie pour prendre le contrôle de planètes et dominer une zone de la galaxie. Choisissez d'abord une configuration de carte basée sur les conflits ayant eu lieu aux deux époques de l'histoire de Star Wars. Sur certaines cartes, les deux camps commencent à égalité; sur d'autres, l'un des deux camps est avantage. Choisissez ensuite la faction que vous souhaitez jouer.

Le jeu se joue par tours, le joueur commençant prend la main. Si vous avez la main, vous pouvez choisir la planète à attaquer. Ensuite, la bataille se déroule comme dans les autres modes de jeu. Si vous gagnez, vous gardez la main et vous pouvez choisir une autre planète à attaquer. Si votre ennemi gagne, il choisira où se déroulera la prochaine bataille, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous gagniez à nouveau pour reprendre la main.



Une fois que vous avez pris le contrôle d'une planète en y ayant remporté une bataille, vous pouvez utiliser le bonus de la planète. Chaque planète possède un bonus qui lui est propre, il est donc recommandé de choisir avec soin les planètes à attaquer. Dès lors que vous avez accès à un ou plusieurs de ces bonus, vous pouvez utiliser l'un d'entre eux au cours d'une bataille.

Si un camp remporte quatre victoires (pas nécessairement d'affilée), il accède au bonus Base secrète de la faction. Les bonus Base secrète sont très puissants et peuvent changer le cours du jeu. Ils peuvent être utilisés contre toute planète ennemie à l'exception de celle qui abrite la Base secrète de l'ennemi.

Le jeu se termine lorsque l'une des deux factions contrôle toutes les planètes de la carte.

ACTION INSTANTANÉE

Ce mode de jeu vous permet de sauter directement au cœur de la bataille de votre choix. Vous pouvez également établir une liste de batailles que vous jouerez dans l'ordre de votre choix.

ÉCRAN PARTAGE

Ce mode de jeu permet à deux joueurs de jouer en tête-à-tête ou en mode coopératif sur la même console PlayStation®2. Les deux joueurs devront définir leur propre profil avant le début d'une partie en écran partagé.

MULTIJOUEURS

Ce mode de jeu vous permet d'affronter d'autres joueurs en réseau local (LAN) ou sur Internet. Vous avez besoin d'un adaptateur réseau (Ethernet) (pour PlayStation®2) pour ce mode de jeu. Veuillez consulter la documentation incluse à l'adaptateur pour savoir comment paramétrer votre console PlayStation®2 pour jouer sur Internet. Le(s) paramètre(s) réseau peut(vent) être créé(s) à l'aide du disque d'accès réseau inclus avec l'adaptateur réseau (Ethernet) (pour PlayStation®2).

Lorsque vous sélectionnez l'option multijoueurs, vous devez d'abord choisir une connexion réseau. Une fois la connexion définie, vous avez le choix entre deux façons de vous connecter à un jeu multijoueurs.

Remarque : si vous choisissez d'héberger une partie multijoueurs, vous devrez choisir entre le mode dédié et non-dédié. Héberger une partie en mode dédié signifie que votre console assurera un environnement multijoueurs stable, mais vous ne pourrez pas vous en servir pour jouer à la partie qui est hébergée.

Héberger une partie en mode non-dédié vous permet de jouer tout en hébergeant, mais vous risquez de rencontrer des problèmes de performance et de stabilité. Ces paramètres sont également affectés par la largeur de bande et le nombre de personnages contrôlés par l'ordinateur dans la partie. Nous vous recommandons de diminuer le nombre de personnages contrôlés par l'ordinateur si vous ne jouez pas en mode dédié et/ou si vous ne disposez pas d'une grande largeur de bande.

RÉSEAU LOCAL (LAN)

Sélectionnez cette option si vous souhaitez vous connecter à une partie sur le réseau local (LAN). Vous devrez ensuite faire plusieurs choix :

CLIENT : affiche une liste de parties que vous pouvez rejoindre.

HÉBERGER : vous permet d'héberger une partie. Entrez d'abord un nom pour la partie (par défaut, le nom de votre profil), puis choisissez la/les carte(s) et lancez la partie lorsque vous êtes prêt.

OPTIONS : vous pouvez régler le volume des voix des autres joueurs dans les haut-parleurs de la télévision.

GAMESPY

Cette option vous permet de chercher des parties avec GameSpy, un système de recherche sur Internet. Lorsque vous vous connectez pour la première fois, vous devez créer un profil. Ce profil n'est pas nécessaire pour jouer, mais il vous permet de garder une trace de votre score. Pour créer un profil, vous devez créer un pseudo (par défaut, le nom de votre profil), indiquer une adresse e-mail valide (qui sera utilisée pour vous envoyer votre mot de passe si vous l'oubliez), et choisir un mot de passe. Vous pouvez également paramétrer cet écran pour mémoriser certaines ou toutes les informations pour un enregistrement plus rapide. Une fois que vous vous êtes enregistré, les options suivantes vous sont proposées :

CLIENT : affiche la liste des parties que vous pouvez rejoindre

HÉBERGER : vous permet d'héberger une partie. Souvenez-vous que les hôtes non-dédiés ne peuvent accueillir autant de joueurs humains ou contrôlés par l'ordinateurs qu'un hôte dédié. Commencez par entrer le nom de la partie (par défaut, le nom de votre profil), puis choisissez la/les carte(s) et lancez la partie lorsque vous êtes prêt.

OPTIONS : vous pouvez régler le volume des voix des autres joueurs dans les haut-parleurs de la télévision.

RECOMPENSES

Vous pouvez consulter le nombre de tués, de morts et de postes de commandement capturés par joueur après une bataille. En outre, les joueurs ayant accompli certains exploits se voient récompensés. Exemples :

BROYEUR DE TOLE : récompense le joueur ayant abattu le plus grand nombre de véhicules.

TIREUR D'ELITE : récompense le joueur le plus précis.

CAMPEUR : récompense le joueur qui a le mieux tenu une position au cours d'une partie.

FOURRAGE POUR BANTHA : récompense le joueur le plus tué au cours d'une partie.

ENNEMI PUBLIC : récompense le joueur ayant tué le plus de persos.

FOLIE MEURTRIÈRE : récompense le joueur ayant tué le plus de persos en 5 secondes.

JOUEUR LE PLUS RESISTANT : récompense le joueur dont la vie est descendue à moins de 10 % avant de remonter au maximum.

TRAITRE : récompense l'indésirable joueur ayant tué le plus d'équipiers en une partie.

APPAT : récompense le joueur que vous avez le plus tué en une partie.

ENNEMI N°1 : récompense l'adversaire qui vous a le plus tué au cours d'une partie.

CREDITS

Developed by
Pandemic Studios
in association with
LucasArts
**PANDEMIC
STUDIOS, LLC:**
DIRECTOR
Eric "Die" Gemrtz
PRODUCER
Chris Williams
LEAD DESIGNER
Jens Andersen
LEAD ARTISTS
Dean Berton
Matthew Palmer
Juan Sanchez
Programmers
Chris Baker
Adam Batters
Steven Duan
Chris Fardich
David Givone
Nathan Mates
Stewart Miles
Ken Miller
Sabir Nouri
Brad Pickering
Jason Scanlin
Josh Verrill
Greg Walker
**PRODUCTION
COORDINATOR**
David Baker
**ASSOCIATE
PRODUCER:**
Phil Hong
DESIGNERS
Paul Baker
Chris Fusco
Joe Shackelford
Dellkamp Siefert
ARTISTS
Chris "Muggins" Arden
Moon Bae
Walter Cosico
Sungpil "Alten" Im
Robert Keenan
Chris McGhee
Tom Mylewicz

Bryan Norton
Graham Trayner
Scott White
**EXECUTIVE
PRODUCER:**
Greg Horvut
**PRODUCTION
COORDINATOR**
David Baker
**ASSOCIATE
PRODUCER:**
Phil Hong
DESIGN CONSULTANT
Trey Watkins
**PRODUCTION
SUPPORT**
Marc Turndorf
**ADDITIONAL
PROGRAMMING**
Jeremy Walsh
Adam Pina
ADDITIONAL AIT
Christopher Hunt
RC Montecapra
Caragh O'Connor
Huan Pham
Timo Pihlajamaki
C.J. Sarschene
Sean Sullivan
CEO
Andrew Goldman
PRESIDENT
Josh Resnick
**EXECUTIVE AIT
DIRECTOR**
Carey Chico
**DIRECTOR OF
HUMAN RESOURCES**
Tina Cruz
SUPPORT STAFF
Mario Cabrera
Joseph Donaldson
Sean Hendon
Tim McMahon
Michael Smith
LEAD TESTER
Ethan Levy

**PRODUCTION
TESTERS AND
INTERNS**
Fred Badini
Todd Bergman
Laura Cairns
Josh Cole
Robert Cordova
Adam Davis
Manuel Diaz
Rob Finney
Nick Fall
Greg Foster
Jacet Hammer
Christopher Harig
Ryan James
John St. John
Greg Johnson
Dylan Li
Marshall Miller
Kevin Minne
Ricky Monge
Mia Robinson
Eddie Rojas
Ryan Rubiales
Eric Trenchard-Smith
Dean Tsai
Ian Valquez
Ivan Vasquez
Brian Waminton
Mike Zaimont
**ADDITIONAL ONLINE
CODE SUPPLIED BY
QUARRUM, INC:**
Bart Besselqv
Rod Ang
**INTERFACE DESIGN
AND ANIMATION
SUPPLIED BY
TK STUDIOS**
Marco Biacchi
Nicholas Howard
Nick Di Napoli
SPECIAL THANKS
Art Saizumi
Michael Roland
Troy Sims
Eric Trenchard-Smith
John St. John
Chris "Mantroid"
Ward

**LUCASARTS
PRODUCERS**
Jim Tap
Dan Petril
Rachel Bryant
**ASSISTANT
PRODUCER**
David "Hogus"
Swenson
**SUPERVISING
PRODUCER**
Peter Hirschmann
LEAD TESTERS
K.C. Coleman
Clance Doc Hollander
**ASSISTANT
LEAD TESTERS**
Patrick Bratton
Jeffrey Earl Gullett
Matt Rubenstein
QA TESTERS
Ahmad Abbott
Ryan Adza
Seih Benton
Gabriel Bootz
Dermot C. Boyce
Laura Cabrera
Josh Cole
J.D. Diaz
Jeff Sanders
Manuel Diaz
Adam Goodman
Henry Hall
Eric Heilmeyer
Zak Huntweek
Greg Johnson
James Morris
Chris Navarra
Ian Parham
Gregory "DQ"
Quinones
Kayer "Bad Luck"
Rodriguez
Ehrle Rojas
Michael Roland
Troy Sims
Eric Trenchard-Smith
John St. John
Chris "Mantroid"
Ward

Brian Waminton
Rianna "Dree"
Woodward
**QA COMPLIANCE
LEAD**
David Chapman
**QA COMPLIANCE
TESTERS**
Matt Chung
Davey Lei
John Lowenthal
Justin Van Alstyne
Ian Warland
**INTERNATIONAL
PRODUCERS**
Hiroshi Okamoto
Huan-Hui Chye
**QA INTERNATIONAL
LEAD**
Phillip Berry
**QA INTERNATIONAL
TESTERS:**
Keri Balough
Gary Chew
Gregory Frank
Jason Pimentel
Orion Tiller
**QA COMPATIBILITY
SUPERVISOR:**
Lynn Taylor
**QA NETWORK
COMPATIBILITY LEAD**
Darryl Cobb
**QA COMPATIBILITY
TECHNICIANS**
Brian G. Driskins
Ben Estabrook
Kim Janita
Kristie Lauborough
Dan Martinez
John T. Shields
Isiah Webb
Scott Taylor
**QUALITY SERVICES
COMPUTER
TECHNICIAN**
John Carsey

**ADDITIONAL
TESTING-BETA
BREAKERS**
Jeff Daniels
Ben McInroy
Christophet
McMahan
Robin Villegas
Alex Marzolo
Keith Metelahn
BUILD ENGINEER
Colin Carley
**LAUNCHER AND
PROGRAMMING**
Charlie Smith
Dennis Crowley
SOUND DESIGN
Nick Peck
**ADDITIONAL SOUND
DESIGN**
Andrew Choney
Jim Diaz
MUSIC EDITING
Peter McConnell
**ORIGINAL STAR
WARS SOUND
EFFECTS**
Ben Burti
**ORIGINAL STAR
WARS MUSIC**
composed by John
Williams, ® & ©
Lucasfilm Ltd. & 2M
All rights reserved.
Used under
authorization.
Published by Bantha
Music (BM)
Administered and/or
co-published with
Warner-Lambert
Music Publishing
Corp.
**VOICE AND
INTERNATIONAL
DEPARTMENT
MANAGER**
Darragh O'Farrell
VO DIRECTOR
Will Beckman

LEAD VOICE EDITOR
Harrison Deutsch
**ASSISTANT VOICE
EDITOR**
G.W. Childs
**VOICE AND
INTERNATIONAL
COORDINATOR**
Jennifer Sloan
CAST
G.W. Childs
Imperial Infantry
Chris Cox
*Alliance Infantry, CIS
Infantry, CIS Officers,
Gungan Infantry*
Nick Jamison
Alliance Officer
Darth Sidious
Emperor Palpatine
Tom Kane
Asmial Ackbar, Yoda
Temara Morrison
*Republic Infantry,
Republic Officer*
David Robb
Imperial Officer
**PRODUCT
MARKETING
MANAGER**
David Zentke
**SENIOR MARKETING
COORDINATOR**
Chris Sush
**SALES AND CHANNEL
MARKETING**
Meredith Cahill
PUBLIC RELATIONS
Anne Marie Stein
Jacin Andersen
Hadley Fitzgerald
**SALES AND CHANNEL
MARKETING**
Meredith Cahill
Tara Dome
Alexandra Huynh
Greg Robles
Geffina Balocchi
Mike Maguire

Tim Moore
Katy Wallen
**INTERNET
MARKETING**
Jim Pouloscapra
Chris Adams
Paul Warner
Michelle Martinez
**EXTERNAL AIT
DIRECTION**
Matt Omerick
ADDITIONAL ART
Ashot Melkumov
Michael Cottam
**CONTENT
COORDINATOR**
Ryan Kaufman
LUCAS LICENSING
Howard Rothman
Chris Gollater
Kristi Kaufman
Stacy Chernopols
Stacy Arnold
MANUAL WRITING
Matthew Koss
MANUAL DESIGN
Doby Hill
**PRODUCT SUPPORT
SUPERVISOR**
Jay Gersak
**BURNING
DODDASSES**
Katie Walker
Wendy Kaplan
SPECIAL THANKS
Andy Alamano
Anne Marie Hankins
Ashot Melkumov
Atsuko Matsumoto
Brent Oser
Brett Reesor
Brett Tosti
Cassia McLanahan
Cherrine Durand
Clad Williams
Chris McAllister
Chuck McFadden
Daryl Jacobson
Denise Gollater
Donna Czerwinski
Eric Johnston

Emily Daval
Evelyne Boring
Gabriel McDonald
Haidee Blackman
Janette Shirley-Paul
Jason Horstman
Jeff Kliment
Jim Ward
John Knowles
Jon Marahan
Jon Rodgers
Kasey Brenner
Kevin Kurtz
Kyle Bafficus
Lynn Gura
Mark Barabak
Mary Beth Rattu
Mary Blue
Mary Carter
Matt Urban
Matt White
Michael Cottam
Michael Klima
Mike Gallo
Mike Nelson
Paul Purdy
Peggy Ivy
Peter Whiteside
Randy Green
Rick Dean
RJ Berg
Ron O'Hara
Sandi Maness
Sarah Ewing
Scott Call
Sean O'Connor
Seih Steinberg
Steve Sansweet
Tim Porting
Tippy Bushnell
Tom Warner
Vali Ling
Victor Fagardo
Victor Tancredi
**VERY SPECIAL
THANKS**
George Lucas
**ACTIVISION UK
SENIOR VP
EUROPEAN
PUBLISHING**
Scott Redlim

**GENERAL MANAGER,
LUCASARTS
EUROPEAN BUSINESS**
Sarah Ewing
**ACTIVISION SENIOR
BRAND MANAGER**
Kasey Brenner
**HEAD OF
PUBLISHING
SERVICES**
Nathalie Ramon
**LOCALISATION
MANAGER**
Tamsin Lucas
**LOCALISATION
PROJECT MANAGER**
Charlotte Harris
**CREATIVE SERVICES
MANAGER**
Jackie Sutton
**CREATIVE SERVICES
COORDINATOR**
Philip Bagnall
**EUROPEAN
OPERATIONS
MANAGER**
Heather Clarke
**PRODUCTION
PLANNERS**
Lynee Moss
Victoria Fisher
**HEAD OF EUROPEAN
CORPORATE
COMMUNICATIONS**
Tim Porting

POWERED BY **gamespy** THIS PRODUCT CONTAINS SOFTWARE TECHNOLOGY LICENSED FROM GAMESPY INDUSTRIES, INC.
© 1999-2004 GAMESPY INDUSTRIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

**ACTIVISION
FRANCE****MARKETING
DIRECTOR**

Bernard Szey

**MARKETING GROUP
MANAGER**

Guillaume Laitan

**ACTIVISION BRAND
MANAGER**

Thomas Grellet

SENIOR PUBLICIST

Diane de Domency

PR MANAGER

Stephanie Oustry

SALES MANAGER

Antoine Seux

**FRENCH
LOCALISATION**

EzeQuin, Paris

SUPPORT CLIENTS**SERVICE CONSOMMATEURS ACTIVISION**

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

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

Par minitel : 3615 ACTIVISION*

Par téléphone : 08 92 68 17 71*

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

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

* Tarif en vigueur au 01/04/00, pour la France métropolitaine : 0,34 euros/min © 2002 CPP.

** Uniquement sur notre site Web.

HOTLINE TECHNIQUE

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

* Quelle que soit l'origine de l'appel : 0,15 euros/min TTC © 2002 CPP RCS B 395 093 172

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

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



La fonction de communication de ce produit inclut des applications développées par la Fondation NetBSD, Inc. et ses collaborateurs. Pour une liste complète des collaborateurs, veuillez vous référer au fichier LIBEENET.TXT inclus sur le disque. Les applications RSA BSAFE® SSL-C et Crypto-C de RSA Security Inc. ont été installées. RSA est une marque déposée de RSA Security Inc. BSAFE est une marque déposée de RSA Security Inc. aux Etats-Unis et/ou dans les autres pays. RSA Security Inc. Tous droits réservés.

CONTRAT DE LICENCE PRODUIT

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

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

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

VOUS NE DEVEZ PAS :

- Utiliser à des fins commerciales ce programme ou n'importe quel de ses composants, y compris le diffuser dans un cyber café, centre de jeux vidéo ou tout autre lieu public. Activision peut vous proposer un contrat de licence pour un lieu public vous permettant d'utiliser ce programme à des fins commerciales. Reportez-vous aux informations ci-dessous pour des informations supplémentaires.
- Vendre, louer, prêter, dériver sans licence, distribuer ou transférer ce programme; ou en faire des copies, sans l'autorisation écrite d'Activision.
- Décompiler, extraire le code source, modifier, décompiler, démonter le programme ou créer des travaux dérivés de ce programme en totalité ou en partie.
- Supprimer, désactiver ou contourner toute marque ou label déposés contenus dans le programme.
- Exporter ou réexporter ce programme ou toute copie/adaptation en violation des lois ou arrêtés. En utilisant ce programme, vous devez garantir que vous n'êtes pas une "personne étrangère", telle que définie selon les lois du gouvernement américain, ou que vous n'êtes pas sous tutelle d'une personne étrangère.

GARANTIE ACTIVISION LIMITEE A 90 JOURS: ACTIVISION UK LIMITED (ACTIVISION) garantit à l'acquéreur initial de ce produit logiciel que le support sur lequel le logiciel est enregistré est exempt de défauts matériels et fonctionnera pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Si, dans ce délai de 90 jours, le support d'enregistrement s'avère défectueux, ACTIVISION s'engage à le remplacer, sans frais de la part de l'acquéreur, à réception dudit produit au Centre de service d'assistance technique (Factory Service Centre), frais de port payés et avec preuve de la date à laquelle le produit a été acquis, sous réserve que le produit est encore fabriqué par ACTIVISION. Au cas où le logiciel ne serait plus fabriqué par ACTIVISION, la société se réserve le droit de remplacer le produit défectueux par un produit similaire de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le logiciel fourni à l'étranger par ACTIVISION, et ne s'applique pas en cas d'usage normale du produit.

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

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

ABSENCE DE GARANTIE

HORMIS LES DISPOSITIONS CI-DESSUS ET DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE, REPRESENTATION, MODALITE OU OBLIGATION, ORALE OU ECRITE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE QUALITE, ET AUCUNE GARANTIE, REPRESENTATION,

TERME ET CONDITION, OBLIGATION OU RECLAMATION, DE QUELQUE NATURE QUELLE SOIT, NE SAURAIT LIER OU ENGAGER LA RESPONSABILITE DE ACTIVISION OU DE SES CONCEDEANTS DE LICENCE.

EXCLUSION DE PERTES CONSÉCUTIVES

LA SOCIÉTÉ ACTIVISION NI SES CONCEDEANTS DE LICENCE NE GARANTISSENT L'ADEQUATION DE CE PRODUIT LOGICIEL A VOS BESOINS, PAS PLUS QU'ILS NE GARANTISSENT QU'IL FONCTIONNERA SANS DISCONTINUITÉ ET SANS ERREUR, OU QUE LES DÉFAUTS DU PRODUIT LOGICIEL SERONT CORRIGÉS. LE LOGICIEL EST CHARGÉ ET UTILISÉ A VOS PROPRES RISQUES, SAUF DANS LE CAS DE DOMMAGES PERSONNELS OU DE MORT DUS A LA NÉGLIGENCE DE ACTIVISION OU DE SES CONCEDEANTS DE LICENCE, ET DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE. LA SOCIÉTÉ ACTIVISION OU SES CONCEDEANTS DE LICENCE NE POURRONT EN AUCUN CAS ÊTRE TENUS POUR RESPONSABLES DES DOMMAGES OU PERTES ACCIDENTELS, INDIRECTS OU CONSÉCUTIFS, RESULTANT DE L'ACQUISITION, DE L'UTILISATION OU DU DYSFONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS, MAIS NON LIMITÉ A, TOUTE PERTE DE PROFITS OU DE BÉNÉFICES.

SAUF MENTION CONTRAIRE, EXPRIMÉE CI-DEVANT, LA PRÉSENTE GARANTIE REMPLACE TOUTES LES AUTRES GARANTIES, ÉCRITES OU ORALES, EXPRIMÉES OU IMPLICITES, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE COMMERCIALITÉ, D'ADEQUATION A UN USAGE PARTICULIER, OU DE NON-COUPURE. ACTIVISION ET/OU SES CONCEDEANTS DE LICENCE NE SERONT SOUMIS OU CONTRAINTS A AUCUNE AUTRE REPRESENTATION OU RECLAMATION DE QUELQUE SORTIE QUE CE SOIT.

SPECIFICATIONS POUR LE RETOUR DU SUPPORT D'ENREGISTREMENT

Lorsque vous retournez le support d'enregistrement pour remplacement, veuillez envoyer les disques originaux du produit uniquement dans un emballage de protection, et inclure les éléments suivants :

1. Une photocopie de votre reçu date;
2. Le nom et l'adresse à laquelle le produit doit être renvoyé, indiqués clairement;
3. Une brève description du défaut, du ou des problèmes rencontrés et du système sur lequel le produit fonctionne;
4. Si le produit est renvoyé après la période de garantie de 90 jours, mais moins d'un an après la date d'achat, veuillez également inclure un chèque ou un mandat de £1000 par CD ou disquette à remplacer.

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

Pour l'équipe, veuillez envoyer le produit à :

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

Remplacement de disque : +44 (0)870 241 2148

LIMITATION DE RESPONSABILITE

NI ACTIVISION NI SES CONCEDEANTS DE LICENCE NE SONT EN AUCUN CAS RESPONSABLES DES EVENTUELS PREJUDICES, GRAVES, OU SANS CONSÉQUENCE, DUS A LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LA MAUVAISE MANIPULATION DE CE PROGRAMME, CE QUI COMPREND LES DÉGÂTS MATÉRIELS, LA Perte DE CLIENTÈLE, DÉFAILLANCE, OU MAUVAIS FONCTIONNEMENT INFORMATIQUE ET, DANS LES LIMITES PRÉVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES PERSONNELS, MEME SI ACTIVISION OU SES CONCEDEANTS DE LICENCE ONT ÉTÉ INFORMÉS DE L'ÉVENTUALITÉ DE TELS DÉGÂTS. ACTIVISION ET SES CONCEDEANTS DE LICENCE NE SERONT PAS NON PLUS RESPONSABLES DES RETARDS, DÉFAILLANCES DU SYSTÈME OU PANNES QUI POURRAIENT DE TEMPS EN TEMPS AFFECTER LE JEU EN LIGNE OU L'ACCÈS AU JEU EN LIGNE. LA RESPONSABILITÉ D'ACTIVISION OU DE SES CONCEDEANTS DE LICENCE NE DÉPASSERA PAS LE PRIX ACTUEL DE LA LICENCE POUR UTILISER CE PROGRAMME. CERTAINS PAYS/JURIDICTIONS NE PERMETTENT PAS DES LIMITATIONS SUR LA DURÉE DE GARANTIE IMPLICITE NI SUR L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES GRAVES OU SANS CONSÉQUENCE. PAR CONSÉQUENT LA LIMITATION/EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITÉ PRÉCITÉE NE S'APPLIQUE PAS FORCÉMENT DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS CONFÈRE DES DROITS LÉGAUX, MAIS VOUS POUVEZ ÉGALEMENT REVENDIQUER D'AUTRES DROITS QUI VARIENT D'UNE JURIDICTION À L'AUTRE.

RESILIATION. Ce contrat sera résilié automatiquement sans aucun préjudice pour Activision ou ses concédants de licence, si vous ne respectez pas ses modalités. Dans un tel cas, vous devez détruire tout le programme ainsi que ses composants. **DROITS LIMITES DU GOUVERNEMENT AMÉRICAIN.** Le programme et la documentation s'y rapportant ont été entièrement créés avec des capitaux privés et sont distribués sous forme de "logiciel informatique commercial" ou "logiciel informatique limité". Leur utilisation, duplication ou divulgation par le gouvernement américain ou un de

ses représentants sont sujettes aux restrictions énoncées dans le sous-paragraphe (c) (1) (i) des clauses finales in Technical Data and Computer Software de DFARS 252.227-7013 ou citées dans les sous-paragraphe (c) (1) et (2) des clauses Commercial Computer Software Restricted Rights de FAR 52.227-19. Le contracteur/fabricant est Activision, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, États-Unis.

MISE EN DÈMEURE. Puisque le non-respect des termes de ce contrat peut porter immédiatement préjudice à Activision ou à ses concédants de licence, vous devez accepter qu'Activision ou ses concédants de licence soient habilités, sans obligation, sécurité ou préavis de dommages, à avoir des recours équitables en respectant les ruptures de ce contrat, en plus des lois auxquelles Activision ou ses concédants de licence peuvent avoir recours.

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

DIVERS. Ce contrat représente un accord global relatif à cette licence entre les parties et annule et remplace tout accord et représentation antérieurs entre elles. Activision se réserve le droit d'améliorer ou de mettre à jour le Produit à tout moment, avec ou sans préavis. Ces modifications pourront être téléchargées automatiquement dans la ou les memory card(s) (carte(s) mémoire) utilisé(s) en conjonction avec le Produit, et sont susceptibles de modifier la jouabilité inhérente au Produit. Sauf disposition contraire mentionnée dans le présent Contrat, ce dernier ne peut être amendé que par un avenant écrit et signé par les deux parties ; Activision se réserve cependant le droit d'amendement le présent Contrat en fonction des modifications ou mises à jour apportées au Produit, et ce avec ou sans préavis et/ou sans avis écrit et signé par les deux parties. Si une clause de ce contrat s'avère inapplicable pour une quelconque raison, cette clause sera reformulée de manière à être applicable sans que les autres clauses ne doivent être modifiées. Ce contrat sera régi par la loi de l'Etat et exécuté entièrement en Californie et entre des résidents de Californie, sauf là où régi par la loi fédérale américaine, et vous consentez à être sous la compétence exclusive des lois fédérales de l'Etat et de Los Angeles, Californie.

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

Ce jeu utilise le "DNAS" (Dynamic Network Authentication System), un système d'authentification propriétaire créé par Sony Computer Entertainment Inc. ("SCEI"). Le "DNAS" recueille des informations sur le matériel et le jeu d'un utilisateur pour l'authentification, la protection contre les copies, le blocage de comptes, le système, le règlement, ou la gestion du jeu et autres SCEI, Sony Computer Entertainment Europe ("SCEE") et ses filiales ne peuvent pas garantir le fonctionnement continu du serveur "DNAS". SCEE ne pourra être tenue responsable en cas de ralentissement ou d'erreur d'exécution du serveur "DNAS". Si vous recevez un message durant l'ouverture de session détectant une erreur d'authentification "DNAS", contactez votre service client PlayStation le plus proche au numéro indiqué dans le manuel du jeu. Pour plus d'informations concernant le "DNAS", visitez la Central Station en utilisant le dossier d'accès au réseau ou consultez PlayStation.com. Dans le cas d'une incompatibilité du système ou d'une inopérabilité avec le DNAS, la seule responsabilité de SCEI, SCEE et de ses filiales sera limitée à la réparation ou au remplacement des produits de l'utilisateur affectés, jeu, console ou périphériques, au gré de SCEE, SCEE, ses sociétés, filiales, ou ses éditeurs sous licence ne pourront être poursuivis pour tous ralentissements, échecs du système, échecs d'authentification, ou coupures du système, qui pourraient, de temps en temps, affecter le jeu en ligne ainsi que son accès.

Ce jeu et son manuel sont des œuvres de fiction. Tous les personnages, événements, lieux, logos et extraits présentés dans ce jeu sont fictifs. Toute ressemblance avec des personnes réelles, vivantes ou non, ou des événements réels serait purement fortuite.

LucasArts et le logo LucasArts sont des marques déposées de Lucasfilm Ltd. Star Wars Battlefront est une marque déposée de Lucasfilm Entertainment Company Ltd. © 2004 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. ou de Lucasfilm Ltd. ® TM. Tous droits réservés.

Jeu en ligne sujet aux conditions d'utilisation en ligne disponibles en ligne sur www.starwarsbattlefront.com.

Activision
34528 Boulevard du Général De Gaulle
95820 BEZONS



LE 21 SEPTEMBRE,

STAR WARS
LA TRILOGIE

POUR LA PREMIERE
FOIS EN DVD

49,99€ TTC



COFFRET 4 DVD INCLUANT :

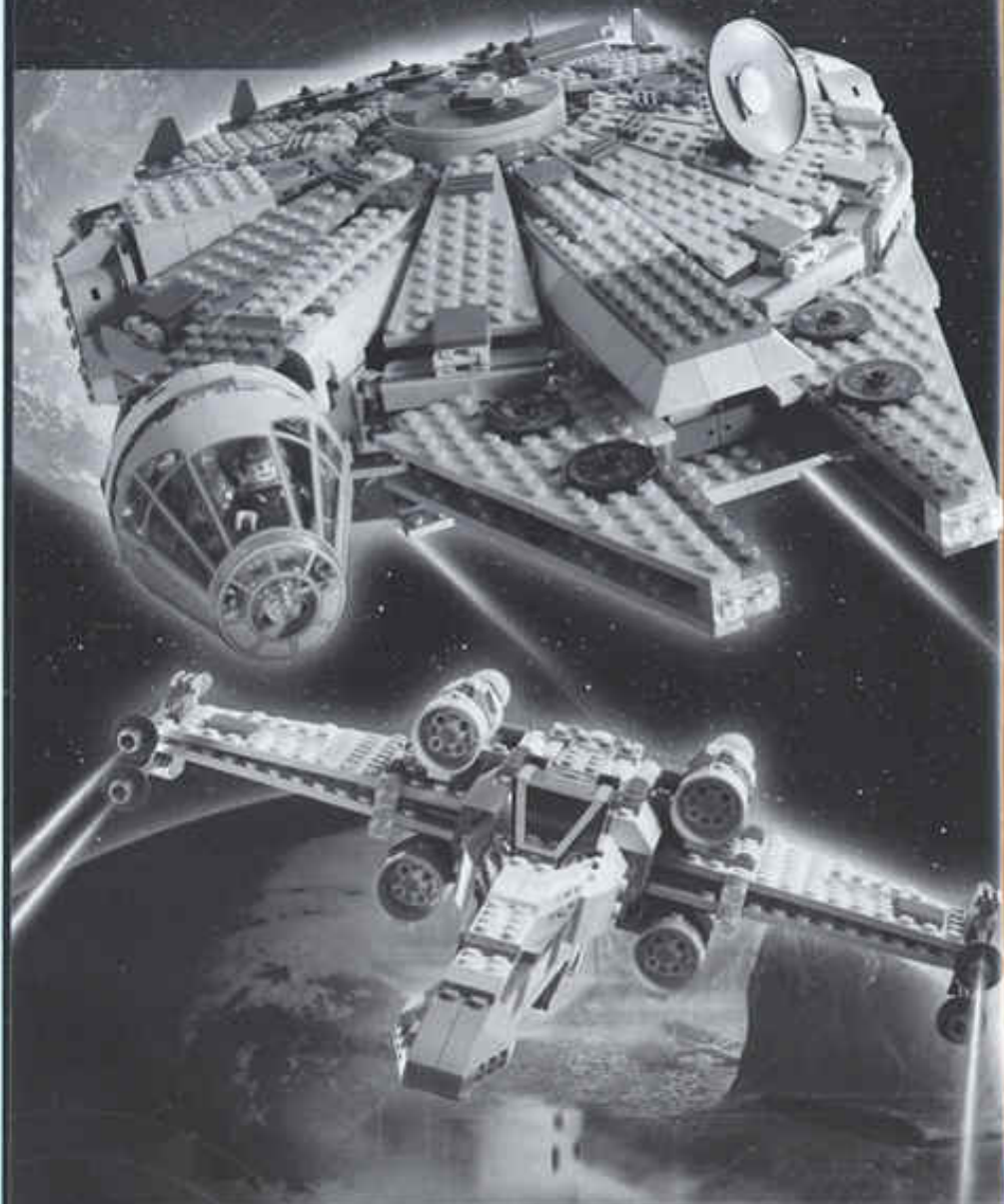
- ☛ *Star Wars Episode IV : La Guerre des Étoiles Un Nouvel Espoir*
- ☛ *Star Wars Episode V : L'Empire Contre-Attaque*
- ☛ *Star Wars Episode VI : Le Retour du Jedi*
- ☛ *Un DVD Bonus avec plus de 4 heures d'images exclusives !*

THX RESTAURÉ ET REMASTERISÉ POUR UNE PARFAITE QUALITÉ DE SON ET D'IMAGE



* Prix public maximum conseillé. Visuel non contractuel.
© 2004 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used under permission. "STAR WARS" and associated trademarks, logos, titles and names are the property of Lucasfilm Ltd. "Star Wars Battlefront" is the property of Electronic Arts Inc. EA and EA GAMES are trademarks of Electronic Arts Inc. EA GAMES is a trademark of Electronic Arts Inc.

LE SORT DE LA GALAXIE EST ENTRE TES MAINS



AIDE LUKE SKYWALKER A SAUVER LA GALAXIE

Suis bien les instructions de montage pour aider Luke à combattre l'Empire du Mal.

Retrouve vite les nouveautés LEGO Star Wars dans ton magasin le plus proche ou sur LEGO.com.



www.LEGO.com

© 2004 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the LEGO Group.
© 2004 The LEGO Group. 42-11426-04-INT



Nouvelle Collection

Customer Services Numbers

- **Australia** _____ **1300 365 911** _____
Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Österreich** _____ **0820 500 535** _____
0.145 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kunden Servicenummer bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
- **Belgique/België/Belgien** _____ **011 516 406** _____
Prix d'un appel local. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **Danmark** _____ **33 26 68 00** _____
Mån-Torsdag 9-16.30 Fre 10-15. Ring venligst kun til disse kundetjenestenumre vedrørende hardware-support til PlayStation-produkter.
- **Suomi** _____ **0600-411911** _____
15.00-21.00 ma-pe 0.79 Euro/min. Tätä asiakaspalvelunumeroa voi käyttää vain PlayStation-laitteiden liittämistä koskeviin kysymyksiin.
- **France** _____ **0820 31 32 33** _____
Prix d'un appel local - ouvert de lundi au samedi. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **Deutschland** _____ **01805 766 977** _____
0,12 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
- **Ελλάδα** _____ **00321 0678 2000** _____
Εθνική Χρέωση. Παρακαλούμε να επικοινωνήσετε με αυτούς τους αριθμούς του Τμήματος Εξυπηρέτησης Πελάτη για να λάβετε υποστήριξη υλικού των προϊόντων PlayStation.
- **Ireland** _____ **0818 365065** _____
All calls charged at National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Israel** _____ **09 971170** _____
Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Italia** _____ **848 82 83 84** _____
Tariffa Nazionale. Chiamare questi numeri del Servizio Clienti solamente se si necessita di assistenza relativa all'hardware del prodotto PlayStation.
- **Malta** _____ **21 344700** _____
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Nederland** _____ **0495 574 817** _____
kostenloze kosten. Bel deze klantenservicenummers alleen bij hardwareproblemen met PlayStation producten.
- **New Zealand** _____ **09 415 2447** _____
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Norge** _____ **820 75 050** _____
Mån Fre 8.30-16.30. Venligst ring disse kundetjenestenumrene bare for maskinvare-support i forbindelse med PlayStation-produkter.
- **Portugal** _____ **707 23 23 10** _____
Contacte-nos através destes números de Assistência ao Cliente para obter assistência técnica (hardware) apenas para produtos da PlayStation.
- **España** _____ **902 102 102** _____
Tarifa nacional. Al llamar a estos números del Servicio de atención al cliente sólo obtendrá asistencia para los productos PlayStation.
- **Sverige** _____ **08 587 822 40** _____
Mån-Tors 8-17 Fre 9-15.30. Ring endast dessa kundtjänstnummer för maskinvarusupport av PlayStation-produkter.
- **Suisse/Schweiz/Svizzera** _____ **0848 84 00 85** _____
Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **UK** _____ **08705 99 88 77** _____
National rate. Calls may be recorded for training purposes. Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

VIVEZ LE COMBAT



Choisissez votre camp - les Rebelles, les clones ou les droïdes !

Incarnez un soldat et combattez sur tous les fronts en utilisant toutes les armes et tous les véhicules. Emparez-vous de l'Empire et écrasez seul la rébellion ou à l'aide d'une armée !



Pilotez plus de trente véhicules parmi lesquels le YT-13, le X-wing et le speeder des neiges !



Combattez sur les planètes incroyables de l'univers Star Wars™ !



Affrontez jusqu'à seize joueurs à la fois en réseau !



Soyez judicieux dans le choix de vos armes - chaque combattant dispose d'armes et de capacités différentes !



www.pegi.info

Aut. France SAS, 29 Boulevard de General De Gaulle, 91070 B23045
LucasArts et le logo LucasArts sont des marques déposées de Lucasfilm Ltd. Star Wars Battlefront est une marque déposée de Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Pandemic et le logo Pandemic sont des marques déposées de Pandemic Entertainment LLC. Les autres marques et logos sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. © 2004 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. ou de Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. GameSpy et les conceptions "Powered by GameSpy" sont des marques déposées de GameSpy Inc. ou de GameSpy, Inc. Tous droits réservés. Dolby Pro Logic II et le symbole double D sont des marques déposées de Dolby Laboratories.



00601.200.FR

ATTENTION
Chez certaines personnes, l'utilisation de ce jeu nécessite des précautions d'emploi particulières qui sont détaillées dans la notice jointe

Jeu en ligne sujet aux conditions d'utilisation en ligne disponibles en ligne sur www.starwarsbattlefront.com. Pour profiter des fonctionnalités réseau, vous devez disposer d'un accès au haut débit et d'un ordinateur réseau (Ethernet) (pour PlayStation®2). Tous les frais liés à l'internet sont à la charge des joueurs. Les fonctionnalités réseau sont susceptibles d'être modifiées, annulées et payantes. Consultez le site www.playstation.com pour connaître les conditions d'accès et la disponibilité des fonctionnalités réseau dans votre pays. Activation et ses concédants se réservent le droit de mettre fin à tout moment au support en ligne de ce produit.

1 ou 2 Joueurs • Memory Card (Carte Mémoire) (PS2) (pour PlayStation®2) • 384x minimum • Compatibilité cartouche analogique / joysticks analogiques équipement • Compatibilité fonction de vibration • Compatibilité Network Adaptor (Ethernet) (pour PlayStation®2) 1-14 Joueurs

™ and "PlayStation" are registered trademarks and DSDO is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

© is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All Rights Reserved.

Mark II Audio, Game II, 2000 Lucasfilm Entertainment Company Ltd.

LucasArts program © 1997-2004 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. STAR WARS BATTLEFRONT™, Unleashed™, playing, activation, series, ending, distribution, extraction, in-game, arcade play, charging for use, broadcast, public performance and rental, CD-ROM or any microcommunication transmission, access or use of the product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited.

This software uses "DUAL" (Dynamic Authentication System), a proprietary authentication system created by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Activision Publishing, Inc. Developed by Lucasfilm Entertainment Company Ltd.



PlayStation 2

Star Wars Battlefront™

PlayStation®2



AVEC JEU EN RÉSEAU

PAL

STAR WARS BATTLEFRONT



www.pegi.info

VERSION FRANÇAISE INTEGRALE



SLES 52546

20040718

This software is only compatible with the PlayStation®2 computer entertainment system displaying the PAL logo