

# SOMMAIRE

1	PREMIERS PAS DANS <i>THE OLD REPUBLIC</i>	24	MODE DE CONVERSATION
3	DÉPANNAGE	24	OBJETS ET ÉQUIPEMENTS
4	CRÉATION DE PERSONNAGE	27	RÉSEAU D'ÉCHANGE GALACTIQUE
4	CLASSES DE LA RÉPUBLIQUE	28	BOÎTE AUX LETTRES
7	CLASSES DE L'EMPIRE SITH	29	ENTRAÎNEURS
10	CHOIX DE L'ESPÈCE	29	MARCHANDS
11	COMMANDES	30	REGROUPEMENT
12	ATH	31	INSTANCES
13	FEUILLE DE PERSONNAGE	32	ZONES LITIGIEUSES
16	PANNEAU POUVOIRS	32	OPÉRATIONS
17	PANNEAU ARBRE DE COMPÉTENCES	32	RÉPUBLIQUE CONTRE EMPIRE
17	FENÊTRE DE SOCIABILITÉ	33	SE DÉPLACER DANS LA GALAXIE
18	PANNEAU CARTE	34	VAISSEAUX
20	JOURNAL DES MISSIONS	37	COMPÉTENCES D'ÉQUIPAGE
23	GUILDES		

## PREMIERS PAS DANS *THE OLD REPUBLIC*

### Installation

#### Guide d'installation (édition sur disque)

Insérez le disque 1 dans votre lecteur de DVD.

Lorsque le programme d'installation *Star Wars™: The Old Republic™* s'affiche, suivez les instructions à l'écran.

Si le programme d'installation n'apparaît pas automatiquement, lancez-le manuellement. Sous Windows® 7, Windows Vista® ou Windows® XP, allez dans **Démarrer > Exécuter** puis entrez le texte D:\Setup.exe dans la fenêtre de saisie (le cas échéant, remplacez la lettre « D » par celle de votre lecteur de DVD).

Une fois le jeu installé, vous pouvez le lancer depuis le menu Démarrer (ou par le biais de l'icône du Bureau, si vous avez choisi d'en créer une).

#### Guide d'installation (édition digitale téléchargeable)

Une fois le programme d'installation téléchargé, ouvrez-le, puis suivez les instructions à l'écran.

Une fois le jeu installé, vous pouvez le lancer depuis le menu Démarrer (ou par le biais de l'icône du Bureau, si vous avez choisi d'en créer une).

### Démarrer le jeu

#### Démarrage depuis le menu Démarrer :

Suivez le chemin suivant : **Démarrer > Tous les programmes > EA > BioWare > Star Wars – The Old Republic** puis cliquez sur le raccourci *Star Wars: The Old Republic* pour démarrer la partie.

#### Démarrer le jeu depuis le menu Jeux :

Les utilisateurs ayant activé le menu Jeux peuvent accéder au jeu en ouvrant le menu **Démarrer > Jeux**. Le raccourci *Star Wars: The Old Republic* se trouve dans le dossier à la racine.

**REMARQUE** : dans le menu Démarrer classique de Windows Vista, les jeux se trouvent ici :  
**Démarrer > Programmes > Explorateur des jeux.**

# Configuration requise

## Système d'exploitation

Vous pouvez jouer à *Star Wars: The Old Republic* sous Windows XP, Windows Vista ou Windows 7.

## Ordinateur

Votre ordinateur doit disposer soit d'un AMD Athlon 64 X2 Dual-Core 4000+ ou supérieur, soit d'un processeur Intel Core 2 Duo 2 GHz ou supérieur.

## RAM

La RAM requise est de : 1,5 Go sous Windows XP et 2 Go sous Windows Vista et Windows 7. Pour les PC utilisant un chipset graphique intégré, 2 Go de RAM sont recommandés.

## Vidéo

Carte graphique ATI X1800 ou supérieure recommandée ; nVidia 7800 ou supérieure, ou Intel 4100 vidéo intégrée ou supérieure.

## Lecteur de DVD

Assurez-vous de disposer d'un lecteur de DVD-ROM 8X ou supérieur.

**REMARQUE** : 256 Mo de RAM minimum et carte graphique compatible avec Shader 3.0 ou supérieur.

## Création d'un compte

Vous devez créer un compte sur le site Internet officiel *Star Wars: The Old Republic* pour pouvoir jouer. Si vous n'êtes pas connecté à votre compte *Star Wars: The Old Republic* au moment où vous saisissez votre code de jeu, le programme vous invite soit à vous connecter, soit à créer un nouveau compte. L'adresse e-mail utilisée lorsque vous créez votre compte vous sert également à vous connecter sur [www.swtor.com/fr](http://www.swtor.com/fr) ou dans le jeu.

## Connexion

Pour vous connecter à *Star Wars: The Old Republic*, saisissez votre adresse e-mail et votre mot de passe dans la fenêtre de lancement du jeu, puis cliquez sur CONNEXION. Une fois les éventuelles mises à jour téléchargées, cliquez sur SUIVANT pour continuer. Si aucune mise à jour n'est disponible, l'écran d'accueil s'affiche. Vous y trouverez des liens vers de nouvelles discussions, ainsi que des conseils utiles. Pour commencer à jouer, cliquez sur JOUER.

## Paramètres

Dans n'importe quelle fenêtre de lancement, cliquez sur l'icône en forme de rouage située dans le coin inférieur gauche pour accéder au menu Paramètres. Vous pouvez y ajuster la vitesse maximum de transfert et de téléchargement. Cela peut vous être utile si vous rencontrez des problèmes de latence, mais dans la plupart des cas, il n'est pas nécessaire d'ajuster vos paramètres. Une fois vos changements effectués, cliquez sur SAUVER pour sauvegarder et quitter, ou cliquez sur ANNULER pour quitter sans prendre en compte vos modifications.

# Service clientèle

Si vous voulez contacter le service clients, ou si vous cherchez les dernières informations en notre possession, consultez [www.swtor.com/fr/aide](http://www.swtor.com/fr/aide).

Le service clientèle vous viendra en aide si vous avez des difficultés à créer votre compte, à vous connecter aux serveurs de jeu ou à installer un patch. Il peut aussi vous aider face aux éventuels soucis techniques susceptibles de survenir lorsque vous lancez le jeu. Si vous rencontrez le moindre problème en jouant à *Star Wars: The Old Republic*, ou avec d'autres joueurs, veuillez contacter notre centre d'assistance en jeu. Vous y trouverez 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7 l'aide nécessaire pour vos personnages, objets, pouvoirs ou tout autre aspect du jeu.

Cliquez sur l'icône en forme de point d'interrogation, située du côté droit de la barre d'outils en haut de l'écran de jeu, pour contacter le service clientèle du jeu.

## DÉPANNAGE

### Jeu figé ou problèmes vidéo

- ◆ Si les graphismes sur votre écran sont pixellisés, déformés, si l'image se fige, si l'ordinateur ne démarre pas, s'il redémarre lors d'un chargement ou en cours de partie, vérifiez que les pilotes de votre carte graphique sont bien à jour.
- ◆ Pour une liste des constructeurs de cartes vidéo les plus répandues, veuillez consulter la page du service clientèle de *Star Wars: The Old Republic*, [www.swtor.com/fr/aide](http://www.swtor.com/fr/aide).

### Problèmes de son

- ◆ Si vous n'entendez aucun son en cours de jeu, si l'audio s'interrompt ou a un rendu insatisfaisant, vérifiez que la version la plus à jour de DirectX est installée sur votre ordinateur.
- ◆ Assurez-vous de disposer des pilotes les plus à jour pour la carte son de votre ordinateur.
- ◆ Pour une liste des constructeurs de cartes son les plus répandues, veuillez consulter la page du service clientèle de *Star Wars: The Old Republic*, [www.swtor.com/fr/aide](http://www.swtor.com/fr/aide).

### Problèmes de connexion et de patch

- ◆ Si vous n'arrivez pas à installer un patch ou à vous connecter aux serveurs, vérifiez d'abord que votre navigateur arrive à se connecter à Internet. Si votre navigateur Internet ne peut accéder à aucun site, le problème vient vraisemblablement de votre connexion. Dans ce cas, veuillez contacter votre fournisseur d'accès Internet.
- ◆ Veuillez également vous assurer que le service *Star Wars: The Old Republic* est bien disponible. Celui-ci peut être momentanément inaccessible pour cause de maintenance ou d'événements imprévus. Tenez-vous informé de l'état du service sur [www.swtor.com/fr](http://www.swtor.com/fr).
- ◆ Si le problème persiste, essayez de redémarrer votre routeur câblé/sans fil.
- ◆ Si malgré tout vous n'arrivez toujours pas à vous connecter, consultez les autres étapes de dépannage disponibles sur la page du service clientèle de *Star Wars: The Old Republic*, [www.swtor.com/fr/aide](http://www.swtor.com/fr/aide), ou contactez votre fournisseur d'accès Internet.

## QUESTIONNAIRES DU SERVICE CLIENTÈLE

Si jamais vous avez recours à l'aide du service clientèle, il se peut que l'on vous demande de remplir un court questionnaire. Ces questionnaires sont simples et rapides à compléter. Les informations que vous fournissez sont cruciales pour l'amélioration du service clientèle. Si vous en avez l'occasion, nous vous encourageons à remplir les questionnaires afin de nous aider à vous proposer un service toujours plus complet.

# CRÉATION DE PERSONNAGE

Le personnage que vous créez définit le rôle que vous allez jouer dans *Star Wars: The Old Republic*. Comptez-vous servir l'Empire, batailler pour la survie de la République, ou vivre aux frontières des deux camps ? Vous pouvez créer jusqu'à huit personnages par serveur, dans une limite de 40 personnages sur 5 serveurs, pour découvrir toutes les histoires possibles.

Lors de la création de votre personnage, faites un clic gauche puis déplacez la souris pour faire tourner la caméra, et réglez le niveau de zoom à l'aide de la molette de défilement.

## Choisissez votre affiliation

Choisissez de rejoindre la République Galactique ou l'Empire Sith.



### La République Galactique

Ce sont des explorateurs et des diplomates qui ont fondé la République Galactique, il y a de cela 20 000 ans. Elle est devenue une immense démocratie dirigée par le chancelier suprême. La République, vaste amalgame de planètes, de corporations et d'espèces, est souvent troublée par les conflits internes résultant de cette diversité.



### L'Empire Sith

L'Empire Sith est une société inflexible, militaire, où les aliens sont opprimés tandis que les Seigneurs Sith règnent en maîtres. Le tout-puissant et mystérieux empereur Sith trône à la tête de l'Empire. Pour les citoyens impériaux, le pouvoir passe avant tout : seuls les plus forts auront accès à la gloire.

# CLASSES DE LA RÉPUBLIQUE



## Jedi Consulaire

Les pouvoirs du Jedi Consulaire ne se limitent pas à la méditation et à la médiation, comme le prouve sa gestuelle pleine de grâce au combat. Attaqué par une armée de droïdes assassins ou pris à partie suite à une négociation ratée, le Jedi Consulaire tire profit de son lien étroit avec la Force pour combattre, et manipule des éléments de son environnement pour neutraliser et même anéantir ses ennemis.

**Planète de départ** Tython

**Vaisseau** Défenseur

## Classes avancées

### Érudit

L'Érudit est reconnu pour sa sagesse, ainsi que pour ses compétences de soin et de défense. En période de troubles, l'Érudit allie la sagesse du passé au pouvoir de la Force pour changer le cours des événements qui agitent la galaxie.

**Rôle dans le groupe** Soins, dégâts

**Arme** Sabre laser

**Armure** Légère

### Ombre

Armé de son sabre laser à double lame, l'Ombre Jedi incarne la synergie du combat mêlant Force et coups rapprochés. Il peut ainsi éliminer les ennemis de l'ordre avec une redoutable efficacité.

**Rôle dans le groupe** Tank, dégâts

**Arme** Sabre laser à double lame

**Armure** Légère



## Chevalier Jedi

Qu'il protège ses alliés en déviant une pluie de tirs de blaster ou affronte un Seigneur Sith en duel, le rôle du Chevalier Jedi sur le champ de bataille est crucial. Il bénéficie des enseignements ancestraux transmis depuis des centaines de générations. En combinant ces techniques, dont l'efficacité n'est plus à prouver, à sa maîtrise innée de la Force, le Chevalier Jedi est capable de prouesses extraordinaires.

**Planète de départ** Tython

**Vaisseau** Défenseur

## Classes avancées

### Gardien

Véritable rempart entre le bon peuple de la République et ses ennemis, le Gardien résiste quand tout semble perdu et met ses adversaires au défi d'attaquer.

**Rôle dans le groupe** Tank, dégâts

**Arme** Sabre laser

**Armure** Lourde

### Sentinelle

Le contrôle et la concentration sont les traits distinctifs de la Sentinelle. Grâce à des années d'entraînement, la Sentinelle apprend l'art de manier deux sabres laser en même temps pour créer une zone d'attaque complexe à laquelle il est presque impossible d'échapper.

**Rôle dans le groupe** Dégâts

**Arme** Deux sabres laser

**Armure** Intermédiaire



## Contrabandier

Les maîtres mots du Contrabandier en matière de combat sont ruse et improvisation. Préférant mettre toutes les chances de son côté, le Contrabandier opte principalement pour la furtivité et la supercherie pour prendre ses adversaires par surprise. Malgré ces tactiques sournoises, le Contrabandier est plus que capable de se distinguer dans un combat à la loyale. Ce tireur d'élite dégainé son blaster à toute vitesse et est souvent le premier à tirer et le dernier à tomber.

**Planète de départ** Ord Mantell

**Vaisseau** Cargo XS

## Classes avancées

### Franc-tireur

Spécialiste de l'attaque surprise et toujours prêt à tirer profit de la situation, le Franc-tireur ne se sépare jamais de ses deux blasters et fait du combat à distance sa grande spécialité.

**Rôle dans le groupe** Dégâts

**Arme** Deux pistolets blasters

**Armure** Intermédiaire

### Malfrat

En plus de son fidèle blaster, le Malfrat ne sort jamais sans sa ceinture de furtivité, son fusil à mitraille et son kit médical... la parfaite panoplie pour débarquer, mettre l'ennemi en déroute et s'en tirer vivant.

**Rôle dans le groupe** Soins, dégâts

**Arme** Pistolet blaster, fusil à mitraille

**Armure** Intermédiaire



## Soldat

Qu'il combatte au sein d'une petite escouade d'assaut ou en première ligne d'une force plus conséquente, le Soldat peut déployer une puissance de feu inégalée contre ses ennemis. Le fusil est le meilleur ami d'un soldat, et l'armée cherche chaque année à concevoir des fusils blasters plus rapides, plus puissants et plus fiables. Armé de tels fusils et équipé d'armures protectrices créées par les meilleurs ingénieurs de la République, le Soldat n'hésite pas à prendre part au combat. Qu'il prenne d'assaut une base ou un champ de bataille, le Soldat fonce tête baissée, l'arme fumante.

**Planète de départ** Ord Mantell

**Vaisseau** Ouragan BT-7

## Classes avancées

### Avant-garde

Sans peur et difficile à arrêter, l'Avant-garde est la première et la meilleure ligne de défense de l'armée de la République.

**Rôle dans le groupe** Tank, dégâts

**Arme** Fusil blaster

**Armure** Lourde

## Commando

Formé aux armes et aux stratégies d'attaque avancées, le Commando arrose les champs de bataille avec des canons blasters puissants, écrasant ses ennemis sous une puissance de feu brute.

<b>Rôle dans le groupe</b>	Soin, dégâts
<b>Arme</b>	Canon d'assaut
<b>Armure</b>	Lourde

# CLASSES DE L'EMPIRE SITH



## Chasseur de primes

Qu'il travaille pour l'argent ou par principe, le Chasseur de primes traque ses cibles avec détermination et précision. Le Chasseur de primes est réputé pour sa versatilité sur le champ de bataille et ses capacités à affronter des utilisateurs de la Force. Ses compétences légendaires en la matière lui ont d'ailleurs valu le surnom de « tueur de Jedi ». Mais quel que soit son adversaire, le Chasseur de primes se munit des meilleures armes disponibles sur le marché noir, pour une puissance de feu maximale, tout en gardant divers gadgets à portée de main.

<b>Planète de départ</b>	Hutta
<b>Vaisseau</b>	Mante D5

## Classes avancées

### Spécialiste

Le meilleur des armures, des tactiques défensives et des puissants lance-flammes s'associent pour faire du Spécialiste un barrage humain infranchissable auquel peu d'ennemis échappent indemnes.

<b>Rôle dans le groupe</b>	Tank, dégâts
<b>Arme</b>	Pistolet blaster
<b>Armure</b>	Lourde

### Mercenaire

Avec son duo de blasters, ses redoutables missiles thermoguidés et son armure résistante, le Mercenaire est une véritable plateforme d'armes lourdes mobile. Aucun problème ne résiste à une puissance de feu accrue et ceux qui savent ce dont il est capable ne s'interposent jamais entre un Mercenaire et sa cible.

<b>Rôle dans le groupe</b>	Soin, dégâts
<b>Arme</b>	Deux pistolets blasters
<b>Armure</b>	Lourde



## Agent impérial

Grâce à sa capacité à frapper à distance et par surprise, et à son arsenal d'armes et de gadgets dernier cri, l'Agent impérial ne doute jamais de sa stratégie de combat. Bien qu'il soit à son avantage à distance ou tapi dans l'ombre, un Agent impérial bien équipé est aussi capable d'échapper à ses ennemis quand nécessaire ou de les approcher discrètement pour leur glisser une lame entre les deux côtes. Qu'il soit en mission solo ou intégré à une équipe d'assaut, ce combattant est en mesure de faire face à presque toutes les situations.

**Planète de départ** Hutta

**Vaisseau** Fantôme X-70B

## Classes avancées

### Agent secret

Qu'il s'agisse de prendre l'ennemi en embuscade ou d'utiliser des technologies médicales de pointe pour permettre à ses partenaires de continuer le combat, l'Agent secret sait identifier les besoins de chaque situation et réagir en conséquence.

**Rôle dans le groupe** Soins, dégâts

**Arme** Fusil blaster, couteau à vibrations

**Armure** Intermédiaire

### Tireur d'élite

Reconnu comme le champion galactique du tir de précision, le Tireur d'élite surentraîné sait éliminer une cible retorse et frapper au bon moment pour renverser le cours du combat.

**Rôle dans le groupe** Dégâts

**Arme** Fusil à lunette, couteau à vibrations

**Armure** Intermédiaire



## Inquisiteur Sith

Qu'il affronte un Sith renégat ou une horde de soldats de la République, l'Inquisiteur déchaîne sa fureur au combat, créant une véritable tornade dévastatrice. Sa capacité à canaliser les énergies de la Force lui permet de drainer sa propre essence vitale et celle d'autrui. Il peut alors utiliser cette énergie pour renforcer ses propres pouvoirs, attaquer ses ennemis et même revigorer ses alliés. Souvent armé d'un sabre laser à double lame, l'Inquisiteur exécute des mouvements précis, trompeurs et mortels pour abattre ses ennemis en quelques instants seulement.

**Planète de départ** Korriban

**Vaisseau** Fureur

## Classes avancées

### Sorcier

Le Sorcier puise dans les recoins les plus obscurs de la Force pour anéantir ses ennemis tout en revigorant ses alliés, quand il ne cherche pas à simplement à tout dévaster sur son passage.

**Rôle dans le groupe** Soins, dégâts

**Arme** Sabre laser, concentration

**Armure** Légère



## Assassin

L'Assassin bondit hors de l'ombre et canalise les éclairs de Force avec son sabre laser à double lame pour déstabiliser et terrasser l'ennemi. Maître du subterfuge, il impressionne les plus puissants adversaires.

<b>Rôle dans le groupe</b>	Tank, dégâts
<b>Arme</b>	Sabre laser à double lame
<b>Armure</b>	Légère



## Guerrier Sith

Au sabre laser, personne n'est aussi doué qu'un Guerrier Sith. Étourdissant ses ennemis sous une pluie de coups imparables, le Guerrier ne met jamais beaucoup de temps à les soumettre... ou à les tuer. Bien que le sabre laser soit l'arme de choix du Guerrier Sith, il fait également appel à sa maîtrise de la Force pour paralyser, terrifier et achever l'ennemi. Protégé par un lourd équipement et par sa force d'intimidation, le Guerrier évolue au cœur des combats pour déchaîner sa rage et sa puissance sur l'adversaire.

<b>Planète de départ</b>	Korriban
<b>Vaisseau</b>	Fureur

## Classes avancées

### Ravageur

Vaillant défenseur de l'Empire Sith, le Ravageur incarne les enseignements de Marka Ragnos, fonçant sur l'adversaire avec son armure lourde et toute sa rage.

<b>Rôle dans le groupe</b>	Tank, dégâts
<b>Arme</b>	Sabre laser
<b>Armure</b>	Lourde

### Maraudeur

Armé de deux sabres laser et incarnant les enseignements de Naga Sadow, le Maraudeur a pour mission d'exterminer les ennemis de l'Empire. Sans la moindre hésitation, sans le moindre faux pas, il est le semeur de mort le plus rapide de la galaxie.

<b>Rôle dans le groupe</b>	Dégâts
<b>Arme</b>	Deux sabres laser
<b>Armure</b>	Intermédiaire

# CHOIX DE L'ESPÈCE

L'immensité de la galaxie est peuplée d'un nombre inimaginable d'espèces différentes. Après avoir sélectionné votre classe, vous devez vous choisir une espèce. Toutes ne sont pas disponibles en fonction de la classe.

<b>Chiss</b>	Reconnaisables à leur peau bleue, les mystérieux Chiss sont de nature secrète. Ils sont les seuls alliés officiels de l'Empire Sith, ce qui les démarque des autres espèces.
<b>Cyborg</b>	Les cyborgs sont des humains améliorés par des implants cybernétiques. La plupart des composants sont implantés suite à de graves blessures.
<b>Humain</b>	Les humains sont l'espèce la plus répandue dans la galaxie et à laquelle les autres espèces sont généralement comparées. Ils sont connus pour leurs facultés d'adaptation. Les humains se retrouvent aussi bien parmi les rangs de la République que dans ceux de l'Empire.
<b>Miraluka</b>	Les Miralukas ont une apparence très semblable aux humains. Seulement, ils naissent sans yeux et ne voient la galaxie qu'à travers les mouvements de la Force qui la sillonne.
<b>Mirialan</b>	Fidèles à la République, les Mirialans vivent une spiritualité très profonde, bâtie autour du concept de la Force. Ils se tatouent des formes géométriques sur le visage pour célébrer leurs accomplissement.
<b>Rattataki</b>	Les Rattataki naissent et grandissent dans la culture de la guerre et n'ont pas peur de l'affrontement. Ces serviteurs de l'Empire sont connus pour leurs tatouages, noirs et austères, qui ressortent sur leur peau blanche.
<b>Twi'lek</b>	Longtemps opprimés en tant que peuple, peu de Twi'leks ont échappé à l'esclavage. Ceux qui sont libres combattent aux côtés de la République. Leur peau colorée et leurs lekkus les rendent identifiables en un clin d'œil.
<b>Zabrak</b>	Les Zabrats se divisent en deux groupes aux idéologies opposées : l'un, fidèle à la République, et l'autre, partisan de l'Empire. Farouchement indépendants dans un camp comme dans l'autre, les Zabrats sont reconnaissables à leurs cornes et leurs tatouages faciaux.
<b>Sith au sang pur</b>	Descendants des humains et de l'espèce alien qui a donné son nom à l'Ordre Sith, les Sith au sang pur présentent des arêtes osseuses prononcées et une remarquable sensibilité à la Force.

## Sexe et apparence

Choisissez un personnage masculin ou féminin, puis ajustez son apparence. En fonction de l'espèce et du sexe, vous pouvez régler jusqu'à dix caractéristiques.

Faites glisser le curseur dans la fenêtre d'apparence pour ajuster une caractéristique. Cliquez sur les flèches de chaque côté du curseur pour visualiser les différentes options, ou optez pour le bouton Aléatoire afin de générer un personnage dont le physique est défini au hasard. Si une caractéristique vous plaît, cliquez sur l'icône de verrouillage pour la conserver. Vous pouvez noter les numéros des curseurs pour partager vos caractéristiques personnalisées avec d'autres joueurs.

## Nom

Choisissez un nom pour votre personnage. C'est le nom que les autres joueurs verront quand vous voyagerez à travers la galaxie. Celui-ci doit être unique. Si quelqu'un a déjà saisi votre nom, il vous sera demandé d'en choisir un autre. Vous pouvez également générer un nom de façon aléatoire.

# COMMANDES

Les commandes par défaut de *Star Wars: The Old Republic* sont indiquées ci-dessous. Si vous voulez personnaliser vos assignations des touches, cliquez sur l'icône de rouage situé sur la barre d'outils, en haut de l'écran de jeu, pour accéder à la fenêtre Préférences. Dans le coin inférieur gauche, cliquez sur l'onglet Assignation des touches, puis définissez vos commandes personnalisées.

## Commandes de déplacement et d'attaque

Déplacement	Z/Q/S/D + touche de direction
Pas de côté	A/E
Viser un ennemi	Clic gauche sur l'ennemi
Commandes d'attaque et de soutien	1 – 0, ) ou =
Masquer/afficher l'interface	ALT + W
Commandes de partenaire	CTRL + 1 – CTRL + 0

## Commandes générales

Choisir un menu/une option	Clic gauche sur l'option
Ramasser un objet ou un butin au sol	Clic droit sur la zone en surbrillance
Feuille de personnage	C
Inventaire	I
Pouvoirs	P
Journal des missions	L
Fenêtre de sociabilité	O
Guildes	G
Menu du jeu	ESC
Demande d'aide au service clientèle	CTRL + :

## Commandes de discussion

Parler	/S
Crier	/Y
Murmurer pour envoyer un message privé à un autre joueur	/W suivi du nom du joueur
Canal de discussion général	/général ou /1
Canal de discussion JcJ	/jcyj ou /2
Canal de discussion de troc	/troc ou /3
Discussion avec les membres du groupe	/P
Discussion avec seulement les membres de la guilde	/G
Recherche d'un joueur	/qui suivi du nom du joueur

## ÉCRAN DE JEU



## Fenêtre de discussion

Dans la fenêtre de discussion, vous pouvez parler à des joueurs se trouvant dans votre zone et communiquer avec les membres de votre groupe et de votre guild. Vous avez également accès aux discussions qui ont lieu sur les différents canaux : discussion générale, discussion du groupe, discussion de guild, etc.

## Panneaux de menu

La barre dans la partie supérieure de l'écran est votre menu principal pour les nombreuses options et fonctions du jeu. Les icônes de la barre vous donnent accès à différentes fonctionnalités de jeu, panneaux d'information et options de jeu, comme l'inventaire, les statistiques de personnage, la gestion de l'équipage, les codex et bien plus encore.

## Suivi de missions

Ce menu contextuel rassemble toutes les missions que vous avez entreprises. Par défaut, le suivi de missions s'affiche en entier, mais vous pouvez le réduire ou l'agrandir en cliquant sur la petite icône en haut à droite. Pour plus d'informations, voir Journal des missions.

## Mini-carte

Cette carte, toujours présente dans le coin inférieur droit de l'écran, vous indique votre emplacement actuel, vos objectifs de mission, ainsi que les entraîneurs, marchands et bien plus encore. Pour plus d'informations, voir Panneau Carte.

## Portraits de personnage et de cible

Les portraits de personnage et de cible se trouvent à gauche et à droite des jauges de santé, de pouvoir et de la barre d'accès rapide. Le portrait de gauche représente votre personnage, et celui de droite la cible sélectionnée. Lorsque vous visez un autre joueur, faites un clic droit sur son portrait pour afficher des options supplémentaires. Vous avez la possibilité de murmurer, d'ajouter le joueur à la liste d'amis, de l'inviter à rejoindre un groupe, de voir plus d'informations, de le défier en duel et de troquer des objets. Faites un clic droit sur le portrait de votre personnage pour afficher ou non le drapeau JcJ.

# Jauges de santé et de pouvoir

La jauge rouge juxtaposée à votre portrait représente votre santé. Celle-ci se vide dès que vous subissez des dégâts. Quand elle atteint zéro, votre personnage est vaincu et reçoit des pénalités pour son échec. Lorsque c'est le cas, vous pouvez soit appeler une sonde médicale pour vous ranimer à l'emplacement actuel, soit retourner au centre médical le plus proche.

La jauge de pouvoir est située juste en dessous de la jauge de santé et représente le type de ressource spécifique à votre classe.

Votre santé et vos ressources se régénèrent avec le temps, mais certaines classes peuvent également utiliser leurs pouvoirs pour les remplir rapidement.

# Expérience et niveau actuel

Le chiffre à côté de votre portrait indique votre niveau actuel. Votre niveau augmente au fur et à mesure que vous gagnez un certain nombre de points d'expérience (EXP). La jauge d'EXP jaune, affichée en haut de votre barre d'accès rapide, indique l'avancement de vos points d'EXP. Une fois la barre d'EXP remplie, votre personnage monte d'un niveau.

**REMARQUE :** lorsque vous passez du temps dans une cantina (même si vous vous déconnectez une fois à l'intérieur), la barre d'EXP change de couleur. Ce changement indique que votre personnage est reposé. Le bonus de repos augmente considérablement votre EXP obtenue lorsque vous tuez des créatures.

# Barre d'accès rapide

La barre d'accès rapide, située en bas de l'écran, indique tous les pouvoirs auxquels vous avez assigné un raccourci. Pour ajouter de nouveaux emplacements à votre barre d'accès rapide, allez dans le menu Préférences, puis sélectionnez le nombre d'emplacements que vous souhaitez afficher. Les pouvoirs glissés dans la barre d'accès rapide depuis le panneau Pouvoirs sont assignés à des touches du clavier. Pour plus d'informations, voir Panneau Pouvoirs.

# Informations de partenaire

Lorsqu'un partenaire vous rejoint, vous pouvez le convoquer pour qu'il explore la galaxie à vos côtés. Quand un partenaire est avec vous, ses informations s'affichent dans le coin inférieur gauche de l'écran. Pour plus d'informations, voir Partenaires.

# FEUILLE DE PERSONNAGE

Pour ouvrir la feuille de personnage, appuyez sur **C**. La feuille de personnage contient de nombreuses informations sur votre personnage, votre vaisseau et votre partenaire. Sélectionnez l'un des onglets, puis passez la souris sur les sections, objets et statistiques pour afficher plus d'informations, comme par exemple les effets des objets et pouvoirs dont dispose votre personnage. En utilisant les menus déroulants dans les onglets Personnage et Partenaire, vous pouvez passer d'un type de statistique à l'autre : à distance, techno, défense, mêlée, Force et JcJ, en fonction de la classe du personnage ou du partenaire.

# Personnage

L'onglet Personnage affiche votre niveau et vos statistiques actuels, votre rang social et JcJ, les objets portés, ainsi que votre alignement lumineux/obscur. Vous y trouverez également votre sélection de statistiques à distance, techno, défense et JcJ.



## Statistiques générales

<b>Vigueur</b>	Augmente votre aptitude en combat rapproché.
<b>Présence</b>	Augmente l'efficacité de votre partenaire.
<b>Visée</b>	Augmente votre aptitude avec les armes à distance.
<b>Astuce</b>	Augmente votre aptitude avec les pouvoirs technologiques.
<b>Endurance</b>	Augmente la quantité de dégâts que vous pouvez endurer avant d'être vaincu.
<b>Volonté</b>	Augmente votre aptitude avec les pouvoirs de Force.
<b>Expertise</b>	Augmente votre efficacité en combat Joueur contre Joueur.
<b>Sociabilité</b>	Affiche tous les points de sociabilité obtenus en communiquant avec les autres.
<b>Rang et points de bravoure</b>	Le rang de bravoure symbolise votre expérience accumulée en Joueur contre Joueur. Plus le rang de bravoure est élevé, plus vous avez d'expérience en combat JcJ. Vous obtenez des points de bravoure au fur et à mesure que votre rang de bravoure augmente. Ceux-ci peuvent être utilisés pour acheter des objets JcJ.

## À distance

<b>Dégâts (primaires)</b>	Dégâts de base infligés par votre arme principale.
<b>Bonus dégâts</b>	Dégâts ajoutés à vos attaques à distance basiques. Les attaques puissantes obtiennent un plus grand multiplicateur de ces dégâts.
<b>Précision</b>	Chances pour que vos attaques à distance touchent la cible. Une précision au-dessus de 100 % réduit la défense de la cible.
<b>Chance critique</b>	Chances pour qu'une attaque à distance réussie inflige des dégâts critiques.
<b>Multiplicateur critique</b>	Les coups critiques à distance augmentent les dégâts infligés selon le multiplicateur affiché.

## Techno

<b>Bonus dégâts</b>	Augmente les dégâts infligés par les attaques technologiques.
<b>Bonus soins</b>	Augmente la santé restaurée par les pouvoirs technologiques.
<b>Chance critique</b>	Chances pour qu'un pouvoir technologique réussi inflige des dégâts critiques ou réalise un soin critique.
<b>Multiplicateur critique</b>	Augmente les dégâts infligés par une attaque critique réussie.
<b>Ratio regain énergie</b>	Votre énergie se régénère avec le temps et remplit votre jauge de santé de gauche à droite. Si votre barre de santé atteint zéro, la régénération est plus lente.
<b>Précision</b>	Chance que vos attaques technologiques affectent la cible. Une précision au-dessus de 100 % réduit la résistance de la cible.
<b>Vitesse d'activation</b>	Réduit le temps requis pour activer ou canaliser des pouvoirs, accélérant ainsi leur exécution.

## Défense

<b>Santé</b>	Quantité de dégâts que vous pouvez encaisser avant d'être vaincu.
<b>Index d'armure</b>	L'armure réduit la quantité de dégâts subis lors d'attaques cinétiques et d'énergie.
<b>Réduction dégâts</b>	Réduction des dégâts passifs contre les quatre types de dégâts.
<b>Chance de défense</b>	Chances d'éviter les attaques imminentes en fonction du type d'attaque.

## Mêlée

**Dégâts (primaires)**

Dégâts de base infligés par votre arme principale.

**Bonus dégâts**

Dégâts ajoutés à vos attaques rapprochées basiques. Les attaques puissantes obtiennent un plus grand multiplicateur de ces dégâts.

**Précision**

Chances pour que vos attaques rapprochées touchent la cible. Une précision au-dessus de 100 % réduit la défense de la cible.

**Chance critique**

Chances pour qu'une attaque rapprochée réussie inflige des dégâts critiques.

**Multiplicateur critique**

Augmente les dégâts infligés par une attaque critique réussie.

## Force

**Bonus dégâts**

Augmente les dégâts infligés par les pouvoirs de Force.

**Bonus soins**

Augmente la santé restaurée par les pouvoirs de Force.

**Chance critique**

Chances pour qu'un pouvoir de Force réussi inflige des dégâts critiques ou réalise un soin critique.

**Multiplicateur critique**

Les coups ou soins critiques augmentent les dégâts infligés selon le multiplicateur affiché.

**Précision**

Chances que vos pouvoirs de Force affectent la cible. Une précision au-dessus de 100 % réduit la résistance de la cible.

**Vitesse d'activation**

Réduit le temps requis pour activer ou canaliser des pouvoirs, accélérant ainsi leur exécution.

## JcJ

**Amplification dégâts JcJ**

Augmente les dégâts infligés quand vous attaquez un autre joueur ou un partenaire.

**Réduction dégâts JcJ**

Réduit les dégâts subis quand un autre joueur ou un partenaire vous attaque.

**Amplification soins JcJ**

Augmente la santé restaurée quand vous soignez un autre joueur ou un partenaire en combat JcJ.

## Vaisseau

L'onglet Vaisseau apparaît une fois que vous avez acquis votre vaisseau, et reprend en détails ses statistiques, son équipement, ainsi que toutes les autres améliorations achetées.



# Partenaire

L'onglet Partenaire affiche le niveau actuel, les statistiques et les objets portés de votre partenaire.



## PANNEAU POUVOIRS

Pour ouvrir le panneau Pouvoirs, appuyez sur P. Ce panneau affiche les pouvoirs que vous et votre partenaire avez appris, ainsi que ceux à déverrouiller en poursuivant votre entraînement. Les onglets situés en bas du panneau reprennent les pouvoirs par catégories, tandis que les différents types vous en expliquent les fonctions. Vous pouvez glisser-déposer certains pouvoirs dans votre barre d'accès rapide pour une utilisation simplifiée lors des combats.



## Onglets de pouvoirs

<b>Général</b>	Pouvoirs hors combat.
<b>Classe</b>	Pouvoirs disponibles pour votre classe de base.
<b>Classe avancée</b>	Pouvoirs disponibles pour votre classe avancée.
<b>Partenaire</b>	Pouvoirs du partenaire avec lequel vous êtes actuellement. Le partenaire utilise ses pouvoirs automatiquement, suivant ses paramètres en cours.
<b>Véhicules</b>	Faire apparaître les véhicules en votre possession.

## Types de pouvoirs

<b>Actif</b>	Bufs de personnage et outils de soutien. Vous pouvez faire glisser ces pouvoirs jusque dans la barre d'accès rapide.
<b>Passif</b>	Une fois obtenus, ces pouvoirs vous font bénéficier d'avantages passifs, comme des compétences d'équipement et des améliorations de pouvoirs. Vous ne pouvez ni activer ces pouvoirs ni les faire glisser jusque dans votre barre d'accès rapide.
<b>À distance</b>	Attaques d'arme à distance.
<b>Mêlée</b>	Attaques d'arme de mêlée.
<b>Techno</b>	Attaques basées sur la technologie, infligeant la plupart du temps d'importants dégâts et appliquant toutes sortes d'effets.
<b>Force</b>	Pouvoirs guidés par l'utilisation de la Force, infligeant la plupart du temps d'importants dégâts et appliquant toutes sortes d'effets.
<b>À entraîner</b>	Pouvoirs disponibles auprès de votre entraîneur de classe. Ce sont des pouvoirs que vous n'avez pas encore appris.



# PANNEAU ARBRE DE COMPÉTENCES

Au moment où vous quittez votre planète de départ, aux environs du niveau 10, vous effectuez votre choix de classe avancée au cours d'une mission. Le panneau Arbre de compétences est alors déverrouillé. Pour ouvrir le panneau Arbre de compétences, appuyez sur **K**.

## Choisissez votre voie

Chaque classe avancée possède trois arbres de compétence vous proposant divers choix, chacun dédié à un ensemble de compétences particulier. Vos choix ont une influence sur les pouvoirs disponibles et sur le rôle que vous tiendrez au sein d'un groupe (tank, soin, dégâts).

À partir du niveau 10, vous recevez un point d'entraînement chaque fois que vous montez d'un niveau. Ces points peuvent être dépensés dans le panneau d'Arbre de compétences. Pour commencer, vous ne pouvez effectuer votre choix qu'à la base de chaque arbre de compétence. Dépensez cinq points dans un même arbre de compétence pour accéder au rang suivant. Dépensez dix points dans un même arbre pour accéder au troisième rang, et ainsi de suite, jusqu'au sommet.

Vous pouvez vous concentrer sur un seul arbre, ou répartir vos points de compétence entre les trois. Seulement, le nombre de points à obtenir ne peut potentiellement déverrouiller le sommet que d'un seul arbre, alors prenez le temps de réfléchir ! De plus, les compétences des rangs les plus élevés sont en général plus puissantes, d'où l'intérêt de concentrer vos choix.

**REMARQUE :** les compétences encadrées en bleu ont des effets passifs qui augmentent l'efficacité de vos pouvoirs. En général, vous pouvez investir plusieurs fois des points de compétences dans une compétence passive afin d'en multiplier les effets. Les compétences encadrées en vert représentent les nouveaux pouvoirs activés, à utiliser au cours d'un combat.

**REMARQUE :** il existe une option permettant de retirer tous les points d'entraînement d'un arbre pour les appliquer à un autre, en échange de quelques crédits. Le coût augmente chaque fois que vous utilisez cette option, mais il redevient standard au bout d'un certain temps.



# FENÊTRE DE SOCIABILITÉ

Pour ouvrir la fenêtre de sociabilité, appuyez sur **O**. Cette fenêtre est l'un des principaux outils servant à interagir avec la communauté *Star Wars: The Old Republic*. Utilisez cette fenêtre pour ajouter des amis, chercher d'autres joueurs, ajouter des joueurs à la liste Ignorer et voir votre guildes. En haut à droite de chaque onglet s'affiche le nombre d'amis ou de joueurs actuellement en ligne.



# Amis

Accédez à cet onglet pour retrouver les joueurs que vous avez ajoutés à votre liste d'amis, et consulter leur progression, leur niveau, ou encore leur classe.

Pour ajouter un ami, cliquez sur l'icône + en bas de la fenêtre, saisissez le nom du joueur, puis cliquez sur AJOUTER AMI pour l'inclure à votre liste d'amis. Vous pouvez aussi taper /ami suivi du nom du joueur pour l'ajouter. Pour retirer un joueur de votre liste d'amis, sélectionnez-le puis cliquez sur l'icône -.



# Qui

Utilisez cet onglet afin de trouver des joueurs pour des opérations, missions de groupe, zones litigieuses et autres événements qui suggèrent ou exigent deux joueurs ou plus pour être terminés. L'onglet dresse une liste de joueurs affichant leur nom, niveau, classe, emplacement, guildes, et s'ils sont à la recherche d'un groupe.

Vous pouvez filtrer votre recherche par nom, niveau, classe, planète et statut RdG. Pour commencer la recherche, entrez le texte voulu dans le champ de saisie en haut de la fenêtre.

# Ignorer

L'onglet Ignorer indique les joueurs que vous avez choisi d'ignorer. Les discussions des joueurs ajoutés à cette liste n'apparaîtront pas dans votre fenêtre de discussion. Un joueur ignoré ne peut ni vous envoyer d'e-mail, ni troquer des objets avec vous.

Pour ignorer un joueur, cliquez sur l'icône + en bas de la fenêtre, puis saisissez son nom. Pour retirer un joueur de la liste Ignorer, sélectionnez-le, puis cliquez sur l'icône -.

## PANNEAU CARTE

Quand on explore une multitude de planètes et d'endroits exotiques à travers la galaxie, il est essentiel de vite trouver ses repères. Pour accéder au panneau Carte, appuyez sur **M**. Le panneau carte affiche une grande carte, représentant la zone où vous vous trouvez. Les routes en jaune foncé indiquent les chemins principaux des environs. Suivez-les pour arriver rapidement à destination. Cliquez dans le coin inférieur droit de la fenêtre pour afficher la carte de zone ou la carte de planète. La carte de planète divise chaque zone majeure de la planète en plusieurs sections.

**REMARQUE :** si vous vous déplacez alors que le panneau Carte est ouvert, ce dernier s'estompe en arrière-plan, mais reste suffisamment visible pour que vous puissiez vous repérer. Le panneau réapparaît entièrement lorsque vous arrêtez de vous déplacer.



## Légende

Les cartes affichent plusieurs icônes pour vous guider dans la bonne direction. La légende dans la fenêtre de gauche regroupe les familles d'icônes qui apparaissent sur les cartes. Servez-vous en pour trouver des endroits particuliers, comme les marchands ou les boîtes aux lettres. Vous ne pouvez afficher qu'un seul ensemble d'icônes à la fois.

Par défaut, les objectifs de mission des membres de votre groupe s'affichent en violet sur votre carte. Vous pouvez désactiver ces icônes violettes via le menu Préférences. Si vous avez un doute concernant votre prochaine destination, trouvez les icônes vertes sur la carte. Elles vous orientent vers les offres et objectifs de mission les plus proches.



### **Votre emplacement**

Indique votre emplacement actuel.



### **Partenaire**

Indique l'emplacement de votre partenaire.



### **Membre du groupe**

Indique l'emplacement des membres de votre groupe.



### **Sortie**

Indique un passage vers une autre zone. Passez la souris sur l'icône pour afficher le nom de la zone, ainsi qu'une liste d'objectifs et offres de mission disponibles.



### **Offre de mission**

Affiche les missions disponibles.



### **Objectifs de mission**

Affiche l'emplacement d'une tâche spécifique (les objectifs des autres membres du groupe apparaissent en violet.)

Cliquez sur le menu pour afficher les emplacements particuliers, comme les marchands, entraîneurs, boîtes aux lettres, ainsi que d'autres options.

## Trouver sa route

Lorsque vous menez une mission qui n'apparaît pas sur la carte en cours, trouvez l'icône verte en forme de flèche. Passez la souris sur la flèche pour savoir quelles missions peuvent être accomplies en suivant cette direction. Cette icône vous indique où aller pour continuer la mission.

Si vous êtes dans un groupe dont les membres ont une mission qui nécessite d'aller dans une zone différente de la vôtre, la flèche apparaît en violet. Si vous et votre groupe avez la même mission, la flèche apparaît en vert.

# JOURNAL DES MISSIONS

Pour ouvrir le journal des missions, appuyez sur **L**. Accepter et accomplir des missions est le meilleur moyen d'accumuler de l'expérience, des crédits et des objets à travers la galaxie. Le journal des missions dresse la liste de toutes les missions que vous avez acceptées. Sur la gauche, vos missions sont organisées par classe, planète, monde ouvert et JcJ. La difficulté de chaque mission est indiquée par un code couleur. Les missions faciles, en gris et en vert, sont inférieures à votre niveau. Les missions jaunes proposent un défi équilibré et se situent globalement à votre niveau. Les missions difficiles, en orange et en rouge, sont au-delà de votre niveau actuel. Le journal des missions vous permet de visualiser les informations et options suivantes :



<b>Tâches</b>	La fenêtre de droite affiche le niveau recommandé pour la mission et vous indique les objectifs à atteindre pour la terminer.
<b>Résumé</b>	Affiche une brève description de la mission.
<b>Réinitialiser</b>	Annule votre progression et vous renvoie au début de la mission.
<b>Abandonner</b>	Vous permet d'abandonner la mission. Il est possible de la retrouver auprès du PNJ qui vous l'a proposée à l'origine.
<b>Suivre/Ne pas suivre</b>	Active ou non l'affichage de la mission dans le suivi de missions et sur la carte.
<b>Partager</b>	Partage la mission avec les membres du groupe. Certaines missions ne peuvent être partagées ; si elles sont indisponibles, l'option est grisée et ne peut être sélectionnée.

## Suivi de missions

Quand vous acceptez une mission, son intitulé ainsi qu'une brève description sont ajoutés au suivi de missions. Cliquez sur une mission du suivi pour accéder au journal des missions. Toutes les missions acceptées apparaissent automatiquement dans le suivi de missions, mais vous pouvez afficher ou masquer des missions individuelles dans le journal des missions.

## Récompenses de mission

À la fin d'une mission, la fenêtre des récompenses de mission apparaît à l'écran et vous indique les récompenses potentielles. Certaines missions vous donnent le choix entre plusieurs récompenses. Si vous fermez cette fenêtre sans avoir accepté la récompense, une icône clignote en haut à droite de l'écran jusqu'à ce que vous l'ayez récupérée.

# Codex

Pour ouvrir le codex, appuyez sur **L** et cliquez sur l'onglet Codex. Le codex regroupe toutes les informations que vous avez recueillies sur différents sujets dans la galaxie. Vous obtenez automatiquement les entrées de codex au gré de vos explorations et de vos découvertes. Chaque entrée de codex se divise en plusieurs parties (zones géographiques, espèces, organisations, etc.) et chaque partie dispose d'une barre de progression ainsi que d'un compteur indiquant la quantité de données disponibles et la quantité de données collectées sur un sujet particulier.

Pour voir votre progression et consulter les entrées de codex, sélectionnez l'entrée de la planète. Chaque entrée de planète propose un récapitulatif des informations trouvées sur cette planète. Vous pouvez afficher ou réduire ce récapitulatif. Sélectionnez **APERÇU** pour comparer votre progression sur les différentes planètes.



# Partenaires

Tandis que vous vous préparez à quitter votre planète de départ pour explorer la galaxie, vous rencontrez votre premier allié. Ce partenaire veut rejoindre votre vaisseau et intégrer votre équipage. Au fil de vos aventures, d'autres personnages viendront se joindre à votre équipage. Vous pourrez finalement choisir quel partenaire vous accompagnera dans votre voyage parmi toute une liste de membres d'équipage.

Au début du jeu, vous n'avez pas de partenaire, mais vous en obtenez un quand l'histoire progresse et en avançant dans les niveaux. Le premier contact avec votre partenaire a lieu à la fin de votre première planète. Votre équipage augmente et vous finissez par avoir plusieurs partenaires à votre service.

# Convoquer vos partenaires

Vous pouvez utiliser la fenêtre d'équipage pour convoquer le partenaire de votre choix quand vous n'êtes pas au combat. Quand vous partez à l'aventure, vous ne pouvez être accompagné que par un seul partenaire à la fois. Cliquez sur l'icône de convocation de partenaire à côté du profil du membre de votre équipage pour l'appeler à vos côtés. Le partenaire convoqué vous assiste automatiquement pendant les combats et utilise ses pouvoirs pour vous aider à vaincre l'ennemi. Si votre partenaire (ou un joueur allié) tombe au combat, utilisez le pouvoir de ranimation pour permettre à votre allié de revenir dans l'action.

# Barre d'accès rapide des partenaires

Utilisez la barre d'accès rapide de vos partenaires pour leur donner des ordres basiques : rester passif lors du combat, utiliser un style de combat particulier ou un pouvoir spécial. Les pouvoirs sélectionnés actifs apparaissent en surbrillance bleue. Cliquez sur l'icône + pour développer la barre d'accès rapide de vos partenaires, ajouter des pouvoirs supplémentaires et prendre le contrôle manuel de nombreux autres pouvoirs. Pour en savoir plus, consultez le paragraphe sur l'intelligence artificielle des partenaires.



Pour donner des objets à votre partenaire, sélectionnez l'onglet Partenaire sur votre feuille de personnage, puis cliquez sur l'objet et déplacez-le jusqu'à l'emplacement correspondant sur la feuille du partenaire.

# Changer l'apparence de vos partenaires

L'apparence de votre nouveau partenaire ne s'accorde pas avec celle de votre équipage ? Vous pouvez la modifier en achetant des packs de nouvelle apparence auprès des marchands spécialisés en personnalisation des partenaires.

## Équiper vos partenaires

Équipez vos partenaires dans l'onglet Partenaire de votre feuille de personnage de la même manière que pour vous. L'équipement de chaque partenaire est soumis à des restrictions.

## Points d'affection

Chaque partenaire a sa propre personnalité. Les réponses du côté obscur ou du côté lumineux n'affectent pas vos partenaires, mais ils ont leurs propres valeurs morales et leurs propres façons de voir les choses. En tant que chef d'équipage, votre comportement envers les autres affecte souvent la façon dont votre partenaire vous perçoit. Quand votre comportement correspond aux idées de votre partenaire, vous marquez des points d'affection auprès de ce partenaire. Cependant, si vos actions lui déplaisent, vous perdez des points d'affection. Vos conversations et vos missions vous permettent d'augmenter l'affection de votre partenaire et d'explorer son histoire personnelle.

Seul le partenaire convoqué est affecté lors des conversations. Vous pouvez également augmenter votre nombre de points d'affection en achetant des cadeaux à votre partenaire ou en collectant des objets. Sachez toutefois que certains cadeaux n'impressionnent pas certains partenaires.

## Vendre les objets de basse qualité

Tout ce que vous obtenez ne vous est pas utile. Certains objets sont simplement trop endommagés ou ne vous sont d'aucune utilité. Pour vous aider à faire de la place dans votre inventaire et vous concentrer sur la mission en cours, vous pouvez envoyer brièvement votre partenaire vendre tous les objets de basse qualité de votre inventaire. Pour envoyer votre partenaire vendre votre camelote, faites un clic droit sur son portrait ou ouvrez la fenêtre d'équipage et sélectionnez l'icône de vente des objets de basse qualité à côté du partenaire convoqué.

## Intelligence artificielle des partenaires

Vous avez peut-être envie d'avoir plus de contrôle sur le comportement de votre partenaire. Pour personnaliser votre niveau de contrôle, utilisez les options d'IA pour chaque pouvoir de votre partenaire et décidez si votre partenaire peut décider seul quand utiliser ses pouvoirs ou si vous préférez les activer manuellement. Les joueurs qui ne souhaitent pas gérer leur partenaire peuvent conserver les réglages par défaut et laisser leur partenaire évoluer en pilote automatique.



# GUILDES

Une guildes est un groupe de joueurs partageant un même état d'esprit qui se réunissent pour progresser dans le jeu. Quand vous choisissez une guildes, nous vous conseillons d'en trouver une dont les joueurs ont les mêmes centres d'intérêts et les mêmes modes de jeu que vous. Pour rejoindre une guildes existante, vous devez recevoir une invitation de la part d'un membre de cette guildes.

Pour créer une guildes, vous devez :

- ◆ Former un groupe de quatre personnes (le fondateur d'une guildes ne peut pas être membre d'une autre guildes). Le chef du groupe devient le chef de la guildes. Pour devenir un chef de guildes, votre personnage doit avoir atteint le niveau 10. Le chef de guildes peut créer de nouveaux grades dans la guildes et attribuer des pouvoirs à ces grades. Il ou elle peut également envoyer un message du jour que les membres de la guildes verront quand ils se connecteront.
- ◆ Payer des frais de création de 5 000 crédits.

Lorsque vous avez rempli ces conditions, rendez-vous à votre service des guildes local (situé sur Coruscant pour la République et sur Dromund Kaas pour l'Empire), saisissez le nom de la guildes et cliquez sur CRÉER pour commencer à l'organiser.

## Fenêtre de la guildes

Appuyez sur **G** pour ouvrir la fenêtre de la guildes. Vous pouvez consulter la liste des membres de la guildes actuellement en train de jouer dans la fenêtre de la guildes. Vous verrez pour chaque membre son niveau, sa classe, son emplacement, son grade dans la guildes et une note de membre. Quand vous rejoignez une guildes déjà établie, vous devez vaincre des ennemis et réussir des missions pour monter en grade.

Le nombre total de membres de la guildes est indiqué en haut à droite de la fenêtre. Cochez AFFICHER LES MEMBRES HORS LIGNE pour afficher tous les membres de la guildes, y compris ceux qui ne sont pas connectés. La description de la guildes et le message du jour figurent en bas de la fenêtre.



## Options du chef de la guildes

Le chef de la guildes a accès à plusieurs fonctionnalités spéciales afin d'organiser les activités générales et les événements de la guildes.

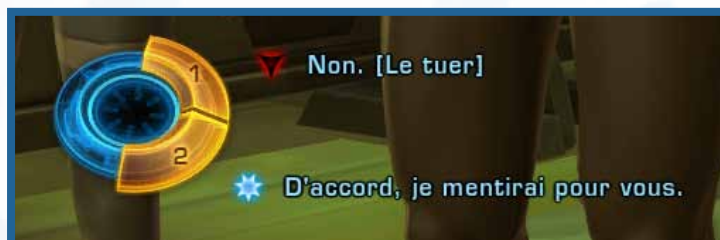
- Liste** Consulter la liste des membres de la guildes ainsi qu'une description détaillée de chaque membre.
- Gérer** Ajouter et supprimer des membres.

# MODE DE CONVERSATION

Pendant les conversations, vous pouvez choisir les réponses aux différentes références, demandes et affirmations du personnage auquel vous parlez. Quand c'est votre tour de parler, la roue de conversation vous propose différentes réponses parmi lesquelles vous devez choisir. Les réponses peuvent être coopératives, hostiles, séductrices, intimidantes, ou refléter d'autres émotions, en fonction de la situation. Choisissez bien vos réponses, car votre comportement affecte la façon dont les autres vous perçoivent et peut les inciter à vous faire confiance ou à se montrer hostiles envers vous.

## Côté lumineux ou côté obscur

Dans certains cas, votre réaction révèle la véritable nature de votre personnage. Choisissez-vous de vous donner du mal pour obtenir des fournitures médicales supplémentaires pour une population souffrante ou préférerez-vous garder les objets pour vous et les revendre pour vous enrichir ? Passez la souris sur les différentes réponses pour voir à quel côté elles correspondent. Les réponses du côté lumineux sont associées à une icône bleue au milieu de la roue de conversation tandis que les réponses du côté obscur sont associées à une icône rouge. Choisissez bien, car votre décision vous rapportera des points dans le côté choisi.



## Points de sociabilité

Quand vous participez à une conversation avec d'autres joueurs de votre groupe, un nombre aléatoire allant de 1 à 100 est attribué à chaque joueur après qu'il a choisi une réponse. Les joueurs qui ne choisissent pas leur réponse à temps ne pourront pas s'exprimer cette fois.

Le joueur ayant le nombre le plus élevé répond cette fois à la conversation et gagne plus de points de sociabilité que les autres parce qu'il s'exprime au nom du groupe. Les joueurs qui perdent le tirage au sort obtiennent un petit bonus pour le prochain tirage au sort et peuvent même obtenir un nombre supérieur à 100 ! Certains événements spéciaux, comme les missions de monde et les missions bonus, rapportent également des points de sociabilité. En accumulant des points de sociabilité, vous augmentez le niveau de sociabilité indiqué sur votre feuille de personnage. Rendez visite aux marchands d'objets sociaux pour acheter des objets en fonction de votre niveau de sociabilité.

# OBJETS ET ÉQUIPEMENTS

Quand vous explorez la galaxie, vous obtenez différents objets qui vous aident lors de votre périple. Pour les ranger, vous disposez d'un inventaire pouvant contenir jusqu'à 30 objets. Appuyez sur I pour ouvrir votre inventaire. Vous pouvez acheter une expansion de 10 emplacements pour celui-ci. Plus vous voulez d'expansions supplémentaires, plus le coût en crédits est élevé.





# Type d'objets

La galaxie regorge d'objets divers et variés allant du simple bibelot au matériel de guerre, mais tous ont une utilité. Passez la souris sur un objet pour en savoir plus.

<b>Butin</b>	Ces objets ne servent à rien, mais vous pouvez les vendre à n'importe quel marchand et empocher quelques crédits.
<b>Consommables</b>	Utilisez ces objets pour vous soigner, obtenir des attributs spéciaux ou amplifier certaines statistiques.
<b>Équipement</b>	Équipez-vous ou équipez votre partenaire avec ces objets pour changer votre apparence physique et/ou augmenter vos statistiques de défense ou de combat.
<b>Modification d'objet</b>	Ajoutez ces accessoires à une arme, une armure ou tout autre équipement doté d'emplacements de modification pour améliorer les statistiques de l'objet.
<b>Compétences d'équipage</b>	Utilisez des matériaux pour créer des équipements ou d'autres objets.
<b>Distinctions</b>	Objets propres aux différents lieux que vous avez visités.

## Onglet des objets de mission

Ce sont les objets obtenus au cours d'une mission. Dans certains cas, vous devez utiliser ces objets pour remplir une mission. Ces objets ne prennent pas de place dans votre inventaire habituel et sont stockés dans un module différent. Cliquez sur l'onglet des objets de mission en bas de l'inventaire pour accéder à ces objets spéciaux.



## Code de couleur

La couleur du nom d'un objet indique sa rareté et sa qualité.

<b>Gris</b>	Objets de basse qualité qui n'ont aucun intérêt pratique pour vous, mais qui peuvent être vendus à des marchands contre des crédits. Votre partenaire pourra les vendre si vous sélectionnez l'option Vendre les objets de basse qualité.
<b>Blanc</b>	Objets courants de basse qualité qui n'améliorent pas vos statistiques. Les objets de santé et de récupération appartiennent à cette catégorie.
<b>Vert</b>	Objets et équipements de qualité supérieure ou rares qui améliorent légèrement vos statistiques.
<b>Bleu</b>	Ces objets (généralement marqués Prototypes) améliorent plus vos statistiques que les objets verts. Vous pouvez les modifier pour améliorer leurs attributs généraux.
<b>Orange</b>	Ces objets personnalisés peuvent être complétés par différentes modifications d'objet.
<b>Violet</b>	Ces objets puissants (parfois marqués Artefacts) améliorent les statistiques et ont des effets supplémentaires.
<b>Jaune</b>	Objets spéciaux propres à une mission obtenus lors d'une mission.

# Longévité

Peu importe la puissance d'une arme ou d'une armure, elle finit toujours par s'user. Les armes et les équipements se dégradent surtout quand vous perdez un combat. Pour connaître la longévité de votre équipement, passez la souris sur l'objet. La longévité de l'objet est indiquée par une valeur numérique. Si elle atteint zéro, l'objet est inefficace jusqu'à ce que vous le répariez.

Quand un objet est très endommagé, un indicateur jaune apparaît à côté de votre portrait. Quand cette icône devient rouge, cela signifie que l'objet est complètement cassé et qu'il ne vous sert plus à rien. Passez la souris sur cet indicateur pour savoir quels objets de l'inventaire ont besoin d'être réparés de toute urgence. Réparez régulièrement vos objets en vous adressant à des marchands.

# Modification des objets

Vous pouvez modifier certains équipements pour améliorer leurs statistiques générales. Pour modifier un objet, passez la souris sur l'objet souhaité et appuyez sur **CTRL** en faisant un clic droit sur l'objet pour ouvrir la fenêtre Établi. Seuls les objets possédant l'option Ctrl + clic droit peuvent être modifiés de cette façon. La fenêtre Établi affiche tous les emplacements de modification disponibles, y compris les améliorations déjà installées et tous les emplacements libres.



Pour ajouter une modification, cliquez sur un objet de modification et faites-le glisser dans un emplacement pour l'ajouter à votre équipement. Quand vous êtes satisfait de vos modifications, cliquez sur **APPLIQUER** pour enregistrer la modification. Certaines modifications sont verrouillées quand vous les ajoutez à un objet. Par exemple, les cristaux de couleur ne peuvent pas être retirés. Si vous placez une nouvelle modification sur un emplacement qui en contient déjà une, l'ancienne modification sera remplacée par la nouvelle.

# Index d'objet

Les objets pouvant être équipés possèdent un index qui indique leur qualité générale. Ce nombre vous donne une idée de la puissance de l'objet consulté par rapport aux autres objets que vous portez. Pour augmenter l'index, cherchez des objets de modification capables de l'améliorer et ajoutez-les à votre équipement.

# Équiper des objets

Vous pouvez équiper votre personnage, votre partenaire et votre vaisseau à l'aide de différents objets qui améliorent les statistiques et changent les apparences. Pour équiper un objet, cliquez dessus et faites-le glisser depuis l'inventaire jusqu'à un emplacement d'équipement sur la feuille de personnage.

# Conditions des objets

Pour équiper certains objets, vous devez remplir certaines conditions, comme gagner des points de sociabilité, des points de bravoure ou des points du côté obscur ou du côté lumineux. Ces scores sont indiqués sur votre feuille de personnage. Passez la souris sur l'objet pour voir les conditions requises et savoir si vous pouvez l'équiper. Pour équiper un objet, il faut souvent que le personnage ait atteint un niveau particulier et qu'il possède les compétences nécessaires à l'utilisation du type d'arme (blasters, sabres laser) ou du niveau d'armure (légère, intermédiaire, lourde).

## Objets liés

Certains objets et équipements sont liés à vous une fois que vous les avez équipés. Vous pouvez les vendre à des marchands en échange de crédits ou les détruire, mais vous ne pouvez pas les échanger avec un autre joueur ni les vendre sur le réseau d'échange galactique.

## Nettoyer votre inventaire

Au fil de votre épopée, votre inventaire se remplit d'objets. Étant donné que vous disposez d'une quantité limitée d'emplacements, vous devrez faire de la place pour les objets plus intéressants que vous serez susceptibles de trouver. Vous pouvez faire de la place dans votre inventaire de différentes manières.

- ◆ Détruisez un objet pour le retirer définitivement de votre inventaire. Pour cela, cliquez sur l'objet et faites-le glisser dans une zone de l'écran de jeu en dehors de votre inventaire puis faites un clic gauche. Une fenêtre vous demandant de confirmer la destruction de l'objet apparaît.
- ◆ Vendez un objet à un marchand. Vous pouvez également envoyer votre partenaire vendre vos objets gris à un marchand.
- ◆ Mettez l'objet en vente sur le réseau d'échange galactique.

## Troc

Vous pouvez échanger des objets ou des crédits avec tous les joueurs que vous voyez à l'écran. Visez le personnage, faites un clic droit sur son portrait puis sélectionnez TROQUER pour ouvrir la fenêtre de troc. Vous pouvez échanger jusqu'à sept objets à la fois. Vous pouvez également échanger des crédits. Vous pouvez, tout comme les autres joueurs, placer des objets de votre inventaire dans les emplacements de troc. Sélectionnez TROQUER une fois que vous êtes satisfait du marché pour conclure la transaction.

# RÉSEAU D'ÉCHANGE GALACTIQUE

Le réseau d'échange galactique relie les acheteurs et les vendeurs de toute la galaxie à l'aide d'un magasin virtuel qui vous permet d'acheter et de vendre des objets confectionnés et collectés pendant votre aventure. Tous les objets du réseau d'échange galactique sont proposés par d'autres joueurs. Ces objets vont des équipements neufs aux matériaux de confection en passant par les consommables. C'est un endroit parfait pour gagner des crédits, mais n'oubliez pas que le réseau d'échange galactique demande des frais de dépôt pour la mise en vente des objets et prend une petite commission sur toutes les ventes. Quand un article est vendu, le réseau d'échange galactique conserve les crédits pendant une heure avant que le vendeur puisse les retirer.



**REMARQUE :** les crédits font tourner la galaxie et le réseau d'échange galactique est au cœur de l'économie galactique. Avant de vendre des objets de bonne qualité dont vous ne vous servez plus à un marchand, pensez à les proposer à d'autres joueurs sur ce réseau. La vente vous rapportera souvent plus de crédits (même avec la commission), ce qui vous permettra d'acheter à votre tour des objets dont votre équipage et vous avez besoin.

# Acheter

En tant qu'acheteur, vous pouvez utiliser les crédits que vous avez gagnés pour acheter de nouveaux objets pour vous, votre partenaire, ou même pour un ami ou un membre de votre guild. Les objets achetés sur le réseau d'échange galactique apparaissent immédiatement dans votre boîte aux lettres pour que vous puissiez les récupérer.

## Interface Acheteur

<b>Catégorie</b>	Indiquez le type d'objet que vous recherchez. Sélectionnez une catégorie afin de faire une recherche sur le réseau d'échange galactique.
<b>Sous-catégorie</b>	Précisez le type d'objet que vous recherchez. Par exemple, les sous-catégories de la catégorie Armure sont Armure légère, Armure intermédiaire et Armure lourde. Vous devez sélectionner une sous-catégorie quand on vous en propose une.
<b>Qualité</b>	Indiquez la qualité minimum, et donc la qualité générale, des objets que vous recherchez. Par exemple, en sélectionnant Qualité supérieure vous cherchez des objets de qualité au moins supérieure.
<b>Niveau nécessaire</b>	Indiquez le niveau nécessaire des objets affichés. Cette fonction est particulièrement utile pour la mise à jour des objets pouvant être équipés.
<b>Gamme de prix</b>	Indiquez la quantité minimum/maximum de crédits que vous êtes prêt à dépenser.
<b>Utilisable par</b>	Indiquez vous-même ou un de vos partenaires afin d'afficher uniquement les objets pouvant être utilisés par ce personnage.
<b>Filtre par nom</b>	Consultez uniquement les objets dont le nom correspond au filtre indiqué.

## Interface Vendeur

<b>Durée</b>	Indiquez le nombre de jours pendant lequel votre objet apparaîtra sur le réseau d'échange galactique. Plus la durée est longue, plus les frais de dépôt sont élevés. Si au terme de la période choisie l'objet n'est pas vendu, il vous sera retourné dans votre boîte aux lettres.
<b>Votre prix de vente</b>	Indiquez le nombre de crédits que les autres joueurs devront dépenser pour acheter vos objets.
<b>Frais de dépôt</b>	Le montant des frais de dépôt dépend de la durée de la vente ainsi que du prix demandé. Vous récupérez les frais de dépôt une fois l'objet vendu ou si la durée de mise aux enchères a expiré.

**REMARQUE :** vous pouvez accéder au réseau d'échange galactique depuis les kiosques du Marché Galactique situés dans les spatioports et les colonies. Utilisez la légende de la carte pour les localiser facilement. Nous vous rappelons que les objets liés ne peuvent pas être vendus sur le marché.

# BOÎTE AUX LETTRES

Vous pouvez vous connecter directement à toutes les boîtes aux lettres. Ces boîtes aux lettres vous permettent d'envoyer des messages, des objets et des crédits aux autres joueurs sans avoir besoin de les rencontrer en personne. Elles vous permettent également de relever les messages qui vous sont adressés, notamment ceux du réseau d'échange galactique. Remarque : vous ne pouvez pas vous envoyer de message.

## Boîte de réception

Les messages de la boîte de réception sont organisés par expéditeur et par sujet. Une icône Crédits et/ ou Pièce jointe apparaît si l'expéditeur vous a envoyé des crédits ou des objets. Vous pouvez également voir depuis combien de temps chaque message est dans votre boîte de réception.

## Écrire

Pour joindre des objets à vos messages, placez-les dans les emplacements disponibles. Vous ne pouvez pas envoyer d'objet lié dans vos messages. Vous pouvez joindre des crédits à vos messages. Si vous envoyez des objets devant être payés, sélectionnez ECR (envoi contre remboursement) et indiquez la quantité de crédits que le destinataire devra payer pour obtenir l'objet.

## ENTRAÎNEURS

Les entraîneurs de classe ont l'expérience et le savoir nécessaires pour vous aider à suivre votre voie. Il y en a dans toute la galaxie. Votre entraîneur de classe vous apprendra, moyennant finances, de nouvelles compétences au gré de votre progression dans les niveaux. À la fin de chaque niveau, consultez le panneau des pouvoirs pour connaître les améliorations et les pouvoirs supplémentaires proposés par votre entraîneur. Trouvez ensuite l'entraîneur le plus proche grâce à la carte et achetez les pouvoirs. Faites-le à la fin de chaque niveau afin de profiter au mieux des pouvoirs qui vous sont proposés.



## MARCHANDS

Sans équipement adapté, vous n'avez aucune chance contre vos ennemis. Heureusement, la galaxie ne manque pas de marchands ravis de faire des bénéfices tout en soutenant une cause. La plupart des marchands acceptent d'être payés en crédits, mais certains préfèrent d'autres moyens de paiement indiqués à droite de l'objet dans la fenêtre du marchand.



## Marchands d'équipements

Les marchands d'équipements vendent aussi bien des armes et des armures que des stim pour améliorer les performances à court terme. Utilisez vos crédits pour remplacer des objets dépassés et faire le plein de remèdes pour les situations d'urgence.

## Marchands de distinctions

Vos acquérez, au gré de vos aventures sur les différentes planètes, des distinctions propres aux régions dans lesquelles vous vous trouvez. Rendez visite au marchand de distinctions local pour acheter des objets en utilisant les distinctions de cette planète. La plupart de vos distinctions apparaissent dans votre inventaire.

## Marchands JcJ

Quand vous participez à des zones de guerre, vous recevez des distinctions de zone de guerre qui vous permettent d'acheter du matériel JcJ auprès des marchands JcJ. Plus vous participez et remportez de zones de guerre, plus vous gagnez de distinctions de zone de guerre.

## Marchands d'objets sociaux

Augmentez votre niveau de sociabilité grâce aux conversations pour acheter et équiper des objets vendus par des marchands d'objets sociaux particuliers. La description de l'objet indique le niveau de sociabilité nécessaire pour équiper l'objet.

# REGROUPEMENT

L'exploration de la galaxie n'est pas une traversée en solitaire. Gagnez en expérience et terminez des missions et vous pourrez rejoindre ou créer un groupe (quatre joueurs maximum) pour relever les défis les plus difficiles, comme les instances et les zones litigieuses. Vous verrez que certaines missions difficiles sont plus faciles à terminer avec un ou plusieurs joueurs à vos côtés.

**REMARQUE :** un partenaire est considéré comme un membre du groupe et quitte automatiquement un groupe quand celui-ci compte plus de deux joueurs.

## Créer/rejoindre un groupe

Pour créer ou rejoindre un groupe, un joueur invite un ou plusieurs personnages à former un groupe ou reçoit une invitation de groupe. Quand vous recevez une invitation de groupe, vous pouvez l'accepter ou la refuser. Le joueur qui envoie l'invitation initiale est désigné chef du groupe. Vous pouvez inviter un joueur à rejoindre votre groupe de deux façons.

**Fenêtre de discussion** Tapez /invite suivi du nom du joueur dans la fenêtre de discussion.

**Fenêtre de sociabilité** Faites un clic droit sur le nom d'un joueur dans la fenêtre de sociabilité puis sélectionnez INVITER DANS LE GROUPE.

## Options de groupe

Quand vous faites partie d'un groupe, le portrait et la jauge de santé des membres de votre groupe apparaissent à gauche de l'écran de jeu. Faites un clic droit sur n'importe quel membre de votre groupe pour accéder à différentes options.

**Inspecter joueur** Ouvrir la feuille de personnage du membre du groupe.

**Suivre joueur** Configurer votre joueur pour qu'il suive automatiquement le membre du groupe sélectionné.

**Troc** Échanger des objets de votre inventaire avec un membre du groupe.

**Voir les plans** Voir quels objets le membre du groupe peut confectionner.

**Solliciter duel** Inviter le membre du groupe à participer à un duel JcJ amical.

**Renvoyer du groupe** Renvoyer le joueur du groupe.  
(chef uniquement)

**Promouvoir au grade de chef** Transférer la direction du groupe au membre du groupe.  
(chef uniquement)

# Répartition des butins

Quand le groupe obtient un objet unique, tous les membres ont, par défaut, la possibilité de lancer les dés pour l'obtenir. Quand l'attribution d'un objet est soumise à un lancer de dés, une fenêtre dans laquelle est affiché l'objet apparaît. Une barre verte indique le temps dont vous disposez pour lancer les dés. Sélectionnez BESOIN ou AVIDITÉ pour lancer les dés. Un nombre est généré au hasard pour chaque membre du groupe. Le joueur ayant le nombre le plus élevé remporte l'objet. Si vous voulez avoir une meilleure chance d'obtenir l'objet, sélectionnez BESOIN. Sinon, choisissez AVIDITÉ pour laisser aux autres joueurs une plus grande chance de l'emporter.

## Options de butin

Le chef du groupe peut régler la manière dont le groupe se répartit un butin.

<b>Chacun pour soi</b>	Le butin est réparti selon le principe du premier venu, premier servi.
<b>Tour de rôle</b>	Les membres du groupe prennent un objet du butin chacun leur tour.
<b>Seuil de pillage</b>	Sélectionnez le niveau de qualité des objets qui déclenche le lancer de dés. Vous avez le choix entre Qualité supérieure, Prototype, Artefact et Légendaire.
<b>Maître du butin</b>	Permet au chef de groupe d'avoir un contrôle total sur la distribution du butin.

## INSTANCES

Vous verrez sur les mondes des portes lumineuses vertes ou rouges. Ces portes donnent accès aux instances, qui contiennent des missions que vous devez remplir. Les portes vertes ouvrent sur les missions disponibles ou en cours tandis qu'une porte rouge représente une mission qui ne vous a pas été confiée ou une mission à laquelle vous ne pouvez pas accéder.

Certaines instances sont réservées à une classe particulière tandis que d'autres sont associées aux missions de groupe. Pour remplir une instance de classe, vous devez impérativement appartenir à la classe indiquée et vous ne pouvez pas faire équipe avec d'autres classes. Pour les instances de groupe, les joueurs doivent former une équipe et tous peuvent participer à l'instance à condition qu'un membre du groupe soit sur cette mission.

Si deux joueurs sont sur la même mission et s'il s'agit d'une instance de classe, les deux joueurs doivent décider s'ils préfèrent s'aventurer dans l'instance ensemble ou s'ils préfèrent y aller seuls.



## Zones héroïques

Quand vous entrez dans une zone héroïque, le texte et le nom de la carte apparaissent en violet à l'écran. La mention Héroïque est en général indiquée. Ces zones sont particulièrement dangereuses pour les explorateurs solitaires. Seuls les groupes les plus aguerris peuvent survivre à ces zones en monde ouvert.

# ZONES LITIGIEUSES

Les zones litigieuses sont des aventures scénarisées riches en action qui testent les limites d'un groupe de joueurs en les mettant face à des adversaires redoutables dans des situations instables. Elles se déroulent dans de vastes zones autonomes qui leur sont réservées et vous opposent à des ennemis que vous devrez vaincre en utilisant toutes vos compétences et en unissant vos forces. Les zones litigieuses sont plus difficiles que les missions solo, mais elles offrent des récompenses et des butins précieux. Vous pouvez accéder à ces scénarios après avoir rempli certaines missions ou événements (comme vous rendre d'une planète à une autre). Pour participer à une zone litigieuse, rejoignez ou créez un groupe de quatre joueurs et rendez-vous à l'entrée de la zone.

Les joueurs participent également à des conversations qui peuvent avoir des conséquences sur l'issue de la zone litigieuse. Pendant les conversations, chaque membre du groupe sélectionne une réponse sur la roue des choix de réponses et obtient un nombre généré au hasard. Le joueur ayant le nombre le plus élevé parle au nom du groupe et gagne des points de sociabilité bonus.

# OPÉRATIONS

Les groupes qui atteignent les niveaux les plus élevés se voient confier des opérations dans des instances pour 8 à 16 joueurs comparables aux zones litigieuses. Ces missions proposent différents niveaux de difficulté allant du défi standard à l'épreuve suprême. Les opérations les plus difficiles offrent des butins plus intéressants. Le risque est donc récompensé. Étant donné la complexité des opérations, il est important d'utiliser la classe et les pouvoirs de chaque joueur. Le travail d'équipe est essentiel.

# RÉPUBLIQUE CONTRE EMPIRE

Aujourd'hui, après plusieurs siècles de conflit, les Jedi et les Sith vivent dans une paix instable. Malgré le cessez-le-feu, les hostilités se poursuivent dans des régions isolées de la galaxie. Les citoyens de la République et de l'Empire sont en danger quand ils traversent ces zones.

## Duels

### Entraînement au duel

Avant de vous aventurer en territoire disputé, vous pouvez vous entraîner à vous battre avec des joueurs alliés. Faites un clic droit sur le portrait d'un joueur et sélectionnez **SOLLICITER DUEL** pour défier un autre joueur dans un affrontement amical. S'il accepte, lancez-vous dans un combat un contre un jusqu'à ce que l'un de vous agonise.

### Zones territoriales JcJ en monde ouvert

Les zones territoriales JcJ en monde ouvert sont des zones à objectifs dans lesquelles les joueurs travaillent pour leur faction afin de s'emparer des objectifs ennemis sur ce monde. Ce mode se concentre plus sur la guérilla que sur les combats en groupes.

La plupart des zones JcJ en monde ouvert ont deux bases. Le but est de détruire la base adverse et de prendre le contrôle de la zone. Si vous réussissez, vous recevez des récompenses et un butin. Toutefois, le groupe ennemi peut contre-attaquer et reprendre l'objectif à tout moment.



## Zones de guerre

Dans plusieurs secteurs de la galaxie, Sith et Jedi s'affrontent pour s'emparer de territoires. Ces zones de guerre sont des champs de bataille où les joueurs des deux factions se livrent à une véritable guerre des territoires. En tant que membre de la République ou de l'Empire, vous pouvez participer à ces zones de guerre et gagner des récompenses spéciales.

Pour rejoindre la file d'attente d'une zone de guerre, ou pour y inscrire un groupe, cliquez sur le bouton Zone de guerre de la mini-carte. La fenêtre de la zone de guerre s'ouvre et affiche vos statistiques JcJ, notamment votre bravoure, votre grade et la monnaie JcJ. Sélectionnez ATTENDRE EN SOLO pour y participer individuellement ou formez un groupe et sélectionnez ATTENDRE EN GROUPE.

Plusieurs minutes peuvent s'écouler entre le moment où vous rejoignez la file d'attente d'une zone de guerre et le moment où vous accédez au combat. Avant le début de l'affrontement, lisez attentivement les descriptions et les objectifs qui s'affichent sur l'écran de chargement. Vous devez atteindre ces objectifs pour remporter le combat. Qu'ils gagnent ou qu'ils perdent, les combattants reviennent de ces combats chargés de points d'expérience, de crédits et de récompenses spéciales.

**Distinctions JcJ** Gagnez des médailles dans une zone de combat et recevez des distinctions pour votre aide. Vous pouvez échanger ces jetons contre des objets JcJ particuliers.

**Bravoure JcJ** Pour équiper certains objets JcJ, vous devez occuper un certain rang de bravoure. Plus vous gagnez de points de bravoure, plus vous occupez un rang de bravoure élevé. Participez à des JcJ pour obtenir des points de bravoure.

## SE DÉPLACER DANS LA GALAXIE

### Marcher et courir

La plupart du temps, vous vous déplacez à pied. Au début, vous ne pouvez vous rendre d'un endroit à un autre qu'en marchant, mais en progressant dans le jeu, vous obtenez le pouvoir Sprint. Dès que ce pouvoir est disponible, apprenez à l'utiliser auprès d'un entraîneur et ajoutez-le à votre barre d'accès rapide. Activez le sprint pour pouvoir courir dans une zone. Ce pouvoir ne fonctionne pas lorsque vous affrontez un ennemi.

### Terminaux de retour

Rendez-vous sur le site d'un terminal de retour pour l'activer et pour pouvoir utiliser le pouvoir Voyage rapide. Le pouvoir Voyage rapide vous permet de rejoindre facilement un terminal précédemment activé situé sur la planète sur laquelle vous vous trouvez. Vous pouvez utiliser le pouvoir Voyage rapide sur un terminal toutes les 30 minutes. La plupart des secteurs principaux d'une planète ou d'un site sont équipés d'un terminal. Trouvez un terminal et faites un clic droit dessus pour l'activer.



# Services de transport

Des lignes de services de transport desservent la plupart des zones principales de chaque planète et de chaque site. Pour les utiliser, vous devez d'abord localiser le moyen de transport et parler à son représentant. Ce représentant doit vous autoriser à utiliser cette ligne. Lorsque vous avez l'autorisation d'accéder à deux zones, ou plus, vous pouvez emprunter un véhicule de transport pour voyager entre ces zones en échange de quelques crédits.

Pendant votre conversation avec le représentant du service de transport, une carte des itinéraires que vous pouvez emprunter apparaît. Passez la souris sur les icônes des moyens de transport pour connaître leur emplacement et leur tarif. Cliquez sur l'icône de la zone dans laquelle vous voulez vous rendre et vous rejoindrez cette zone.

## Speeders personnels

Les speeders personnels sont parfaits pour les voyages terrestres rapides. Quand vous atteignez le niveau 25, vous pouvez vous acheter un speeder moyennant un certain nombre de crédits. Pour accéder à votre speeder, ouvrez le panneau des pouvoirs et cliquez sur l'onglet Véhicules. Faites un clic droit sur votre speeder pour l'activer et faites un nouveau clic droit dessus pour le désactiver. Vous pouvez également faire glisser votre speeder dans votre barre d'accès rapide pour y accéder plus facilement.

# VAISSEAUX

Tous les héros et les méchants célèbres ont besoin d'un moyen de transport pour parcourir la galaxie et atteindre leurs objectifs. Après avoir fait vos preuves et atteint environ le milieu de votre carrière, vous obtenez le privilège de diriger votre propre vaisseau, qui est suffisamment grand pour vous accueillir vous et tout votre équipage.

## Aménagement des vaisseaux

Bien que les vaisseaux soient avant tout conçus pour voyager dans l'espace, ils proposent à leur bord de nombreux équipements et aménagements.

### Holoterminal

Vous passeriez votre temps à voyager si vous deviez parler à tout le monde en personne. Heureusement, votre vaisseau est équipé d'un holoterminal pour les communications instantanées. L'holoterminal est particulièrement utile pendant les missions et lors des situations d'urgence.

### Soute

Utilisez la soute de votre vaisseau pour faire de la place dans votre inventaire et stocker des objets que vous n'avez pas besoin d'avoir directement sur vous. Des soutes supplémentaires sont mises à votre disposition quand vous atteignez les niveaux indiqués lorsque vous utilisez la soute.

### Équipage

Vous vivez dans votre vaisseau avec votre équipage. Le nombre de membres de votre équipage augmente et vous pouvez les croiser dans différentes sections du vaisseau. Allez les voir de temps en temps. Ils auront parfois besoin de votre aide, ce qui vous permettra de vous lancer dans des missions qui renforceront vos liens.

**REMARQUE :** vous ne pouvez utiliser l'holoterminal et l'intercom que dans le cadre d'un objectif de mission.



# Carte de la galaxie

La carte de la galaxie de votre vaisseau vous permet de vous déplacer facilement dans la galaxie. Faites un clic droit sur les commandes de la carte pour avoir une vue générale des différents secteurs de l'espace galactique. Une icône joueur indique dans quel secteur vous vous trouvez actuellement. Passez la souris sur un secteur pour avoir une liste des planètes que vous pouvez visiter et pour connaître l'emplacement des missions en cours.



# Icônes de secteur

Chaque secteur spatial est divisé en sous-secteurs et chaque sous-secteur est indiqué comme étant un espace impérial, un espace de la République, un espace neutre ou un espace disputé. Passez la souris sur un secteur de l'espace pour savoir à qui il appartient. Dans chaque secteur, différentes icônes indiquent les différentes actions que vous pouvez faire, comme participer à des batailles spatiales, vous rendre sur d'autres planètes ou monter à bord de stations spatiales gigantesques.

# Planète

Passez la souris sur une planète pour voir son niveau et vos missions là-bas. Un trait bleu indique que la planète est sous le contrôle de la République tandis qu'un trait rouge indique qu'elle est sous celui de l'Empire.



# Station spatiale

Les stations spatiales sont beaucoup plus petites que les planètes, mais vous y trouverez souvent des personnes utiles, comme des entraîneurs ou des marchands, et même des zones litigieuses. Au cours de vos missions, vous serez souvent dirigés vers des stations spatiales, des vaisseaux abandonnés et d'autres lieux. Dans certains cas, une fois que vous avez rempli la mission d'un site, l'accès à ce site est supprimé de votre carte de la galaxie.



## Bataille spatiale

Les batailles spatiales vous mettent au défi de tester les capacités de votre vaisseau et de participer à un véritable combat spatial. Vous devez compléter votre objectif de mission avant que l'ennemi ne vous détruise. Au fil du jeu, vous pourrez participer à d'autres batailles spatiales.

**REMARQUE :** quand vous explorez les planètes et les stations spatiales, votre vaisseau est arrimé au sas. Vous pouvez y retourner à tout moment pour remonter à son bord.



## Combat spatial

Quand vous participez à un combat spatial, votre vaisseau suit automatiquement le meilleur itinéraire indiqué pour la mission. À vous d'éviter les tirs et les débris spatiaux qui arrivent vers vous. Faites de votre mieux pour rester en vie et remplir votre mission.

Déplacer le curseur de tir	Souris
Déplacer le vaisseau	Z/Q/S/D
Faire tirer les blasters	Clic gauche
Verrouiller les missiles sur une cible	Clic droit (maintenir)
Lancer les missiles	Clic droit (relâcher)
Tonneau	ESPACE

**REMARQUE :** votre vaisseau dispose d'un nombre limité de missiles, alors faites-en bon usage ! Vous pouvez équiper votre vaisseau pour augmenter plusieurs de ses capacités.

## Missions spatiales

Vous pouvez participer à toutes les batailles spatiales déverrouillées indiquées sur la carte de la galaxie. Quand vous participez à des missions de combat spatial, vous remportez des crédits, des points d'expériences et des distinctions de flotte.

## Commande de flotte

Consultez le terminal de commande de flotte situé à côté de votre carte de la galaxie quand l'icône des missions disponibles apparaît. En général, vous pouvez refaire ces missions. De plus, elles vous dirigent vers les batailles spéciales dans lesquelles votre aide est nécessaire.

# COMPÉTENCES D'ÉQUIPAGE

Le combat n'est pas le seul domaine dans lequel vos partenaires peuvent vous aider. Vous pouvez les envoyer faire vos courses et leur confier certaines compétences.

## Gestion de l'équipage

Plus votre équipage grandit, plus votre pouvoir de confection augmente. Ouvrez la fenêtre de l'équipage pour donner l'ordre aux membres de votre équipage de collecter ou de confectionner de nouveaux objets. Sélectionnez un objet de compétences de mission ou de collecte pour voir les missions disponibles et, selon les performances de mission des membres de votre équipage, ils auront un rendement faible, intermédiaire ou élevé. La réussite des missions augmente votre niveau dans la compétence correspondante.



## Bonus d'équipage

Certains membres de votre équipage sont particulièrement doués pour certaines compétences, ce qui augmente leurs chances d'avoir un rendement élevé quand ils utilisent ces compétences. Le profil des membres d'équipage liste tous les bonus quand vous les envoyez en mission.

## Collecte

Le piratage, l'archéologie, la bioanalyse et la récupération permettent de collecter des objets de confection dans toute la galaxie.

## Mission

Le commerce illégal, la chasse au trésor, l'investigation et la diplomatie permettent de collecter des objets dans toute la galaxie, comme les compétences de collecte. Cependant, les objets collectés grâce aux compétences de mission sont différents de ceux obtenus grâce à la collecte. Il s'agit parfois d'ingrédients rares ou de cadeaux pour vos partenaires.

## Confection

La biochimie, l'artifice, la cybernétique, la fabrication d'armure, le synthétissage et la fabrication d'armes permettent de créer des objets à équiper à partir des ingrédients découverts grâce aux compétences de collecte et de mission.

## Confectionner des objets exceptionnels

Il y a des chances que vous confectionniez un objet d'une qualité exceptionnelle. Un préfixe spécial est ajouté au nom des objets de qualité exceptionnelle qui possèdent également un emplacement d'amélioration. Vous pouvez ajouter des améliorations afin de rendre les objets confectionnés plus puissants.

## Rétroconfection

Une fois que vous avez choisi vos compétences de confection, vous avez la possibilité de rétroconfectionner certains objets de votre inventaire. La rétroconfection permet de décomposer les objets en pièces que vous pourrez utiliser pour confectionner de nouveaux objets, notamment une version de meilleure qualité de cet objet. Vous pouvez rétroconfectionner la plupart des objets que vous confectionnez ainsi que certains objets que vous trouvez dans la galaxie. Pour rétroconfectionner un objet, ouvrez votre module d'inventaire et faites un clic gauche sur l'icône de rétroconfection.