

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÄSENTIERT

STAR WARS™



JEDI KNIGHT™ II: JEDI OUTCAST™

ACTIVISION.



EINLEITUNG.....	3
VOR DEM START	4
Installation	4
STANDARDSTEUERUNG.....	5
DAS SPIEL	10
LÖSUNG DES ERSTEN RÄTSELS	10
DAS DATENPAD	12
STATUSANZEIGE	12
INTELLIGENTES FÄDENKREUZ	13
EINSATZ DES LICHTSCHWERTS	14
INTERAKTION MIT DER UMGEBUNG: DIE BENUTZEN-TASTE	15
WAFFEN	16
Lichtschwert-Angriffe	20
Lichtschwert-Kampfstile	21
Lichtschwert-Spezialangriffe	22
Lichtschwert-Kontakt	23
OBJEKTE	24
KRÄFTE DER MACHT	26
Kräfte der Macht - Stufen	26
Einsatz der Macht	26
Kräfte der Macht - Beschreibungen	27
DAS SETUP-MENÜ	29
CHARAKTERE	33
TIPPS UND TRICKS	36
MEHRSPIELER-SPIELE	38
Kräfte der Macht im Mehrspieler-Spiel	42
Objekte im Mehrspieler-Spiel	44
CREDITS	45
KUNDENDIENST	46
SOFTWARE-LIZENZVEREINBARUNG	47



Nun Jahre nachdem er sich für den Tod seines Vaters gerächt hat, ist Kyle Katarn ein einsamer Wolf - ein Söldner auf der Suche nach Erlösung. Nur knapp ist es Kyle gelungen, der Versuchung zu widerstehen, welche die Dunkle Seite der Macht in der Vergangenheit auf ihn ausübt. Seither traut er es sich nicht mehr zu, die Macht zu lenken. Verwirrt und schwer enttäuscht hat er sein Leben als Jedi-Ritter und sein Lichtschwert aufgegeben und sich geschworen, sich der Macht nie mehr zuzuwenden.

Inzwischen verbringt Kyle die meiste Zeit mit Routine-Aufklärungsmissionen im Auftrag der Neuen Republik. Zwar ist seine Verbindung zur Macht geschwächt, doch sein Scharfsinn und seine schnellen Reflexe sind wertvolle Waffen der Neuen Republik.

Heute sind Kyle und seine Partnerin Jan Ors auf einer Routinemission nach Kejim unterwegs - einer finsternen, trostlosen Welt, die wie leblos eine schwindende Sonne umkreist.

Die Neue Republik hat Kommuniqués eines imperialen Horchpostens auf dem Planeten abgefangen, den man für verlassen hielt. Seltsamerweise enthalten diese Nachrichten rätselhafte Anspielungen auf das Tal der Jedi. Mon Mothma bittet Kyle, der Sache auf den Grund zu gehen. Auf dieser Mission wird Kyle erneut dem Imperium gegenüberstehen und damit auf ein Geheimnis stoßen, das ihn zwingen wird, mit seiner düsteren Vergangenheit abzurechnen.

INSTALLATION

Es gibt zwei Möglichkeiten, *Star Wars™ Jedi Knight™ II: Jedi Outcast*™ zu installieren. Legen Sie zuerst die Spiel-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Ist die AutoPlay-Funktion Ihres CD-ROM-Laufwerks aktiviert, so erscheint der Titelbildschirm automatisch. Im Titelbildschirm klicken Sie auf den Button "Installieren", um mit der Installation zu beginnen.

Wenn AutoPlay nicht aktiviert ist, klicken Sie doppelt auf das Arbeitsplatz-Symbol auf Ihrem Desktop. Doppelklicken Sie jetzt auf das Symbol für Ihr CD-ROM-Laufwerk. Klicken Sie doppelt auf das Setup-Symbol von *Star Wars™ Jedi Knight™ II: Jedi Outcast*™, um mit der Installation zu beginnen.

Nach dem Start des Setup-Programms erscheint eine Reihe von Bildschirmanweisungen, die Ihnen den Installationsprozess erleichtern sollen. Sollten während der Installation Schwierigkeiten auftreten, so klicken Sie im Titelbildschirm auf "Hilfe".

HINWEIS: Es wird empfohlen, dass Sie alle anderen Anwendungen und VirensScanner schließen, bevor Sie mit der Installation beginnen.

SPIELSTART

Hinweis: Die Spiel-CD muss zum Spielen in das CD-ROM-Laufwerk eingelegt sein. Wenn Sie das Spiel installiert haben, können Sie **Jedi Outcast** auf zweierlei Art starten. Haben Sie eine Verknüpfung auf dem Desktop erstellen lassen, so klicken Sie diese einfach doppelt an, um den Titelbildschirm zu starten. Andernfalls wählen Sie im Windows-Startmenü den Eintrag "Programme" und anschließend "LucasArts", dann den Ordner "**Star Wars JK II Jedi Outcast**". Wählen Sie die Option "**Star Wars JK II Jedi Outcast** spielen".

Sobald Sie das Spiel auf einer dieser Arten gestartet haben, erscheint der Titelbildschirm. Hier können Sie zwischen einem Einzelspieler- und einem Mehrspieler-Spiel wählen. Außerdem können Sie von hier aus die Hilfdatei öffnen und Ihr System auf Fehler überprüfen. Falls Sie die Readme-Datei des Spiels lesen möchten, in der aktuelle Informationen enthalten sind, die zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Handbuchs noch nicht bekannt waren, wählen Sie im Titelbildschirm die Option "Hilfe" und klicken Sie anschließend auf "Readme".

HINWEIS: Beim Einzelspieler- und Mehrspieler-Spiel von **Jedi Outcast** handelt es sich um getrennte Programme. Dies bedeutet, dass Ihre Konfiguration und Ihre Spielstellungen der einen Spielversion nicht auf die andere übertragen werden.

Im Einzelspieler-Spiel stehen Ihnen eine Reihe von Optionen im Hauptmenü zur Verfügung. **HINWEIS:** Informationen zum Mehrspieler-Hauptmenü finden Sie im Kapitel "Mehrspieler-Spiele" auf Seite 38.

NEUSTART: Über diese Option starten Sie ein neues Spiel. Wählen Sie nach Anklicken dieses Eintrags einen

Schwierigkeitsgrad, von Padawan (Anfänger) bis Jedi-Meister (schwierigste Einstellung).

LADEN: Wenn Sie einen gespeicherten Spielstand laden möchten, markieren Sie ihn in diesem Menü und klicken anschließend auf "Laden", um Ihr Abenteuer dort fortzusetzen, wo Sie es zum letzten Mal gespeichert haben.

STEUERUNG: Hier finden Sie eine Übersicht über sämtliche Tasten im Spiel. Sie können sie wunschgemäß konfigurieren. Auf Seite 6 dieses Handbuchs finden Sie eine komplette Steuerungsübersicht.

SETUP: Mit Hilfe der Optionen "Grafik 1", "Grafik 2", "Sound" und "Spieloptionen" können Sie das Spiel Ihren Wünschen anpassen. Weitere Informationen zu diesen Optionen finden Sie im Kapitel "Das Setup-Menü" auf Seite 29.

ENDE: Das Spiel verlassen und zum Desktop zurückkehren.



Einzelspieler-Hauptmenü

Die Standardsteuerung von **Jedi Outcast** sieht vor, dass der Spieler Maus und Tastatur verwendet. Über das Setup-Menü können Sie die Steuerung jedoch vollständig anpassen (Details siehe Seite 29, Kapitel "Das Setup-Menü", Abschnitt "Steuerung"). Im Folgenden wird die Standardsteuerung beschrieben:

ANGRIFF/SICHT

Angriff	Linke Maustaste (Maustaste 1)
2. Feuermodus	Rechte Maustaste (Maustaste 2)
Benutzen/Interaktion mit Umgebung (beispielsweise eine Tür öffnen)	Strg oder E
Nach oben sehen	Bild auf (oder Maus vorwärts, sofern der Freie Blick mit der Maus aktiv ist)
Nach unten sehen	Bild ab (oder Maus rückwärts, sofern der Freie Blick mit der Maus aktiv ist)
Freier Blick	/
	(Der Freie Blick kann im Maus-/Joystickmenü aktiviert/deaktiviert werden.)
Sicht zentrieren	Ende
Zoomen (Fernglas muss aktiv sein)	Maustaste 3 drücken
Zwischen Ego-Perspektive und externer Ansicht wechseln	P

WAFFEN

Genauere Informationen zu den Waffen finden Sie im Kapitel "Waffen" auf Seite 16. Wählen Sie die Waffen, indem Sie die entsprechende Taste drücken oder mit dem Mausrad oder der Tastatur zur gewünschten Waffe wechseln:

Schockstab/Lichtschwert	1
Bryar-Blaster-Pistole	2
E-11-Blaster-Gewehr	3
Tenloss-Disruptorgewehr	4
Wookiee-Bogenspanner	5
Schnellfeuergewehr	6

DEMP 2	7
Golan Arms Flechette	8
Tragbares Merr-Sonn	
Raketensystem	9
Wurfwaffe wechseln	0
	(Thermaldetonator, Kontaktmine, Detonationspack)
Vorherige Waffe	Q
	(oder Mausrad oben)
Nächste Waffe	R
	(oder Mausrad unten)
Lichtschwert-Kampfstil	L
	(Wechselt zwischen den unterschiedlichen Lichtschwert-Kampfstilen, sofern mehrere verfügbar sind.)

BEWEGUNG

Vor	W oder Pfeiltaste aufwärts	, oder A
Zurück	S oder Pfeiltaste abwärts	. oder D
Links drehen	Pfeiltaste links	V
Rechts drehen	Pfeiltaste rechts	
Rennen/Gehen	Umschalten	Leertaste
		(Beendet ebenfalls die Steuerung von Objekten wie Droiden oder Kameras.)
Unten/Ducken		C

GRUNDLEGENDE LICHTSCHWERT-ANGRIFFE

Abwärtsschwung geradeaus	W + Maustaste 1 oder S + Maustaste 1
	Vorwärts + Primärangriff oder Rückwärts + Primärangriff
Horizontaler Schlag	A + Maustaste 1 oder D + Maustaste 1
	Schritt links + Primärangriff oder Schritt rechts + Primärangriff
Diagonaler Schlag abwärts	W + A + Maustaste 1 oder W + D + Maustaste 1
	Vorwärts + Schritt links + Primärangriff oder Vorwärts + Schritt rechts + Primärangriff
Diagonaler Schlag aufwärts	S + A + Maustaste 1 oder S + D + Maustaste 1
	Rückwärts + Schritt links + Primärangriff oder Rückwärts + Schritt rechts + Primärangriff

SPEZIELLE LICHTSCHWERT-ANGRIFFE

HINWEIS: Im Kapitel "Lichtschwert-Spezialangriffe" auf Seite 22 finden Sie genauere Informationen darüber, wann und wie Sie diese Angriffe anwenden können.

Rückwärts stechen	S + Maustaste 1
	Rückwärts + Angriff
Vorwärts stoßen	W + Maustaste 1
	Vorwärts + Angriff
Überschlag vorwärts und Angriff abwärts	W + Maustaste 1 + Leertaste
	Vorwärts + Angriff + Sprung, wenn der Feind direkt vor Ihnen steht
Sprung vorwärts, Schlag abwärts	W + Maustaste 1 + Leertaste
	Vorwärts + Angriff + Sprung aus dem Stand

KRÄFTE DER MACHT

Obwohl Kyle die Kräfte der Macht zu Beginn des Spiels noch nicht beherrscht, ist hier schon einmal beschrieben, wie man sie auswählt. Weitere Informationen zu den Kräften der Macht finden Sie im entsprechenden Kapitel auf Seite 26. Üblicherweise müssen Sie zum Einsatz einer Kraft der Macht zweierlei Dinge tun: Zuerst wählen Sie die Kraft. Dann setzen Sie die Macht mit der Taste ein, die der Funktion "Kraft benutzen" zugeordnet ist. Sie können eine Kraft der Macht auch direkt mit folgenden Tasten nutzen, sofern sie Ihnen zur Verfügung steht:

Schub	F1	Entzug (Mehrspieler)	F11
Griff	F2	Sicht (Mehrspieler)	F12
Geschwindigkeit	F3	Team-Heilung (Mehrspieler)	Rollen
Geistestrick	F4	Team-Energie (Mehrspieler)	#
Heilung	F5	Kraft benutzen	F
Würgegriff	F6	Nächste Kraft der Macht	X
Blitz	F7	Vorherige Kraft der Macht	Z
Dunkle Rage (Mehrspieler)	F8		
Schutz (Mehrspieler)	F9		
Absorption (Mehrspieler)	F10		

INVENTAROBJEKTE

Wie schon im ersten Teil gibt es auch in *Jedi Outcast* eine Reihe wichtiger Objekte im Inventar. Im Folgenden wird beschrieben, wie man sie wählt und einsetzt. Weitere Informationen finden Sie unter "Objekte" auf Seite 24.

Elektrofernglas	G oder Maustaste 3
Bacta-Kanister	B
Inquisitor	Bild auf (Zahlenblock)
Nachtsichtbrille	Pfeiltaste links (Zahlenblock)
Angriffswächter	5 (Zahlenblock)
Objekt benutzen	Eingabe
Nächstes Inventarobjekt	Ä
Vorheriges Inventarobjekt	Ö
Persönlicher Schild (Mehrspieler)	Pos 1 (Zahlenblock)
Sucher (Mehrspieler)	Bind ab (Zahlenblock)

TASTENKÜRZEL

Mit diesen Tasten können Sie schneller auf wichtige Spielfeatures zugreifen, so auch auf das Datenpad und gespeicherte Spielstände.

Missionsinfo/Datenpad	TAB oder M
Filmsequenz überspringen	E oder STRG
Speichermenü (Einzelspieler)	F11
Lademenü (Einzelspieler)	F10
Schnellspeichern (Einzelspieler)	F12
Schnellladen (Einzelspieler)	Nicht belegt

HINWEIS: Sollte Kyle sterben, so lädt *Jedi Outcast* automatisch den letzten automatisch gespeicherten Spielstand.

MEHRSPIELER-TASTENKÜRZEL

Punkte zeigen	Tabulator
Punkte aufwärts scrollen	Einfg
Punkte abwärts scrollen	Entf
Chat (Alle)	Y
Team-Chat	T
Lichtschwert-Duell	K

Wenn Sie das Spiel installiert und die Konfiguration bestimmt haben, können Sie ein Einzelspieler-Spiel starten. Das Spiel beginnt mit einer Reihe von Filmsequenzen. Wenn Sie auf Kejum gelandet sind, übernehmen Sie Kyles Steuerung - das Spiel kann beginnen. Sollten Ihnen die Missionsziele nicht klar sein, können Sie jederzeit Ihr Datenpad (s. Seite 12) aktivieren. Ein erfülltes Ziel wird im Datenpad sofort durch eine gefüllte Markierung auf der linken Seite dargestellt.

W A R N U N G !

HIER WERDEN DAS SPIEL UND SEINE STIMMEN VERBRETTEN!
WENN SIE SICH DIESER WÄRTELENTWICKLUNG BEKOMMEN WÜLLEN,
BLÄTTERN SIE KIE SEITE 12 VOR.

LÖSUNG DES ERSTEN RÄTSELS

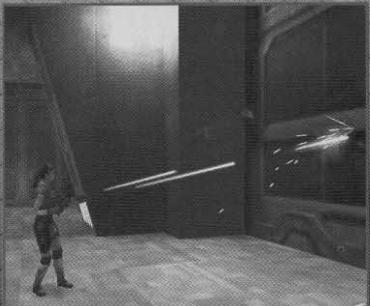
"Psst ... Ich glaube, ich habe jemanden gesehen."

Jans Beobachtung bestätigt, was wir beide befürchteten. Diese Aufklärungsmission wird deutlich riskanter, als wir zuerst dachten. Allerdings kann ich nicht behaupten, darüber besonders enttäuscht zu sein. Nachdem ich einen Teil der decodierten Übertragung gehört habe, kann ich es kaum erwarten zu erfahren, was die Hinterbliebenen mit "Wiedergeborene" und dem Tal der Jedi meinten.

Um das herauszufinden, muss ich in den Stützpunkt der Hinterbliebenen gelangen.

Die Sturmtruppen, die Jan entdeckt hat, stellen kein Problem dar. Mit ihnen schlagen Jan und ich uns schon seit Jahren herum. Sie sind alle gleich und lernen nie.

Wir gehen um den imperialen Transporter herum und treffen auf einige weitere Sturmtruppen, die den Zugang zum "verlassenen" Außenposten bewachen.



Nachdem ich sie eliminiert habe, stelle ich fest, dass die Türsteuerung zerstört wurde. Die Tür ist verschlossen.

Jan feuert ein paar wirkungslose Schüsse auf die Tür ab. "Ein Blaster kann da nicht viel machen."

"Ich werde versuchen, die Tür irgendwie zu öffnen", sage ich. "Bleib hier, Jan."



Ich muss nicht lange suchen. Weitere Sturmtruppen stürmen aus einer Seitentür. Bei einigen Kisten entdecke ich einen großen Blaster. Ich versuche, ihn als Waffe gegen die Sturmtruppen zu benutzen (Strg), aber er hat keine Energie. Ich muss mich also auf die altmäßige Art um die Sturmtruppen kümmern.

Nachdem ich durch die Seitentür hereingelangt bin (zum Glück haben die Sturmtruppen sie offengelassen), finde ich einen Aufzug zur zweiten Ebene. Ich betätige das Kontrollterminal an der Wand. Zu meiner Rechten befindet sich ein mit rotem Licht beleuchteter Überwachungsraum. Als ich das Terminal bediene, bewegt sich eine kleine Plattform an der Wand, mit deren Hilfe ich das Kontrolldeck des Raums erreiche. In der Nähe des Fensters an der anderen Seite des kleinen Raumes befindet sich ein Terminal, das ziemlich wichtig aussieht.

Ich habe keine andere Wahl. Ich sehe auf das Terminal herab und aktiviere es. "Perimeterverteidigung aktiviert", meldet sich der Computer mit emotionsloser Stimme.

"Hat es funktioniert?"

"Nein, aber wenigstens genießt du jetzt die allgemeine Aufmerksamkeit", meint Jan.

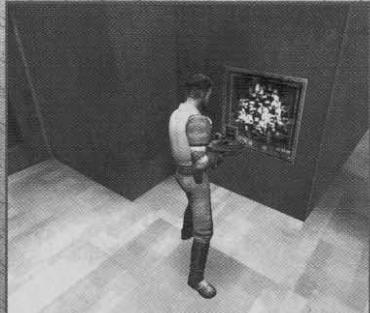
Der Computer hat mehrere Sturmtruppen alarmiert, die im Laufschritt aus dem Stützpunkt kommen.

Es dauert nicht lange. Diese Sturmtruppen haben offenbar seit einer Weile nicht mehr gekämpft und sind ziemlich eingeroostet.

Indem ich die Perimeterverteidigung aktiviert habe, habe ich auch den großen Blaster eingeschaltet, der die Schlucht überwacht. Wenn ich mit ihm auf die Tür feuere, kann er vielleicht doch ein Loch in die Tür pusten.

"Ok, das ist wohl auch eine Art, es zu tun", sagt Jan sarkastisch. Sie rennt durch die neue Öffnung.

Ehrlich gesagt hatte ich nicht den Eindruck, als hätte Jan eine bessere Idee gehabt. Ich folge Jan durch die Tür und wir nehmen den Lift nach unten.



Das Interface des Datenpads ist Ihr persönlicher Assistent. Sie können sich Ihre Missionsziele anzeigen lassen und nachsehen, über welche Kräfte der Macht, Waffen und Objekte Sie derzeit verfügen. Sie können das Datenpad aufrufen, indem Sie die TAB-Taste drücken. (Es sei denn, Sie haben dieser Funktion inzwischen eine andere Taste zugeordnet.) Das Spiel wird automatisch angehalten, sobald Sie das Datenpad aufrufen. Ein Piepton und eine rote Mitteilung deuten an, dass Ihr Datenpad neue Informationen erhalten hat.

Wenn Sie das Datenpad geöffnet haben, erscheinen Ihre Missionsziele im Textfenster. Falls Sie eine andere Option des Datenpads wählen möchten, klicken Sie einen der Auswahlpunkte im unteren Drittel des Bildschirms mit der linken Maustaste an. Dazu gehören folgende:

Waffen: Zeigt eine Beschreibung der derzeit verfügbaren Waffen an.

Inventar: Zeigt die derzeit in Ihrem Inventar enthaltenen Objekte an.

Macht: Zeigt die derzeit verfügbaren Kräfte der Macht an sowie Informationen über Ihre Stufe bezüglich jeder Kraft. Weitere Informationen finden Sie im Kapitel "Kräfte der Macht" auf Seite 26.

Mission: Wenn Sie ein anderes Register geöffnet haben, können Sie hiermit zur Anzeige Ihrer Missionsziele zurückkehren.

Benutzen Sie auf den Registern "Waffen", "Inventar" und "Macht" die Pfeile nach links und rechts, um von einem Objekt zum anderen zu wechseln. Wenn Sie das Datenpad nicht mehr benötigen, klicken Sie auf "Fortsetzen", um zum Spiel zurückzukehren.



Jedi Outcast enthält ein Bildschirminterface, das Spielern des Vorgängers sehr bekannt vorkommen wird. Besonders wichtige Informationen können Sie den beiden runden Statusanzeigen am unteren Bildschirmrand entnehmen.



Linke
Statusanzeige



Rechte
Statusanzeige



Anzeige des
Lichtschwert-
Kampfstils

Diese Anzeige stellt Ihren Schild- und Gesundheitszustand dar. Die rote Zahl bezieht sich auf Ihre Gesundheit, wobei 100 für vollständige Gesundheit steht. Die grüne Zahl bezieht sich auf Ihren Schildzustand. Schilder absorbieren das Feuer von Energiewaffen; schützen Kyle aber nicht davor, sich beim Fallen oder Stoßen zu verletzen.

Diese Anzeige stellt Ihre Munition in einer orangefarbenen Zahl und Statusleiste dar. Diese Anzeige bleibt leer, falls Sie das Lichtschwert oder eine andere Waffe ohne Munition verwenden. Wenn Ihr Datenpad aktualisiert wird, blinkt ein rotes Licht.

Wenn Kyle eine Verbindung zur Macht hergestellt hat, stellen die blauen Statusleisten am unteren Bildschirmrand die Stärke seiner Macht dar. Die Leisten verblassen, wenn Sie die Kräfte der Macht einsetzen. Sobald die Leisten verschwinden, können Sie die Macht eine Weile nicht einsetzen. Mit der Zeit füllen sich die Leisten wieder, so lange Kyle seine Kräfte der Macht nicht verwendet. Weitere Informationen finden Sie unter "Kräfte der Macht" auf Seite 26.

Wenn Sie das Lichtschwert verwenden, zeigt die rechte Statusanzeige anstatt der Munition an, welchen Lichtschwert-Kampfstil Sie verwenden. Die Stile sind farbcodiert: gelb (mittel), blau (schnell) und rot (stark).

INTERAKTIVE FÄDENKREUZ

In Jedi Outcast haben Sie ein Fadenkreuz, das Ihnen angibt, wie Sie mit den Objekten in Ihrer Umgebung interagieren können. Das Fadenkreuz ändert seine Farbe, wenn Sie es über ein Objekt bewegen. Die Zuordnung der Farben ist wie folgt:

Rot: Aktiver Gegner.

Grün: Freundlich gesonnenes Wesen.

Blau: Objekt kann durch Kräfte der Macht beeinflusst werden.



Fadenkreuz

EINSATZSCHWERT

Nach den Schlachten in der Vergangenheit hat Kyle sein Lichtschwert aufgegeben und geschworen, es nie wieder zu gebrauchen. Allerdings werden die Ereignisse in *Jedi Outcast* Kyle schließlich dazu zwingen, ein neues Lichtschwert in die Hand zu nehmen und seine Verbindung zur Macht wiederherzustellen.

Sobald Sie das Lichtschwert als aktive Waffe wählen, wechselt das Spiel in die externe Ansicht, da es aus dieser Perspektive leichter ist, Kyle und sein Lichtschwert zu steuern. Vorzugsweise können Sie die Standardeinstellung aber auch ändern und Kyle sein Lichtschwert in der Ego-Perspektive schwingen lassen.

In den Händen eines Anfängers ist das Lichtschwert eine unhandliche Waffe, die den Träger selbst ebenso stark gefährdet wie seine Gegner. In den Händen eines Jedi-Meisters hingegen ist das Lichtschwert wie der Pinsel eines Künstlers: elegant und mächtig. Wenn Sie mehr über den Gebrauch des Lichtschwerts lernen möchten, lesen Sie das Kapitel über das Lichtschwert, das auf Seite 19 beginnt.

Sie können Ihr Lichtschwert als eine Art Werkzeug verwenden, das Ihnen auf Ihrem Weg durch die verschiedenen Level hilft. Falls also einmal eine Tür im Spiel verschlossen zu sein scheint, überlegen Sie, wie Sie Ihr Lichtschwert vielleicht einsetzen könnten.



EINZELspieler-MENÜ

Drücken Sie während des Spiels die Esc-Taste, um das Einzelspieler-Spielmenü zu öffnen. Das Spiel wird dabei angehalten. In diesem Menü können Sie das Spiel speichern, einen gespeicherten Spielstand laden und einige Spieldaten ändern. Falls Sie das Spiel verlassen möchten, klicken Sie auf die Option "Ende". Wenn Sie das Spiel fortsetzen möchten, klicken Sie auf "Fortsetzen". Dieses Menü wird genauso gesteuert wie das Hauptmenü.

Sie können auch im Spiel die Schnellspeicher-Funktion benutzen, um Ihren Fortschritt abzuspeichern.

INTERAKTIONEN MIT DER UMGEBUNG:
DIE BENUTZEN-TASTE

Im Spiel sollten Sie den anderen Charakteren gut zuhören und mit bestimmten Objekten in Ihrer Umgebung interagieren. Nähern Sie sich einem Objekt und drücken Sie die **Benutzen**-Taste (Standard: Strg oder E), um zu interagieren. Sie können mit anderen Charakteren reden und Objekte wie Türen, Knöpfe, Konsolen, Terminals und Aufzüge bedienen. Drücken Sie im Zweifelsfall einfach die Benutzen-Taste, wenn Sie ein Objekt anschauen, um herauszufinden, ob eine Interaktion möglich ist. Außerdem können Sie diese Taste drücken, um Filmsequenzen zu überspringen.



Jedi Outcast wartet mit einem ganzen Arsenal von Waffen auf, die der Spieler im Laufe des Spiels aufzusammeln kann. Zu Beginn des Spiels haben Sie bloß zwei Waffen, doch Sie werden bald beginnen, weitere zu sammeln. Sie können standardmäßig mit den Tasten **Q** und **R** durch die Waffen blättern. Heben Sie eine Waffe vom Boden auf, indem Sie darüber laufen oder gehen. Falls Sie nicht nahe genug an ein Objekt herankommen, drücken Sie die **Benutzen**-Taste, um es zu greifen. Munition für Ihre Waffen können Sie auf die gleiche Weise aufzusammeln.

Hinweis: Alle Waffen mit Ausnahme des Schockstabs verfügen über primäre (Standard: Maustaste 1) und alternative Angriffsmöglichkeiten (Standard: Maustaste 2).



SCHOCKSTAB (Standard: Zifferntaste 1)

Der Schockstab wurde für den Nahkampf entworfen und soll eigentlich revoltierende Gefangene zur Ordnung rufen, wenn man den Gegner nicht gleich ausschalten muss. Wenn Kyle ein Lichtschwert hat, ersetzt dieses den Schockstab als Primärwaffe.



BRYAR-BLASTER-PISTOLE (Standard: Zifferntaste 2)

Kyle Katarns Lieblingswaffe. Eine langsam feuernnde Waffe, die trotzdem stets ihr Ziel findet.

Primärangriff: Langsamer Einzelschuss

2. Feuermodus: Energieaufladung für stärkeren Angriff, wenn Sie die Taste für den alternativen Angriff gedrückt halten. Lassen Sie die Taste los, um einen stärkeren Schuss abzugeben. In diesem Feuermodus wird mehr Munition verbraucht.

Munition: Blaster-Pack



E-11-BLASTER-GEWEHR (Standard: Zifferntaste 3)

Die Primärwaffe der imperialen Truppen ist ein robustes Gewehr, das trotz seiner eingeschränkten Treffsicherheit schwere Schäden verursacht.

Primärangriff: Langsamer Schuss mit großem Schaden

2. Feuermodus: Schnelles Stoßfeuer
Munition: Blaster-Pack



TENLOSS-DISRUPTORGEWEHR (Standard: Zifferntaste 4)

Diese gefährliche Waffe greift Materie auf der Molekularebene an und reißt sogar Objekte mit Leichtigkeit in Stücke. Der Einsatz dieser Waffe ist in der gesamten Galaxis untersagt. Sie wird nur noch von einigen Banditen verwendet.

Primärangriff: Einzelschuss, geringe Feuerrate und schnelles Projektil.

2. Feuermodus: Aktivieren Sie das Zielfernrohr durch Drücken der Taste für den 2. Feuermodus. Je länger Sie die Taste gedrückt halten, desto näher zoomen Sie Ihr Ziel heran. Halten Sie die Primärangriff-Taste gedrückt, um den Schuss vorzubereiten. An der Anzeige am unteren Rand des Zielfernrohrs können Sie ablesen, wann Ihre Waffe die nötige Energie für die Desintegration erreicht hat, die für das Ziel meist gefährlich ist. Lassen Sie die Primärangriff-Taste wieder los, um den Schuss abzugeben. Drücken Sie erneut die Taste für den 2. Feuermodus, um das Zielfernrohr zu deaktivieren.
Munition: Energiezelle



WOOKIE-BOGENSPANNER (Standard: Zifferntaste 5)

Diese archaisch anmutende Waffe feuert starke Metallbolzen mit Energiemantel ab. Durch selbstladende Mechanismen können sie auch Wesen nutzen, die schwächer sind als Wookiees. **Primärangriff:**

Präziser Einzelschuss. Wenn Sie die Taste gedrückt halten, kann die Waffe bis zu fünf Bolzen gleichzeitig abfeuern.

2. Feuermodus: Reflektiver Schuss, der von Oberflächen zurückprallt.

Munition: Energiezelle



IMPERIALES SCHNELLFEUERGEWEHR MIT AUFSLAGZÜNDER (Standard: Zifferntaste 6)

Diese destruktive Projektilwaffe feuert sehr schnell tödliche Metallkugeln ab. Sie kann ein relativ großes Gebiet mit Feuer bedecken und verfügt über einen einzigartigen 2. Feuermodus.

Primärangriff: Abzug gedrückt halten für vollautomatisches Projektilfeuer.

2. Feuermodus: Feuert einen Energiezünder aus einem an der Unterseite angebrachten Lauf.
Munition: Metallbolzen



ELEKTROMAGNETISCHES PULS-2-GEWEHR (DEMP 2) (Standard: Zifferntaste 7)

Das DEMP 2 feuert kräftige Ionenstöße, die Elektrosysteme stören. Es wird vor allem gegen Droiden und elektrische Geräte eingesetzt, kann aber inzwischen auch lebende Wesen mit seinen Ionenladungen verletzen.

Primärangriff: Einzelschuss, bei Menschen Schock, Droiden werden beschädigt.

2. Feuermodus: Mit zunehmender Ladung feuert die Waffe mehr Energie ab, um Menschen, Droiden und Geschütze zu beschädigen.

Munition: Energiezelle

GOLAN ARMS FC1 FLECHETTE-WAFFE (Standard: Zifferntaste 8)

Die oft von den Eingreiftruppen der Sektorautorität verwendete FC1 feuert Metallsplitter mit einer weitläufigen Streuung. Die Waffe soll mehrere Ziele in ihrer Nähe angreifen, doch es besteht Gefahr der Verletzung des Schützen durch Querschläger.

Primärangriff: Streuwirkung.

2. Feuermodus: Feuert eine Mine, die von Oberflächen zurückprallt. Explodiert nach Ablauf einer gewissen Zeit.

Munition: Metallbolzen



TRAGBARES MERR-SONN PLX-2M RAKETENSYSTEM (Standard: Zifferntaste 9)

Eine starke, Arakyd-3T3-Raketen feuernde Waffe. Diese Waffe kann auch den Spieler selbst verletzen.

Primärangriff: Einzelne, geradeaus fliegende Explosionsrakete.

2. Feuermodus: Zielsuchrakete. Halten Sie die Taste gedrückt, wenn sich der Feind unter Ihrem Fadenkreuz befindet. Nach kurzer Zeit erfasst das Raketenystem das Ziel, das durch einen roten Kreis dargestellt wird. Lassen Sie die Taste los, um die Waffe abzufeuern.

Munition: Raketen

WURFWAFFEN

Mit der 0 können Sie durch die Wurfwaffen wechseln: Thermaldetonator, Kontaktmine und Detonationspack.

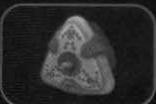


THERMALDETONATOR (Standard: Zifferntaste 0)

Der berühmte Thermaldetonator lässt einen Schwall an Energie und Hitze frei, die alles zerstört. Halten Sie in einem der Modi die Angriffstaste gedrückt, um den Detonator weiter zu werfen.

Primärangriff: Nach vier Sekunden explodierende Granate mit kurzer Reichweite. Die Granate springt ein paar Mal und explodiert nach vier Sekunden.

2. Feuermodus: Granate werfen. Die Granate explodiert bei Kontakt.



KONTAKTMINE (Standard: Zifferntaste 0)

Die Kontaktmine lässt sich am besten an Mauern platzieren und hat eine dreieckige, explosive Hülle. Ein Laser wirft einen Strahl auf die nächste Fläche, die seine Bahn kreuzt. Wird der Strahl unterbrochen oder die Ladung beschossen, so explodiert die Mine und verursacht Radiuschäden in ihrer Reichweite.

Primärangriff: Mine platzieren und Laser aktivieren.

2. Feuermodus: Feuert eine Mine, die bei Feindkontakt explodiert.



DETONATIONSPACK (Standard: Zifferntaste 0)

Ein Pack besteht aus einem kleinen Sprengkopf mit einem ferngesteuerten Auslöser. Der Spieler kann mehrere Packs platzieren und beliebig detonieren lassen. Detonationspacks werden oft für Hinterhalte benutzt oder um Türen zu öffnen.

Primärangriff: Schauen Sie in Richtung der Fläche, an der Sie den Sprengkopf befestigen möchten. Falls er dort nicht platziert werden kann, landet er auf dem Boden.

2. Feuermodus: Alle Ladungen zünden.

NICHT TRAGBARE WAFFEN (Standard: E oder STRG)

Während des Spiels werden Sie vielleicht auf Waffen stoßen, die zu Ihrer Umgebung gehören. Wenn Sie versuchen möchten, diese zu benutzen, drücken Sie die Benutzen-Taste (E oder Strg). Stellen Sie sicher, dass die Waffen geladen sind, bevor Sie sie benutzen. Mit der Sprungtaste (Standard: Leertaste) können Sie die Waffenansicht verlassen.



LICHTSCHWERT (Standard: Zifferntaste 1 - wenn im Besitz, ersetzt es den Schockstab)

Bei Auswahl des Lichtschwerts wechselt das Spiel automatisch in die externe Ansicht, sofern Sie an den Standardeinstellungen des Spiels nichts geändert haben.

Primärangriff: Unterschiedliche Schlag- und Stoßangriffe je nach Bewegung des Spielers. Auf Seite 20 finden Sie genauere Informationen über die möglichen Angriffe. Ihre möglichen Lichtschwert-Angriffe hängen auch von Ihrem Lichtschwert-Kampfstil ab. Nähere Informationen dazu finden Sie auf Seite 21.

2. Feuermodus: Falls Sie über Energie der Macht verfügen, können Sie das Lichtschwert werfen. Es kehrt anschließend normalerweise in die Hand des Spielers zurück. Bedenken Sie, dass Ihre Energie der Macht dadurch abnimmt. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt über Schwertwurf im Kapitel "Kräfte der Macht" auf Seite 29.

GRUNDELGENDE LICHTSCHWERT-ANGRIFFE

Für das Lichtschwert gibt es vier grundsätzliche Primärangriffe. Jeden dieser Angriffe können Sie auf zweierlei Art einsetzen, je nachdem, wie Sie die Bewegungstasten drücken, während Sie die Taste für den Primärangriff gedrückt halten.

ABWÄRTSSCHWUNG GERADEAUS

Tasten: Vorwärts + Primärangriff
oder Rückwärts + Primärangriff

Ein schneller, tödlicher Angriff. Wenn er trifft, verursacht er schwere Schäden. Dieser Angriff eignet sich besonders dann, wenn sich das Ziel oberhalb oder unterhalb des Spielers befindet.

HORIZONTALER SCHLAG

Tasten: Schritt links + Primärangriff
oder Schritt rechts + Primärangriff

Dieser langsamere Angriff eignet sich gut, um aufrecht stehende Feinde zu treffen, selbst wenn sie sich horizontal bewegen. Bei diesem Schlag schwingen Sie den Arm von rechts nach links und gehen dabei einen Schritt nach links oder umgekehrt. Der Angriff ist weniger geeignet für Feinde, die springen oder sich ducken.

DIAGONALER SCHLAG ABWÄRTS

Tasten: Vorwärts + Schritt links + Primärangriff
oder Vorwärts + Schritt rechts + Primärangriff

Dieser Angriff eignet sich besonders dann, wenn der Feind sich nicht bewegt und nahe bei Kyle steht. Die Reichweite ist geringer als beim horizontalen Schlag, aber der Angriff ist dafür schneller und trifft besonders Feinde, die zu nahe herankommen.

DIAGONALER SCHLAG AUFWÄRTS

Tasten: Rückwärts + Schritt links + Primärangriff
oder Rückwärts + Schritt rechts + Primärangriff

Mit diesem Angriff können Sie den Feind ausgezeichnet überraschen, besonders wenn er Sie gerade angreift. Setzen Sie diesen Angriff ein, während Sie rückwärts laufen und verfolgt werden. Er eignet sich auch gut gegen Feinde, die springen oder sich ducken.

HINWEIS: Stärke, Geschwindigkeit und Reichweite dieser Angriffe hängen von Ihrem Lichtschwert-Kampfstil ab. Im Folgenden finden Sie dazu weitere Informationen.

LICHTSCHWERT-KAMPFSTILE

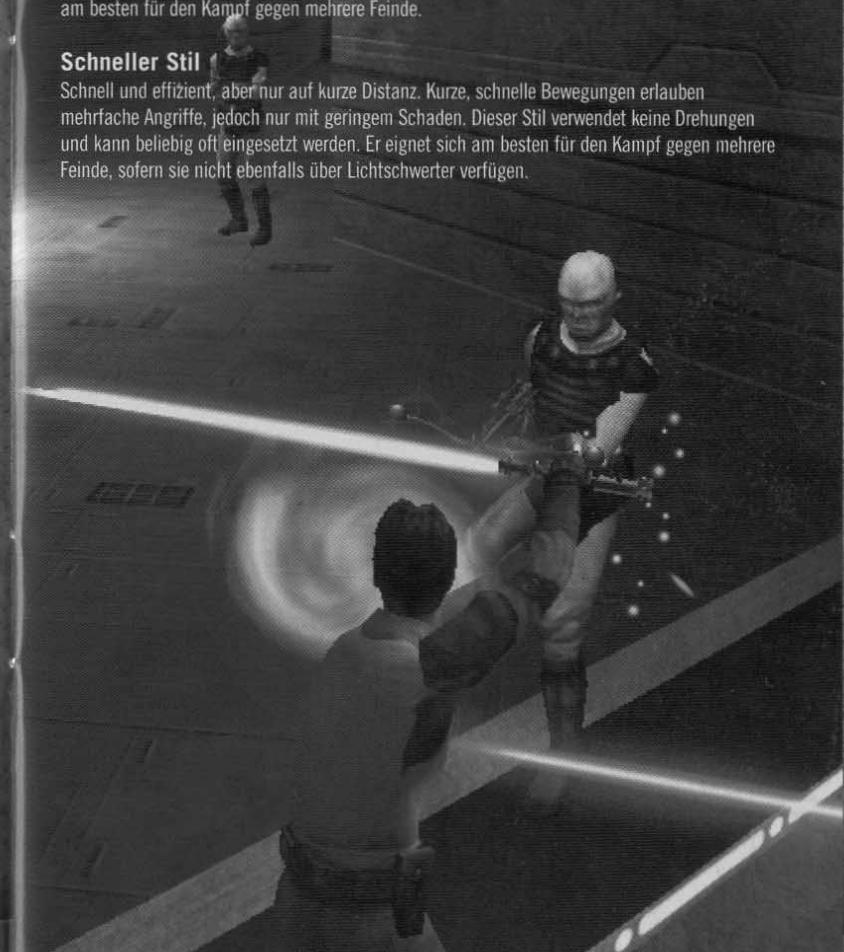
Im Laufe des Spiels werden Ihnen drei Lichtschwert-Kampfstile zur Verfügung stehen. Sie beginnen mit dem mittleren, lernen dann den schnellen und schließlich den starken. Wenn Ihnen mehrere Stile zur Verfügung stehen, können Sie diese mit der Taste für die Lichtschwert-Kampfstile (Standard; L-Taste) wechseln. Der aktuell gewählte Kampfstil wird durch ein blaues (schnell), gelbes (mittel) oder rotes (stark) Symbol im HUD angezeigt.

Mittlerer Stil

Der klassische Lichtschwert-Kampfstil. Angriffe erfolgen mit mittlerer Geschwindigkeit, auf mittlerer Distanz und mit mittlerem Schaden. Einige der Bewegungen dieses Kampfstils beinhalten eine Drehung. Ein Jedi kann bis zu fünf Angriffe in Serie starten. Dieser Stil eignet sich am besten für den Kampf gegen mehrere Feinde.

Schneller Stil

Schnell und effizient, aber nur auf kurze Distanz. Kurze, schnelle Bewegungen erlauben mehrfache Angriffe, jedoch nur mit geringem Schaden. Dieser Stil verwendet keine Drehungen und kann beliebig oft eingesetzt werden. Er eignet sich am besten für den Kampf gegen mehrere Feinde, sofern sie nicht ebenfalls über Lichtschwerter verfügen.



Starker Stil

Setzt auf kraftvolle Schläge, um damit durch gegnerische Formationen zu brechen. Dieser Stil setzt auf eine große Reichweite und Kraft, doch ist der Jedi sehr anfällig für Gegenangriffe. Wenn Sie Ihren Feind in diesem Kampfstil treffen, wird er Ihrem Schlag nur selten standhalten können. Hat der Feind ein Lichtschwert, so können Sie es mit diesem Stil zur Seite stoßen. Verwenden Sie diesen Kampfstil vor allem dann, wenn Sie einem einzigen Feind gegenüberstehen, der mit einem Lichtschwert bewaffnet ist.

LICHTSCHWERT-BLOCK, -ABWEHR UND PARADE

Nicht jeder Angriff mit einem Lichtschwert muss immer von Erfolg gekrönt sein. Je nach Stärke des Angriffs und Geschick des Angegriffenen kann ein Angriff geblockt, abgewehrt oder pariert werden. Sie können sich nur dann gegen einen Angriff zur Wehr setzen, wenn sich Ihr Lichtschwert in der Bereitschafts- oder Abwehrhaltung befindet.

LICHTSCHWERT-SPEZIALANGRIFFE

Unter bestimmten Voraussetzungen können Sie Spezialangriffe Ihres Lichtschwerts einsetzen. Viele davon funktionieren nur bei bestimmten Lichtschwert-Kampfstilen. (Weitere Informationen finden Sie unter "Lichtschwert-Kampfstile" auf Seite 21.)

RÜCKWÄRTS STECHEN

Tasten: Rückwärts + Angriff

Bedingungen: Der Spieler steht oder duckt sich, während der Gegner hinter ihm steht.

Lichtschwert-Kampfstil: Alle

Diesen Angriff können Sie einsetzen, wenn der Feind direkt hinter Ihnen steht. Es ist nicht leicht, den richtigen Zeitpunkt für diesen Angriff zu wählen, aber dafür ist er schnell und vernichtend und kann nicht abgewehrt werden. Sie können diesen Angriff nur aus dem Stand oder geduckt einsetzen. Wenn der schnelle Lichtschwert-Kampfstil aktiv ist, stechen Sie besonders schnell rückwärts. Im mittleren und starken Kampfstil drehen Sie sich um 180 Grad und schlagen dann zu.

VORWÄRTS STOSSEN

Tasten: Vorwärts + Angriff, wenn Sie geduckt sind

Bedingungen: Der Spieler muss sich ducken und die Bereitschaftshaltung annehmen.

Lichtschwert-Kampfstil: Nur schnell

Wenn ein Feind Ihren Angriff abwehrt, können Sie schnell zu einer anderen Angriffsart übergehen. Beachten Sie, dass eine Parade möglich ist, wenn Ihr Angriff schwach, der angegriffene Gegner jedoch stark in der Abwehr ist. In diesem Fall kann der Gegner Ihnen das Lichtschwert aus der Hand stoßen. Sie als Angreifer müssen sich dann erst einige Sekunden lang erholen, bevor Sie Ihr Lichtschwert wieder zum Angriff oder zur Verteidigung einsetzen können.

LICHTSCHWERT-KONTAKT

Wenn zwei Lichtschwerter sich gegenseitig berühren und verkanten, hängen die Kämpfer eng zusammen fest. Sie müssen sich dann von Ihrem Gegner abstoßen (drücken Sie wiederholt die Taste für den primären Angriff), um sich zu befreien. Je stärker der Gegner beim Angriff ist, desto kräftiger kann er sich abstoßen. Wenn sich Ihr Gegner von Ihnen abstoßt und Sie umwirft, drücken Sie schnell die Sprung-Taste, um wieder aufzustehen.

HINWEIS: Wenn Sie den Macht-Schub der Stufe 3 erlernt haben, können Sie ihn einsetzen, um dem Lichtschwert-Kontakt zu entkommen. Allerdings ist der Erfolg dieser Methode nicht garantiert und es könnte sein, dass Sie in der Folge leichter anzugreifen sind. Weitere Informationen zum Macht-Schub finden Sie unter der Beschreibung der Kräfte der Macht auf Seite 27.

Ein relativ schwacher Angriff mit geringen Erfolgschancen, der den Gegner dennoch überraschen kann. Sie stoßen ganz plötzlich nach oben und stechen zu.

ÜBERSCHLAG VORWÄRTS UND ANGRIFF ABWÄRTS

Tasten: Vorwärts + Angriff + Sprung

Bedingungen: Der Feind muss direkt vor dem Spieler stehen.

Lichtschwert-Kampfstil: Nur mittel

Zugleich ein gutes Ausweichmanöver und ein wirksamer Angriff von oben. Setzen Sie diesen Angriff ein, wenn der Feind direkt vor Ihnen steht und Sie den mittleren Lichtschwert-Kampfstil gewählt haben. Sie springen im Überschlag über den Kopf Ihres Gegners hinweg und schlagen zu, sobald Sie sich direkt über ihm befinden. Dieser Angriff eignet sich besonders dann, wenn Sie von mehreren Feinden umzingelt sind und aus der Mitte hinaus wollen.

SPRUNG VORWÄRTS, SCHLAG ABWÄRTS

Tasten: Vorwärts + Angriff + Sprung aus dem Stand

Bedingungen: Sie müssen stehen und die Bereitschaftshaltung einnehmen.

Lichtschwert-Kampfstil: Nur stark

Ein starker Angriff, für den es keine Abwehr gibt; beinahe immer der letzte Angriff einer Folge. Dieser Angriff ist sehr langsam.

Drücken Sie die Taste für den Angriff, bevor Sie nach vorn springen. Die Treffsicherheit dieses Angriffs ist gering.

INVENTAROBJEKTE

Jedi Outcast beinhaltet eine Reihe von Objekten, die Sie während des Spielverlaufs aufsammeln und verwenden können. Wechseln Sie mit den Tasten Ö und Ä (sofern Sie die Standardeinstellung nicht verändert haben) durch die Liste Ihrer Inventarobjekte oder benutzen Sie die Tastenkürzel.

**NEURO-SAAV MODELL TD2.3 ELEKTROFERNGLAS
(Standard: G oder Maustaste 3)**

Elektroferngläser stehen Kyle die ganze Zeit über zur Verfügung. Sie funktionieren bei normaler sowie geringer Beleuchtung und vergrößern optisch entfernte Objekte. Betrieben werden sie mit einer normalen Batteriezelle mit geringem Verbrauch. Benutzen Sie die Tasten für den Angriff und 2. Feuermodus, um heran- und herauszuzoomen. Beachten Sie, dass Sie Ihre Waffen nicht abfeuern können, so lange Sie das Fernglas verwenden. Wenn die Batteriezelle leer ist, können Sie das Fernglas nicht mehr benutzen.

**BIOTECH BACTA-KANISTER (Standard: B-Taste)**

Dies sind tragbare Einmalpacks mit Bacta-Salbe und Notfallmitteln. Bei Gebrauch kann jeder Bacta-Kanister einen Teil von Kyles Gesundheit wiederherstellen, wenn er verletzt worden ist. Wählen Sie dieses Objekt in Ihrem Inventar aus und benutzen Sie es, um Kyle zu heilen.

**ARAKYD MARK VII INQUISITOR
(Standard: Bild ab auf dem Zahlenblock)**

Diese Angriffsdrohnen ähneln sehr den Trainingsdrohnen, die von den Jedis zum Training mit dem Lichtschwert eingesetzt werden. Der Inquisitor schwebt um den Besitzer und greift automatisch die Feinde an, die in Reichweite kommen. Die Drohne funktioniert für eine bestimmte Zeit voll automatisch und zerstört sich dann selbst.

**NACHTSICHTBRILLE
(Standard: Pfeiltaste links auf dem Zahlenblock)**

Sammelt Kyle diese Brille einmal auf, so bleibt sie stets in seinem Inventar vorhanden. Das Ergebnis ist eine Verbesserung der allgemeinen Helligkeit auf Kosten eines orangenen Leuchtschleiers. Die Brille benötigt Batterien und verbraucht diese mit fast der gleichen Geschwindigkeit wie Elektroferngläser. Nachtsichtbrillen können auch im Kampf getragen werden, funktionieren aber nicht ohne Energiequelle.

**ANGRIFFSWÄCHTER (Standard: Zahlenblock 5)**

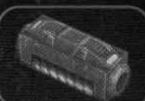
Diese tödliche Waffe hat nahezu die Größe eines großen Rucksacks. Nach der Aktivierung richtet sich die Waffe automatisch ein und attackiert sämtliche Feinde. Der Wächter kann, nachdem er platziert wurde, nicht wieder in den ursprünglichen tragbaren Zustand zurückversetzt werden.

ANDERE OBJEKTE**MUNITIONENERGIEWANDLER**

Der in den Leveln versteckte Munitionenergiewandler versorgt energiebasierte Waffen direkt mit Energie. Wenn Sie ihn benutzen möchten, nähern Sie sich ihm und halten dann die Benutzen-Taste gedrückt. Energiewandler verfügen über eine begrenzte Energiemenge, die sehr schnell abnimmt. Wenn die komplette Energie umgewandelt wurde, leuchtet die Station nicht mehr.

**SCHILDERGIEWANDLER**

Der Schildenergiewandler versorgt Kyles Schildgürtel direkt mit Energie. Wenn Sie ihn benutzen möchten, nähern Sie sich ihm und halten dann die Benutzen-Taste gedrückt. Energiewandler verfügen über eine begrenzte Energiemenge, die sehr schnell abnimmt. Wenn die komplette Energie umgewandelt wurde, verdunkelt sich die Station und ist fortan nutzlos.

**PERSÖNLICHER SCHILD**

Dieser Schild wird am Gürtel befestigt und erzeugt ein schützendes Energiefeld um den Träger. Durch Treffer lässt die Schutzwirkung mit der Zeit nach. Sobald der Schild die Höchstzahl an Treffern, die seine jeweilige Stufe erlaubt, einstecken musste, deaktiviert er sich, bis er durch einen Energiewandler oder ein Bonusobjekt (klein oder groß) wieder aufgeladen wird. Der Schild schützt Kyle nicht davor, sich beim Fallen oder Stoßen zu verletzen.

**BATTERIE**

Nehmen Sie in den Leveln Batterien auf, um Ihre Elektroferngläser und Nachtsichtbrillen benutzen zu können.

KRÄFTE DER MÄCHT

Obwohl Kyle zu Beginn des Spiels keine Verbindung zur Macht hat, wird er schließlich dazu gezwungen werden, diese Verbindung wieder herzustellen. Sobald dies geschieht, verfügt Kyle auch wieder über Kräfte der Macht. Im Laufe des Spiels wird er zusätzliche Kräfte erlangen und die bestehenden stärken. Beachten Sie, dass Kyle seine Macht oft einsetzen muss, um ein Rätsel im Spiel zu lösen.

KRÄFTE DER MÄCHT - STUFEN

Die Kräfte der Macht wurden in *Jedi Outcast* in drei Stufen eingeteilt. Wenn man sie erlangt, befindet sich eine Kraft der Macht stets bei Stufe 1. Im Laufe des Spiels kann man sie jedoch verbessern. Im Normalfall bleibt eine Kraft der Macht auch bei steigender Stufe größtenteils unverändert. Ihre Wirkung wird lediglich verstärkt oder man benötigt weniger Energie der Macht, um sie einzusetzen.

Sie werden zu Beginn eines neuen Levels informiert, wenn Sie eine neue Kraft der Macht bekommen haben oder sich in einer um eine Stufe verbessert haben. Sie können auch Ihr Datenpad öffnen, um sich Informationen über Ihre Kräfte der Macht anzeigen zu lassen.

HINWEIS: Einige Gegner im Spiel verfügen ebenfalls über Kräfte der Macht. Unter Umständen können Sie Ihre eigene Macht stiegern, indem Sie diese Gegner eliminieren.

EINSATZ DER MÄCHT

Jeder Kraft der Macht wurde ein Tastenkürzel zugewiesen. (Diese finden Sie im Kapitel "Standardsteuerung" auf Seite 8.) Benutzen Sie diese Tasten, um eine Kraft der Macht auszuwählen und zu benutzen. Sie können auch durch die verfügbaren Kräfte der Macht wechseln, indem Sie die Tasten Z und X drücken. Wenn Sie eine Kraft der Macht gewählt haben, drücken Sie die entsprechende Taste (Standard: F), um die Kraft der Macht einzusetzen. Durch jeden Einsatz der Macht nimmt Ihre Macht in der rechten Statusanzeige ab. So lange Sie die Macht nicht einsetzen, wird sie nachgeladen.

KRÄFTE DER MÄCHT - BESCHREIBUNGEN

HINWEIS: Im Kapitel "Kräfte der Macht im Mehrspieler-Spiel" auf Seite 43 finden Sie die Beschreibungen der Kräfte, die nur im Mehrspieler-Spiel zur Verfügung stehen.

**MÄCHT-SPRUNG (Sprung-Taste gedrückt halten)**

Ermöglicht dem Jedi einen gewaltigen vertikalen Satz. Drücken Sie die Sprung-Taste, um normal zu springen, oder halten Sie sie gedrückt, damit Sie mit Hilfe der Macht unglaubliche Sprünge ausführen.

Stufe 1: Sie springen doppelt so hoch wie bei einem normalen Sprung.

Stufe 2: Sie springen etwa viermal so hoch wie bei einem normalen Sprung.

Stufe 3: Der höchstmögliche vertikale Satz, achtmal so hoch wie bei einem normalen Sprung.

**MÄCHT-SCHUB (Standard: F1-Taste)**

Mit dieser Kraft der Macht können Sie Feinde und Objekte von sich weg schieben. Drücken Sie die F1-Taste, um diese Macht sofort einzusetzen. Schieben Sie einen Feind auf diese Art gegen einen harten Gegenstand oder in einen Abgrund, so wird er sich dabei verletzen. Mit Hilfe des Macht-Schubs können Sie auch bestimmte Schalter, Gitter und Regler bedienen, die sich außerhalb Ihrer Reichweite befinden.

Stufe 1: Feinde umstoßen.

Stufe 2: Ziel weg schieben.

Stufe 3: Mehrere Ziele schieben. Wenn Sie diese Stufe erreicht haben, können Sie auch versuchen, sich mittels des Macht-Schubs aus einem Lichtschwert-Kontakt zu befreien. (Weitere Informationen zum Lichtschwert-Kontakt finden Sie im entsprechenden Abschnitt auf Seite 23.)

**MÄCHT-GRIFF (Standard: F2-Taste)**

Dank dieser Kraft der Macht können Sie Waffen und andere Objekte greifen. Drücken Sie das Tastenkürzel und halten Sie diese Taste gedrückt, um den Macht-Griff einzusetzen.

Stufe 1: Hebel und Objekte unter dem Fadenkreuz greifen. Einen Feind heranziehen.

Stufe 2: Zusätzlich zu den Funktionen der Stufe 1 können Sie eine Waffe den Händen des Gegners entreißen, vorausgesetzt, er sieht in Ihre Richtung.

Stufe 3: Wenn Sie diese Stufe erreicht haben, können Sie mehrere Feinde (und deren Waffen) heranziehen.

**MÄCHT-GESCHWINDIGKEIT (Standard: F3-Taste)**

Wenn Sie diese Kraft der Macht aktivieren, wird die Welt um Sie herum langsamer, so dass Sie einen Schnelligkeitsvorteil gegenüber Ihren Gegnern erhalten.

Stufe 1: Die Welt verlangsamt sich fünf Sekunden lang auf 75 Prozent der normalen Geschwindigkeit.

Stufe 2: Die Welt verlangsamt sich fünf Sekunden lang auf 50 Prozent der normalen Geschwindigkeit.

Stufe 3: Die Welt verlangsamt sich fünf Sekunden lang auf 25 Prozent der normalen Geschwindigkeit.

HINWEIS: Im Mehrspieler-Spiel beschleunigt diese Kraft der Macht lediglich Ihre Bewegungen. Die anderen Mitspieler werden nicht langsamer.



MACHT-HEILUNG (Standard: F5-Taste)

Diese Kraft der Macht heilt Sie, indem sie die Macht in maximal 25 Gesundheitspunkte umwandelt.

Stufe 1: Sie müssen zur Heilung stehen bleiben und meditieren. Die Heilung endet, wenn Sie sich bewegen oder feuern.

Stufe 2: Sie dürfen sich während der Heilung bewegen, nicht aber kämpfen. Die Heilung endet, wenn Sie angegriffen werden oder selbst angreifen.

Stufe 3: Sie dürfen sich während der Heilung bewegen und kämpfen. Die Heilung läuft schneller ab.



MACHT-WÜRGEGRIFF (Standard: F6-Taste)

Ermöglicht Ihnen, eine andere Person zu würgen, so dass ihr die Luft wegbleibt.

Stufe 1: Wählen Sie Ihren Gegner mit dem Fadenkreuz und verwenden Sie diese Kraft der Macht, um ihn zu würgen. Der Feind kann sich nun nicht mehr bewegen, ist aber noch nicht eliminiert. Laufen Sie davon, während er nach Luft ringt.

Stufe 2: Wenn Sie einen Gegner erfasst haben, wird er durch Ihre Macht gewürgt und vom Boden gehoben. Halten Sie die Taste gedrückt, um ihn in der Luft zu halten und ihm Schaden zuzufügen. Wenn Sie in eine andere Richtung schauen, wird der Gegner befreit.

Stufe 3: Wenn Sie den stärksten Würgegriff einsetzen, können Sie sich auch bewegen und den Gegner tragen. So können Sie den Gegner über einen Abgrund halten und fallen lassen.



GEISTESTRICK (Standard: F4-Taste)

Zielen Sie auf den Gegner, gegen den Sie die Macht einsetzen möchten, und drücken Sie die entsprechende Taste. Der beeinflusste Gegner wird verwirrt und ignoriert Sie, wenn Sie an ihm vorbeigehen. Eine aggressive Geste oder ein lautes Geräusch werden den Gegner jedoch wieder aufmerksam machen. Beachten Sie, dass der Geistestrick eines Jedi nicht auf jeden Gegner wirkt. Wenn der Trick erfolgreich ist, hören und sehen Sie eine Bestätigung.

Stufe 1: Ein einziger Gegner wird fünf Sekunden lang beeinflusst.

Stufe 2: Zehn Sekunden Verwirrung. Sie bewirken eine Ablenkung, die alle Feinde in der Nähe beeinflusst.

Stufe 3: Sorgt für Ablenkung ODER macht einen Gegner, den Sie als Ziel erfasst haben, zu Ihrem Verbündeten. Zielen Sie mit dem Fadenkreuz auf den Ort der gewünschten Ablenkung oder auf einen Gegner.



MACHT-BLITZ (Standard: F7-Taste)

Diese Kraft der Macht ermöglicht dem Jedi einen gefährlichen Elektro-Angriff. Wenn Sie einen Feind in Ihrem Fadenkreuz haben, drücken Sie die entsprechende Taste und halten sie gedrückt, um den Macht-Blitz einzusetzen.

Stufe 1: Aus Ihrer Hand schnellt ein Blitz, der direkt geradeaus schießt.

Stufe 2: Halten Sie die Taste gedrückt, um einen anhaltenden Blitz abzufeuern (bis Ihnen die Energie ausgeht).

Stufe 3: Feuert einen bogenförmigen Blitz, der gleich mehrere Ziele treffen kann.



LICHTSCHWERT-WURF (Taste für den alternativen Angriff bei gewähltem Lichtschwert)

Dies ist der zweite Modus des Lichtschwerts. Sie können Ihr Lichtschwert werfen. Nach einer Weile kehrt es zu Ihnen zurück.

Stufe 1: Das Lichtschwert fliegt über kurze Distanz geradeaus.

Stufe 2: Das Lichtschwert fliegt über eine längere Distanz und wird schneller. Zielen Sie, indem Sie in eine andere Richtung schauen.

Stufe 3: Das Lichtschwert wird schneller als in den anderen beiden Stufen und sucht sich seine Ziels 'intelligent' aus.

HINWEIS: Im Flug kann Ihr Lichtschwert außer Kontrolle geraten. In diesem Fall fällt es vielleicht zu Boden. Sollte dies geschehen, drücken Sie die Taste für den Primärangriff, um es zurückzuholen. Falls Sie Ihr Lichtschwert über eine bestimmte Zeit hinweg nicht finden können, kehrt es automatisch zu Ihnen zurück.



LICHTSCHWERT-ABWEHR

Diese Kraft kontrolliert Ihre Geschwindigkeit und Effektivität beim Abwehren von Projektilen und Lichtschwert-Angriffen



LICHTSCHWERT-ANGRIFF

Durch diese Kraft stehen Ihnen weitere Lichtschwert-Kampfstile zur Verfügung und Sie können beim Lichtschwert-Kontakt und -Verkanten Ihren Gegenüber heftiger zurückstoßen

OPTIONEN-MENÜ

Von diesem Menü aus können Sie selbst bestimmen, wie das Spiel auf Ihrem Computer gespielt werden soll. Es gibt vier verschiedene Optionengruppen für das Einzelspieler-Spiel: "Steuerung", "Grafik", "Sound" und "Spieloptionen". Das Setup-Menü für das Mehrspieler-Spiel enthält ähnliche Optionen, jedoch teilweise mit etwas anderen Funktionen. Diese finden Sie im Mehrspieler-Setup-Menü sowie in der Readme-Datei.

STEUERUNG

An der linken Bildschirmseite finden Sie eine Reihe unterschiedlicher Untergruppen. Wenn Sie eine Tastenzuordnung neu belegen möchten, markieren Sie zunächst die Zuordnung, die Sie ändern möchten. Drücken Sie dann die **Eingabetaste** oder klicken Sie mit der linken Maustaste. Die nächste Taste Ihrer Tastatur oder Maus, die Sie jetzt drücken, wird dieser Funktion ab sofort zugeordnet. Sie können jeder Funktion bis zu zwei Tasten und eine Maustaste zuordnen. Die Untergruppen der Steuerung sind:

Waffen: Ändert die Steuerung der Auswahl Ihrer Waffen.

Kräfte der Macht: Ändert die Steuerung der Auswahl und des Einsatzes Ihrer Kräfte der Macht.

Angriff/Sicht: Ändert die grundlegende Steuerung des Kampfes und der Sicht.

Bewegung: Ändert die Tastenbelegung für das normale Bewegen des Charakters in seiner Umgebung.

Inventar: Ändert die Tasten, mit denen Sie Inventarobjekte wählen und benutzen können.

Tastenkürzel: Ändert die Zuordnung der Tasten für bestimmte Spielfunktionen wie Schnellspeichern und das Datenpad.

Maus/Joystick:

FREIER BLICK: Ist diese Option aktiviert, so steuert die Maus die Sicht des Spielers.

Standard: An

EMPFINDLICHKEIT: Bewegen Sie den Regler, um die Empfindlichkeit der Maus einzustellen. Bei einer niedrigeren Einstellung wird die Mausbewegung langsamer.

MAUS UMKEHREN: Ändert die Zuordnung der Y-Achse Ihrer Maus. Standard: Nein

EMPFINDLICHE MAUS: Diese Option ist normalerweise an. Stellen Sie sie aus, falls es Probleme mit der Maus gibt. Standard: An

JOYSTICK AKTIVIEREN: Die Joystickunterstützung an- oder ausschalten. Standard: Aus

SCHWELLE: Dieser Regler bestimmt die Empfindlichkeit des Joysticks.

X-/Y-Achse digital: Hier können Sie die Reaktion der beiden Joystickachsen anpassen.

SONSTIGE OPTIONEN:

- IMMER RENNEN:** Wenn diese Option aktiv ist, werden Sie die ganze Zeit über rennen. Wenn Sie in diesem Modus während des Spiels die Rennen-Taste drücken, hören Sie auf zu rennen. Standard: An

- AUTO-WECHSEL:** Über diese Option können Sie eine von vier Waffeneinstellungen wählen: "Nicht wechseln" (verhindert den automatischen Waffenwechsel), "Immer bessere Waffe" (wechselt immer zur besten verfügbaren Waffe) oder "Bessere Waffe (sicher)" (wechselt zur besten Waffe, die Sie beim Feuern nicht verletzen/Ihren Schild beschädigen kann). Standard: Bessere Waffe (sicher).

GRAFIK

Über diese Option können Sie die Grafikeinstellungen des Spiels optimal an Ihren Rechner anpassen. Die Untermenüs sind: "Grafik", "Grafik 2" und "Treiberinformation anzeigen".

Grafik

Die meisten der folgenden Funktionen können Sie aktivieren, sofern Sie das Spiel auf einem schnellen Computer spielen. Falls die Bildwiederholfrequenz dadurch sinkt, können Sie diese Optionen wieder deaktivieren.

GRAFIKQUALITÄT: Klicken Sie diese Option an, wenn Sie eine der Voreinstellungen für die Spielgrafik wählen möchten.

GRAFIKMÖDUS: Ändert die Grafikauflösung des Spiels. Bei einer höheren Auflösung verbessert sich die Grafik, allerdings kann auch die Bildwiederholfrequenz nachlassen. Finden Sie selbst die geeignete Auflösung für Ihre Grafikkarte.

FARBTEIE: Wählen Sie zwischen "Standard", "16-Bit" und "32-Bit".

VOLLBILD: Wenn diese Option aus ist, können Sie das Spiel im Fenstermodus spielen, sofern Ihre Grafikkarte dies unterstützt.

GEOMETRIEDETAIL: Bestimmen Sie die Menge der Polygone, mit denen die Spielwelt dargestellt wird. Wählen Sie eine niedrigere Einstellung, wenn Sie ein langsameres System besitzen.

TEXTURDETAIL: Wählen Sie zwischen den Einstellungen "Gering", "Mittel", "Hoch" und "Sehr hoch". Je höher die Details, desto stärker werden die Systemressourcen beansprucht.

TEXTURQUALITÄT: "Standard", "16-Bit" und "32-Bit" sind die Texturoptionen, die im Spiel verfügbar sind. 32-Bit-Texturen sind am anspruchsvollsten und werden nicht von allen Grafikkarten unterstützt.

TEXTURFILTER: Wählen Sie zwischen bilinearer und trilinearer Grafikfilterung. Der trilineare Modus beansprucht die Systemressourcen stärker und wird nicht von allen Karten unterstützt.

DETAILLIERTE SCHATTEN: Deaktivieren Sie die detaillierten Texturen, wenn Ihr Spiel zu langsam zu laufen scheint.

KOMPRIMIERTE TEXTUREN: Falls Ihre Grafikkarte diese Funktion unterstützt, aktivieren Sie diese Funktion, um die Ladegeschwindigkeit des Spiels zu steigern.

GRAFIK 2

HELLIGKEIT: Ändern Sie die Helligkeit des Spiels, indem Sie den Regler nach links oder rechts verschieben.

LICHTREFLEXIONEN: Bestimmt, ob im Spiel Lichtreflexionen verwendet werden. Deaktivieren Sie diese Option, um die Spielgeschwindigkeit zu verbessern.

BILD-SYNCHRONISATION: Gleich die Geschwindigkeit bei einigen Grafikkarten aus, kann aber auch zu einer Verlangsamung des Spiels führen. In der Standardeinstellung ist diese Option ausgeschaltet.

DYNAMISCHE LICHTER: Die Option "Dynamische Lichter" bezieht sich auf die Verwendung blinkender oder sich verändernder Lichter im Spiel und beansprucht die Systemressourcen. Schalten Sie sie aus, um die Geschwindigkeit zu verbessern.

WANDTREFFER: Bestimmt, ob Waffen und Lichtschwerter Spuren an Wänden hinterlassen. Schalten Sie diese Option aus, um die Geschwindigkeit zu verbessern.

ANISOTROPISCHER FILTER: Wenn Sie diese Option aktivieren, erscheinen Teile der Umgebung glatter, wenn Sie sich Ihnen nähern. Ihre Karte muss diese Funktion unterstützen, damit Sie die Einstellung aktivieren können.

Treiberinformation anzeigen

Klicken Sie hierauf, um sich Treiberinformationen zur gewählten Grafikkarte anzeigen zu lassen. Mit Hilfe dieser Option können Sie prüfen, ob Ihre Treiber auf dem neusten Stand sind. Sollte es im Spiel zu Problemen kommen, schauen Sie in diesem Bildschirm nach und wenden Sie sich gegebenenfalls an den Hersteller Ihrer Grafikkarte, um sicherzustellen, dass Sie die neuesten Treiber verwenden.

Übernehmen

Wenn Sie Änderungen an den Grafikeinstellungen vornehmen, erscheint die Option "Übernehmen" im Menü. Klicken Sie diese Option an, um Ihre vorgenommenen Änderungen speichern zu lassen. In vielen Fällen müssen Sie das Spiel erst erneut laden, bevor die Änderungen aktiv werden.

SOUND

In diesem Menü werden Soundoptionen und Lautstärken angepasst:

Effektlautstärke: Mit diesem Regler bestimmen Sie die Lautstärke von Waffen, Explosionen und anderen Soundeffekten sowie der Filmsequenzen.

Musiklautstärke: Ändert die Lautstärke der Hintergrundmusik.

Sprachlautstärke: Mit diesem Regler bestimmen Sie die Lautstärke der Sprachausgabe.

Soundqualität: Zur Auswahl stehen die Optionen "Gering" und "Hoch". Wählen Sie die Option "Gering", falls das Spiel zu langsam zu laufen scheint.

SPIELOPTIONEN

Hier stehen Ihnen zusätzliche Spieloptionen zur Verfügung:

Text: Wählen Sie die Sprache aller Texte im Spiel.

Sprache: Wählen Sie die Sprache der Sprachausgabe.

Untertitel: Schaltet die Untertitel in den Zwischensequenzen ein oder aus.

Zielidentifikation: Hierdurch leuchtet das Fadenkreuz in Rot, wenn Sie einen Feind anvisieren.

Zeitlupeneffekt: Hier können Sie anpassen, wie häufig im Falle eines Abschusses in den Zeitlupenmodus gewechselt werden soll.

Lichtschwert - Extern: Mit dieser Einstellung können Sie bestimmen, ob bei der Wahl des Lichtschwertes automatisch in die externe Ansicht gewechselt werden soll.

Waffen - Ego-Perspektive: Wenn Sie diesen Wert aktivieren, wechselt die Ansicht automatisch in die Ego-Perspektive, wenn Sie eine andere Waffe als das Lichtschwert benutzen.

STANDARD

Wählen Sie diese Option, wenn Sie die Standardeinstellungen für das Spiel wieder herstellen möchten. Sie werden aufgefordert, Ihre Entscheidung zu bestätigen.

PROTAGONISTEN

KYLE KATARN



Kyle Katarn ist ein Mann, der die Macht schon von jeder Seite kennen gelernt hat. Er hat bereits für die Sonderoperationsabteilung der Imperialen, als Agent der Rebellenallianz und als Jedi-Ritter gedient. Kyle wurde als Farmersohn auf Sulon, dem Mond des Planeten Sullust, geboren. Doch während seines Trainings an der Imperialen Akademie traf ihn ein schwerer Schlag: Eine offizielle Mitteilung des Imperiums ließ ihn in dem Glauben, sein Vater sei bei einem Hinterhalt der Rebellen ums Leben gekommen. Katarn schwor sich an der Allianz zu rächen, und trat der imperialen Armee bei. Schon bald lernte er das wahre Gesicht des Imperiums kennen und fortan nahm sein Hass auf die hinterlistigen Machenschaften ständig zu. Katarns Dienst für die Imperialen endete, als er beschloss, Jan Ors aus ihren Händen zu befreien.

Nachdem er das Imperium hinter sich gelassen hatte, wurde Katarn zu einem Söldner. Gemeinsam mit Jan Ors schwor er, der Allianz im Kampf gegen das Imperium beizustehen. Seine neue Bestimmung gewann an Bedeutung, als er erfuhr, dass sein Vater in Wahrheit von einem Dunklen Jedi namens Jerec getötet worden war. Diese Erkenntnis führte Kyle auf eine Reise in das verborgene Tal der Jedi, wo er von seinem machtvollen Schicksal als Jedi erfuhr. Kyle hatte schwer mit der Zweiseitigkeit der Macht zu kämpfen und wäre beinahe der Dunklen Seite verfallen.

Kyle, der das Vertrauen in die Macht verloren hatte, gab sie auf, um sich und andere vor ihrer Dunklen Seite zu schützen. Er übergab sein Lichtschwert Luke Skywalker und kehrte auf seinen alten Posten als Spion und Saboteur im Auftrag der Neuen Republik zurück. Inzwischen ist Kyles Fähigkeit, die Macht zu lenken, so sehr geschwächt, dass sie kaum noch zu spüren ist. Kyle reist nun zusammen mit Jan an Bord der *Raven's Claw*, einem starken, schnellen Schiff, das seine alte *Moldy Crow* ersetzt.

**JAN ORS**

Die dickköpfige Jan Ors war ein 'Maulwurf' innerhalb des imperialen Geheimdienstes, wurde jedoch erwischt und eingesperrt. Die Allianz heuerte Kyle Katarn an, um sie zu retten. Kyle riskierte sein Leben, indem er ihr half, den Klauen des Imperiums zu entkommen. Inzwischen sind sie unzertrennlich. Ors empfahl Katarn an Mon Mothma als Agent für die Missionen mit Bezug auf die Dunkle Seite.

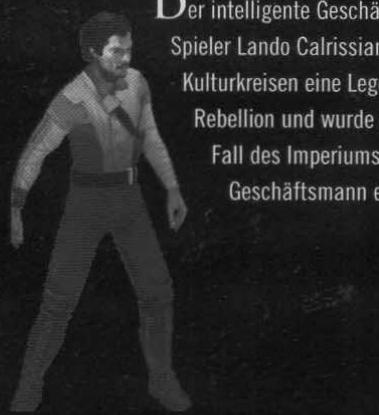
Ihre Verbundenheit ist in der gesamten Galaxis bekannt. Es heißt sogar, Jan sei die einzige Person, die Kyle mehr bedeute als er selbst.

LUKE SKYWALKER

Luke Skywalker, der auf Tatooine von Owen und Beru Lars aufgezogen wurde, ist der Sohn von Anakin Skywalker. Skywalker, selbst ein berühmter Held, gründete die Akademie der Jedi auf Yavin 4 nach dem Fall des Imperiums. Sie soll als Zentrum für alle zukünftigen Jedi dienen, die den Umgang mit der Macht noch zu lernen haben.

LANDO CALRISSIAN

Der intelligente Geschäftsmann und Spieler Lando Calrissian ist in vielen Kulturschichten eine Legende. Er diente als General der Rebellion und wurde ein Freund von Luke Skywalker. Seit dem Fall des Imperiums bemüht sich Lando, als respektabler Geschäftsmann ernst genommen zu werden.

**ANTAGONISTEN****ADMIRAL GALAK FYYAR**

Der ehemals treue Waffenwissenschaftler des Imperators, Kanzler Galak Fyyar, erhielt seinen Ehrentitel für seine Dienste im Auftrag des Imperiums. Da er sich nie durch die Politik von seiner Forschung abhalten ließ, änderte auch der Fall des Imperiums wenig an seinen Experimenten. Sein erster Versuch, die Macht mit Technologie zu verschmelzen, scheiterte, doch nun arbeitet er hart an einem neuen Projekt, um den Hinterbliebenen zu helfen.

**IMPERIALE OFFIZIERE**

Mit der formellen Uniform des Imperiums bekleidet, dem sie einst voller Stolz dienten, kommandieren diese gefährlichen Feinde noch immer ganze Legionen. Sie sind üblicherweise mit Blaster-Pistolen bewaffnet und als gute Schützen bekannt.

**STURMTRUPPEN**

Der Großteil der imperialen Truppen besteht aus diesen Soldaten. Mit Standard-Blaster-Gewehren bewaffnet sind die Sturmtruppen geradezu fanatisch loyal und kämpfen selbst gegen eine gewaltige Übermacht. Die Anführer, die an einem farbigen Abzeichen an der Schulter zu erkennen sind, tragen Golan Arms FC-1-Waffen.

**SUMPFTRUPPEN**

Diese schwer gepanzerten Truppen sind grau bekleidet, so dass sie sich gut in den umliegenden Sumpfen verbergen können. Sie ähneln stark den Sturmtruppen und sind ebenfalls mit Golan Arms FC-1-Waffen oder Schnellfeuerbewaffnung ausgestattet.

TIPPS VON KOKS

Kyles Abenteuer in **Jedi Outcast** lassen ihn in eine ganze Reihe von brenzligen Situationen geraten. Im Folgenden finden Sie einige Hinweise und Tipps, die Ihnen im Spiel helfen werden:

AUF VERBUNDENE UND ANDERE 'FREUNDLICHE' EINHEITEN ZU FEUERN, IST KEINE BESONDERS GUTE IDEE.
Verbündete sind für Ihre Mission äußerst wichtig, passen Sie also auf, wohin Sie feuern!

EXPERIMENTIEREN SIE MIT ALTERNATIVEN ANGRIFFEN.

Jede Waffe hat einen zweiten Feuermodus, den Sie durch einen einfachen Rechtsklick auslösen können (Standard).

Ihre Vertrautheit mit den Funktionen Ihrer Waffe kann mitunter über Leben und ein Zusammentreffen mit einem Befragungsdroiden entscheiden.

BEACHTEN SIE, SIE MÜSSEN DIE KRÄFTE DER MACHTEINSETZEN, UM DAS SPIEL ZU BEHERRSCHEN.
Mit Kräften wie dem Macht-Schub können Sie Regler, Schalter und Objekte in Ihrer Umgebung bedienen.
Mit dem Jedi-Geistestrick können Sie Ihre Feinde beeinflussen.

WENN ES SCHEINT, ALS GÄBE ES KEINEN AUSWEG MEHR.
drücken Sie die Benutzen-Taste, während sich eine Konsole, Tür oder ein potenzieller Schalter oder Hebel unter Ihrem Fadenkreuz befindet. Halten Sie auch nach Luftschächten und anderen Gängen Ausschau, die Ihnen vielleicht weiterhelfen könnten.

ACHTEN SIE AUF DIE FARBE IHRES FADENKREUZES.

Es verrät Ihnen, auf welche Weise Sie mit Ihrer Umgebung interagieren können. (Bei Verbündeten verfärbt sich das Fadenkreuz grün.) Weitere Informationen über das Fadenkreuz finden Sie auf Seite 13.

FEUERN SIE AUF KISTEN.

- man weiß nie, ob sie nicht etwas Wichtiges enthalten.

WENN SIE EINEN FEIND ELIMINIEREN, SEHEN SIE NACH, OB ER VIELLEICHT EINE ZUGANGSKARTE DABEI HATTE,
mit dem Sie eine Tür oder etwas anderes öffnen können.

IN DER EXTERNEN ANSICHT KÖNNEN SIE LEICHTER AUSWEICHEN UND MIT EINER AKROBATISCHEN HOCHSTLEISTUNG VORANSCHREITTEN.

die in der Ego-Perspektive nicht möglich ist. Andererseits ist das Zielen in der externen Ansicht etwas schwieriger. Wählen Sie den Modus, mit dem Sie am besten zureckkommen - zum Beispiel die Ego-Perspektive zum Schießen, die externe Ansicht zum Manövrieren.

SPRÜNGE KÖNNEN GEFAHRLICH WERDEN.

Drücken Sie beim Landen die Benutzen-Taste, um Ihren Schwung abzubremsen.

WENN SIE ES MIT EINER TRUPPE VON IMPERIALEN ZU TUN BEKOMMEN, VERSUCHEN SIE ZUERST, DIE OFFIZIERE UND HOCHRANGIGEN SOLDATEN AUSZUSCHALTEN.
Dadurch können die verbleibenden Truppen in Panik geraten oder gar fliehen.

BENUTZEN SIE DEN GEISTESTRICK, UM SICH AN GEGNERN VORBEIZUSCHEILEN.

Ihre Gegner können Sie so für kurze Zeit nicht sehen, so dass Sie inzwischen vorbei rennen, etwas zerstören oder einen anderen Gegner eliminieren können, ohne dabei die Aufmerksamkeit seiner Kameraden auf sich zu ziehen.

SEHEN SIE IMMER AUCH NACH OBEN UND UNTER.

Kyle lebt nicht in einer zweidimensionalen Welt und seine Feinde genauso wenig. Wenn Sie denken, es gibt keine Möglichkeit in Ihrer momentanen Lage, dann sehen Sie einfach nach oben oder unten.

DEAKTIVIEREN SIE DAS LICHTSCHWERT

(Standard: Zifferntaste 1), um sich lautlos fortbewegen zu können.

IN MANCHEN MISSIONEN MÜSSEN SIE VERBUNDENE BESCHÜTZEN.

Wenn Sie z. B. mit Jan zusammenarbeiten, dann darf sie in dieser Mission nicht ums Leben kommen. Sollten Sie bestimmte andere Verbündete in den Missionen beschützen, so kämpfen diese eventuell Seite an Seite mit Ihnen.

MEHRSPIELER-TIPPS

BLEIBEN SIE IMMER IN BEWEGUNG.

Wer stehen bleibt, fordert den Abschuss geradezu heraus. Außerdem sind Leute, die sich die ganze Zeit über nur in den Ecken verstecken, alles andere als beliebt.

KENNEN SIE SICH GUT AUF DEN KARTEN AUS.

Wer die Karten gut kennt, ist seinen Mitspielern weit überlegen.

BOFS SIND GUT, MENSCHEN SIND BESSER.

Ein Mehrspieler-Spiel mit Bots kann zwar Spaß machen, aber selbst die ausgeklügelteste Bot-KI lässt sich nicht mit der Unvorhersehbarkeit und der endlosen Anpassungsfähigkeit menschlicher Gegenspieler vergleichen.

Der Spaß am Mehrspieler-Spiel kommt vor allem durch die Mitspieler zustande. In der Readme-Datei finden Sie zusätzliche Informationen zu den Bots.

PASSEN SIE IHRE ART ZU SPIELEN UND IHRE KRÄFTE DER MACHTE AN DEN SPILLETYP UND DIE KARTE AN.
Spielen Sie *Free For All* nicht genauso wie das teambasierte *Capture the Ysalimari*.

DENKEN SIE DARAN, DASS SIE GEGEN ANDERE MENSCHEN SPIELEN.
Verhalten Sie sich nicht beleidigend. Sich in Flüchen zu verlieren, trübt die Laune und kann Ihren Mitspielern den Spaß verderben.



Klicken Sie im Titelbildschirm auf "Mehrspieler", um in das Mehrspieler-Menü zu gelangen. In diesem Bildschirm finden Sie sowohl Mehrspieler-Optionen als auch Server - kurz gesagt: alles, was zum Genießen des Mehrspieler-Spiels nötig ist.

HINWEIS: Bitte lesen Sie die Readme-Datei auf der Spiel-CD für Änderungen zum Handbuch in letzter Minute sowie zusätzliche Informationen.

SPIEL STARTEN

Klicken Sie hierauf, wenn Sie bereit sind, ein Mehrspieler-Spiel zu starten. Sie erhalten drei Optionen: "Mitspielen", "Server erstellen" und "Demo zeigen".

Klicken Sie auf "Mitspielen", um eine Liste der Server angezeigt zu bekommen, auf denen **Jedi Outcast** gerade gespielt wird. Es erscheint ein Bildschirm, in dem alle Server für **Jedi Outcast** im Internet oder LAN, deren PING (Verbindungsgeschwindigkeit), die gewählte Karte, die Zahl der Spieler und der Spieltyp angezeigt werden. Wenn Sie einen Server gefunden haben, bei dem Sie gerne mitspielen möchten, klicken Sie einfach auf "Mitspielen". Klicken Sie auf "Liste aktualisieren", um die Serverliste zu aktualisieren. Nicht mehr verfügbare Server werden dadurch gelöscht und neue hinzugefügt.

Wenn Sie einen eigenen Server einrichten möchten, klicken Sie auf "Server erstellen". Es erscheint ein Setup-Bildschirm, in dem Sie das Spiel einstellen können. Wählen Sie den Spieltyp, die maximale Spielerzahl, die Karte, das Passwort, Zeitlimit, KI-Bots und vieles mehr. Im Menü Server-Setup können Sie Startplätze für Bots öffnen und deren

Schwierigkeit vor dem Start des Spiels festlegen. Genauso wie dies auch bei zu vielen menschlichen Gegnern auf einem Server der Fall ist, werden auch extrem viele Bots die Spielgeschwindigkeit senken. Wenn Sie mit den vorgenommenen Änderungen zufrieden sind, klicken Sie auf "Start".



Mehrspieler-Hauptmenü



Server-Setup-Bildschirm

HINWEIS: Wenn Sie unter "Dedizierter Server" auf "Ja" klicken, wird das Spiel für diejenigen, die sich anschließen, schneller laufen, aber Sie können selbst nicht auf diesem Rechner spielen. Wenn Sie einen Server starten und das Spiel auf demselben Computer spielen möchten, achten Sie darauf, dass unter dem Eintrag "Dedizierter Server" die Option "Nein" gewählt ist. Außerdem wird empfohlen, eine Breitband-Verbindung für Host-Server einzurichten, um die bestmögliche Geschwindigkeit zu erzielen. Über den Menüpunkt "Demo zeigen" können Sie sich Filme von Spielern anzeigen lassen (sofern vorhanden). Die Spieler können eigene Filme aufzeichnen, um die spannendsten Ausschnitte ihrer Kämpfe mit anderen zu teilen.

REGELN

Auch wenn Sie schon Erfahrungen mit Ego-Shootern gesammelt haben, sollten Sie sich mit den Spieltypen bei **Jedi Outcast** vertraut machen. Dieses Untermenü beschreibt jeden Spieltyp, einschließlich (aber nicht beschränkt auf) Free For All, Duell, Capture the Ysalamari und Jedi-Meister.

Außerdem sind in diesem Untermenü die Waffen, Objekte und Kräfte der Macht aufgelistet. Beschrieben werden die Wirkung, die Dauer und die Unterschiede je Stufe sowie weitere Informationen, die speziell für das Mehrspieler-Spiel zu beachten sind.



Spielregel-Bildschirm

STEUERUNG

In diesem Menü können Sie die verschiedenen Steuerungen für den Mehrspieler-Modus inklusive der Waffen, Kräfte der Macht und sonstige Funktionen anpassen. Obwohl sich die meisten Spieler direkt mit der Standardsteuerung auskennen sollten, sollten Sie sich einen Moment Zeit nehmen und mit den Tasten auseinandersetzen und sie gegebenenfalls wünschgemäß anpassen.

HINWEIS: Die Tastenbelegung im Mehrspieler-Modus unterscheidet sich von der im Einzelspieler-Modus. Wenn Sie Änderungen in einem Modus vornehmen, bleibt der andere hiervon unberührt.

Manche der Optionen werden Sie auch nur im Mehrspieler-Modus des Spiels finden. Unter "Sonstiges" finden Sie z. B. die zusätzlichen Funktionen "Punkte zeigen" (blendet eine Abschuss-Übersicht im Spiel ein), "Chat" und "Lichtschwert-Duell", die weiter unten beschrieben werden.

Chat

Wählen Sie diese Option, um die Chat-Befehle Ihren Wünschen entsprechend anzupassen. Üblicherweise bleibt in einem lebhaften, schnellen Mehrspieler-Spiel nicht viel Zeit, um sich gemütlich zurückzulehnen und seinen Mitspielern Nachrichten zu schreiben. Trotzdem kann es vorkommen, dass Sie den anderen ab und zu etwas Wichtiges schreiben müssen. Im Folgenden finden Sie die Standardtasten.

Chat (Standard: C-Taste) Diese Taste aktiviert den Standard-Chat. Alle Spieler können alles lesen, was Sie eingeben.

Team-Chat (Standard: T-Taste) Diese Taste aktiviert den Team-Chat. Wenn Sie ein teambasiertes Spiel spielen (z.B. Capture the Ysalimari), dann wollen Sie vielleicht nicht, dass jeder alles lesen kann, was Sie schreiben. Drücken Sie diese Taste, damit nur Ihr Team Ihre Nachrichten lesen kann.

Wenn Sie eine Nachricht schicken wollen, drücken Sie einfach die entsprechende Taste und geben dann den Text ein. Bedenken Sie, dass Sie im Chat-Modus die Kontrolle über das Spiel weitgehend verlieren. Haben Sie die Eingabe Ihrer Chat-Nachricht abgeschlossen, so drücken Sie die Eingabetaste, um die Nachricht zu senden und normal weiterzuspielen. Nachrichten erscheinen in der oberen linken Bildschirmecke.

LICHTSCHWERT-DUELLE

Die Möglichkeit zum Lichtschwert-Duell besteht im Modus *Free For All* und *Holocons*. Sie können hier einen anderen Spieler zu einem privaten Duell herausfordern und völlig ungestört bis zum bitteren Ende gegen ihn kämpfen. Damit Sie einen anderen Spieler herausfordern können, müssen Sie Ihr Lichtschwert in der Hand haben, in der Nähe Ihres Gegners sein, ihn als Ziel anvisieren und dann die Duell-Taste (Standard: K) drücken. Es wird jetzt eine Herausforderung an den anderen Spieler geschickt, die dieser annehmen kann, indem er ebenfalls die Duell-Taste drückt. Sollte er akzeptieren, stehen sich die beiden Spieler in einem Duell gegenüber.

Zu diesem Zeitpunkt umgibt ein heller Schein die beiden Spieler, und Sie beide können nur noch Ihr Lichtschwert als Waffe einsetzen (der Waffenwechsel ist unterbunden); auch Ihre Kräfte der Macht werden eingeschränkt sein. Keiner der anderen Spieler auf dem Server wird die Duellanten mit seinen Waffen oder Kräften der Macht während des Duells beeinflussen können. Im Gegenzug können auch die beiden Duellanten den anderen Spielern auf dem Server keinen Schaden zufügen. Das Duell kann fortan nur noch auf zwei Arten beendet werden: entweder entfernen sich die beiden Teilnehmer soweit voneinander, dass ein Kampf unmöglich wird, oder einer der Duellanten ist kampfunfähig und besiegt.

Der Sieger eines solchen Duells bekommt die Punkte für einen Abschuss; zusätzlich ist er danach bei bester Gesundheit und hat die Gewissheit, dass er einen dramatischen Kampf um Leben und Tod gegen einen Widersacher als Sieger

beendet hat. Die Duellanten kehren jetzt wieder in das normale Spiel zurück und sind bis zum nächsten Duell ganz normale Mitspieler. Auf einem Server kann immer nur ein Duell zur selben Zeit ausgetragen werden.

SETUP

Über diese Optionen können Sie die Grafik-, den Sound, die Mehrspieler- sowie auch die Spieler-Einstellungen vornehmen. Wählen Sie hier Ihr Charaktermodell, seinen Namen und wählen Sie eine Lichtschwert-Farbe. Sie haben außerdem die Möglichkeit, auf MODs zuzugreifen (siehe unten).

MODs

Mit dieser Option können Sie eine aus dem Internet heruntergeladene benutzererstellte Modifikation oder einen neuen Level (unter dem Begriff MOD zusammengefasst) laden.

WICHTIGER HINWEIS: Die Erstellung und/oder Verbreitung eines MOD unterliegt der Lizenzvereinbarung, der Sie durch die Verwendung dieser Software zu stimmen, einschließlich aller Bedingungen und Konditionen mit Bezug auf die Erstellung und Verbreitung von MODs, wie sie in der Software-Lizenzvereinbarung beschrieben werden, ohne Einschränkung. Sie haben das Recht, entsprechend der Lizenzvereinbarung MODs zu erstellen, sofern sie lediglich zur eigenen Verwendung oder zur kostenlosen Verbreitung gedacht sind. Verkauf und kommerzielle Auswertung eines MOD sind untersagt. BENUTZERERSTELLTE MODS WERDEN NICHT UNTERSTÜTZT (WEDER VON LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY LLC, RAVEN SOFTWARE, INC. NOCH ACTIVISION PUBLISHING, INC.). Die Software-Lizenzvereinbarung finden Sie am Ende dieses Handbuchs sowie unter dem Punkt "Optionen" im Titelbildschirm.

SPIELMENÜ

Drücken Sie während des Spiels die Esc-Taste, um das Spielmenü zu öffnen. Sie können dann Informationen über den Server einsehen, sich einem Spiel anschließen (siehe unten), einen Bot hinzufügen (siehe unten), die Spieleroptionen anpassen und die Kräfte der Macht zuweisen (beschrieben unter "Spieler" auf Seite 42). Zusätzlich können Sie die Optionen konfigurieren oder eine Abstimmung verlangen (siehe Seite 42).

HINWEIS: Anders als im Einzelspieler-Spiel von *Jedi Outcast* wird das Mehrspieler-Spiel nicht angehalten, wenn Sie das Spielmenü öffnen. Die anderen Spieler, die sich dem Server angeschlossen haben, spielen einfach weiter und können Sie trotzdem angreifen.

MITSPIELEN

Wenn Sie ein Teamspiel spielen, klicken Sie auf Esc und dann auf "Mitspielen". Dann können Sie wählen, welchem Team Sie sich anschließen möchten oder ob Sie weiter zuschauen wollen.

Bots hinzufügen

Die Bots in *Star Wars Jedi Outcast* sind vom Computer gesteuerte Charaktere, die menschliche Gegner im Mehrspieler-Modus simulieren sollen. Sie können hier zwischen verschiedensten Persönlichkeiten wählen. Manche der Bots bevorzugen den direkten Kampf mit dem Lichtschwert, während andere lieber weite Wege geben und erst jede Waffe aufnehmen, bevor sie einen Angriff starten. Experimentieren Sie mit den verschiedenen Bot-Charakteren und finden Sie so deren spezielle Eigenarten heraus.

Über das Spielmenü (Standard: ESC) können Sie neue Bots hinzufügen. Klicken Sie auf "Bot hinz...", um einen Charakter nach dem anderen mit in das Spiel aufzunehmen, jeder mit einer individuellen Schwierigkeitsstufe. Wenn Sie selber den Server stellen, können Sie jederzeit neue Bots hinzufügen, wobei es dennoch von Vorteil ist, vor dem Start des Servers bereits zu wissen, mit welchen Bots Sie spielen möchten.

HINWEIS: In der Readme-Datei finden Sie zusätzliche Informationen zu den verschiedenen Bots.

Spieler

Wenn Sie im Spielmenü auf "Spieler" klicken, können Sie verschiedene Einstellungen für Ihren Charakter vornehmen. Sie können ihn umbenennen, eine Lichtschwert-Farbe bestimmen, ein Modell wählen und die Kräfte der Macht anpassen.

Die Einstellung der Kräfte der Macht hängt von den Servereinstellungen ab. Wählen Sie als Erstes bitte Ihre Stellung zur Macht, die Dunkle oder die Helle Seite. Klicken Sie jetzt auf "Kräfte d. Macht konfig..." und passen Sie die Kräfte an. In der oberen rechten Ecke erkennen Sie die Anzahl der Macht-Punkte, die Sie noch auf die verschiedenen Kräfte verteilen können. Die verfügbaren Punkte können variieren und hängen von den individuellen Servereinstellungen ab. Sie können mit den Punkten die Kräfte der Macht und deren Stufen wunschgemäß ändern. Die Zahl im Innern der Kreise zeigt Ihnen an, wie viele Macht-Punkte benötigt werden, um die jeweilige Stufe zu erreichen. Je mehr Kreise Sie für eine bestimmte Kraft wählen, desto effektiver wird die Kraft im Spiel ausgeprägt sein.) Wenn Sie mit den Einstellungen zufrieden sind, können Sie sich entscheiden, die Konfiguration zu benennen und zu speichern. Klicken Sie hierzu auf "Datei speichern" auf der linken Seite des Menüs. Alternativ können Sie auch eine der vorgegebenen Kräfteverteilungen wählen, die sich auf der rechten Seite befinden, und so direkt das Spiel starten.

Sobald Sie mit den Charaktereinstellungen zufrieden sind, klicken Sie bitte unten auf "Übernehmen" und kehren so zum Spiel zurück.

HINWEIS: Sie werden nicht alle Kräfte der Macht mit dem vollen Potenzial verwenden können. Wählen Sie daher weise, wie Sie Ihre Kräfte ausprägen wollen, um möglichst gut gegen die anderen Spieler gewappnet zu sein.

Abstimmung verlangen

Jeder Spieler kann jederzeit eine Abstimmung verlangen. Indem er das Spielmenü öffnet und dann "Abst. verl." wählt, kann er vorschlagen, einen untätigen Spieler aus dem Spiel zu werfen beziehungsweise die Karte oder den Spieltyp zu ändern. Wählen Sie eine dieser Optionen und klicken Sie auf "OK", um Ihre Mitspieler abstimmen zu lassen. Diese stimmen dann im Abstimmungs-Menü (ESC drücken) entweder mit "Ja" oder "Nein". Der Server führt die entsprechende Aktion entsprechend dem ermittelten Ergebnis automatisch aus.

KRÄFTE DER MACHTE IM MEHRSPIELER-SPIEL

Im Mehrspieler-Spiel von *Jedi Outcast* stehen Ihnen einige Kräfte zur Verfügung, die Kyle Katarn im Einzelspieler-Spiel nicht beherrscht. Diese finden Sie im Folgenden:

HINWEIS: Eine genauere Beschreibung der Kräfte der Macht im Mehrspieler-Spiel sowie der einzelnen Macht-Stufen können Sie dem Abschnitt "Regeln" im Mehrspieler-Spiel entnehmen, wenn Sie auf "Kräfte der Macht" klicken.



DUNKLE RAGE (Standard: F8-Taste)

Diese Kraft der Dunklen Seite der Macht versetzt Ihren Charakter für kurze Zeit in Rage. Allerdings muss sich Ihr Charakter nach Ablauf der Zeit erst einmal erholen. Wenn Sie die Macht-Rage einsetzen, feuern und bewegen Sie sich schneller und kassieren nur minimalen Schaden. Ihre Gesundheit wird trotzdem stetig sinken (Sie können sie auch nicht verbessern), bis Sie den Wert 1 erreicht hat. Jetzt endet die Rage und Sie sind für kurze Zeit in einem Erholungszustand, in dem Sie langsamer feuern und sich langsamer bewegen.



MACHT-SICHT (Standard: F12-Taste)

Dank dieser neutralen Kraft der Macht kann Ihr Jedi alle Feinde klar erkennen. Indem er alle anderen Spieler mit einer deutlichen leuchtenden Aura umgibt, kann Ihr Charakter bei Macht-Sicht sogar andere Spieler hinter Mauern sehen und selbst dem Geistestrick standhalten und Präzisionsschüssen ausweichen.



MACHT-ENTZUG (Standard: F11 -Taste)

Diese Kraft der Dunklen Seite der Macht ermöglicht es Ihrem Jedi, einem Gegner seine Macht zu entziehen und damit die eigene Gesundheit zu steigern. Je nach Macht-Stufe feuert die Kraft Macht-Entzug eine einzelne, vorwärts gerichtete Energieladung, einen ziellosen, fortwährenden Angriff oder einen anhaltenden, gefächerten Angriff, der gleich mehreren Zielen Macht entziehen kann.



MACHT-SCHUTZ (Standard: F9-Taste)

Wenn Sie sie aktivieren, wandelt diese Kraft der Hellen Seite der Macht normalen Körperschaden in Macht-Schaden um. Das bedeutet, dass jegliche körperliche Verletzung, die Sie erfahren, Ihre Energie reduziert, Ihre Gesundheit jedoch nicht beeinflusst. Die Menge an körperlichem Schaden, die umgewandelt wird, hängt von der Stufe ab, die Sie dieser Kraft der Macht zugewiesen haben.



MACHT-ABSORPTION (Standard: F10-Taste)

Wenn Sie sie aktivieren, wandelt diese Kraft der Hellen Seite der Macht den Schaden, den Sie durch die Feinde erfahren, in neue Energie der Macht für Ihren Charakter um. Diese Kraft der Macht kann zwar keine körperlichen Angriffe umwandeln, nimmt aber den Schaden auf, den gegnerische Kräfte der Macht verursachen, und regeneriert Ihre Energie der Macht.



MACHT-TEAM-HEILUNG (Standard: Rollen-Taste)

Diese Kraft der Macht im Teamspiel ist prinzipiell genauso wie die Kraft Macht-Heilung, außer dass Sie mit dieser Variante auch eine gewisse Menge an Gesundheit Ihrer Verbündeten in einem gewissen Radius wiederherstellen können (je nach Macht-Stufe).



MACHT-TEAM-ENERGIE (Standard: #-Taste)

Diese zweite Kraft der Macht für das Teamspiel ermöglicht es dem Jedi, einem Verbündeten innerhalb eines bestimmten Radius Energie der Macht zu geben (je nach Macht-Stufe).

OBJEKTE IM MEHRSPIELER-SPIEL

Wie einige Kräfte der Macht sind auch einige Objekte nur im Mehrspieler-Spiel von Jedi Outcast verfügbar. Diese sind:



STATIONÄRER SCHILD

Dieses Objekt können Sie jederzeit an jedem Ort einsetzen. Wenn Sie dies tun, erscheint ein großer, flacher Schild, der das feindliche Feuer sowie Bewegungen blockiert. Der Schild verschwindet nach Ablauf einer bestimmten Zeit oder wenn er eine bestimmte Schadensmenge aufgenommen hat.



YSALIMARI

Dieses kleine salamanderartige Wesen besitzt die einmalige Fähigkeit, die Macht abzuwerfen. Trägt der Spieler es während eines Spiels des Spieltyps "Capture the Ysalimari", so macht das Wesen den Träger immun gegenüber den Kräften der Macht, die gegen ihn eingesetzt werden. Das Ysalimari verhindert aber auch, dass der Träger seine Kräfte der Macht einsetzt.



MACHT-SEGEN

Benutzen Sie die Kräfte der Macht, ohne dabei an Energie zu verlieren. Durch dieses Objekt verfügt der Spieler für kurze Zeit über einen unbegrenzten Macht-Vorrat.



MACHT-ERLEUCHTUNG

Dieses Objekt existiert einmal für die Dunkle und einmal für die Helle Seite der Macht; es kann jeweils nur von Spielern derselben Gesinnung aufgenommen werden. Es gewährt dem Spieler für eine gewisse Zeit die oberste Stufe in allen Kräften der Dunklen beziehungsweise Hellen Seite der Macht sowie in den neutralen Kräften und Lichtschwert-Künsten.

HINWEIS: Eine genauere Beschreibung der Objekte im Mehrspieler-Spiel finden Sie im Abschnitt "Regeln", wenn Sie auf "Objektinfos" klicken.

Project Leads	Steve Raffel Legio Schröder	Plot & Story	Patty Hill Raven Software and LucasArts	Manual Design	Katrina Theobald, Jess Favazza, Bob McPherson, Ed Stone, Malena Eistorff, India Gunawan, Marco Scaglione, Linda Muir, Gwendolyn Kibby, Gary Soltis, Michael Hill, Rob Lim, Willie Bellin, Jennifer Vitolini, Jon Chang
Raven Studio Head	Brian Ristel	Package Design	Faye Grand DeAngelo	Character	Mark Kastorin
Director of Product Development	Brett Testi	Interface Marketing	Jim Passalacqua	Yanessa Marshall	
Associate Producer	Dave Petti	Tony DiMese	Cassie Dominguez	Lavion	
Lead Programmer	James Monroe	Original Star Wars	ACTIVISION	Kath Soucie	
Programmers	Bob Love Michael Chang Gummieh	Music Editing	Graham Fuchs	Nick Jamison	
Jeff Duschler	Jeff Duschler	Voice Director/Producer	Executive Producer	Bespin Cop 1, Shadow Trooper 1, Stormtrooper 2	
Dan Vandrik	Dan Vandrik	Dan O'Farrell	Production	Greg Berger	
Steve Cork	Steve Cork	Original Star Wars Sound Effects	Producer	Bespin Cop 2, Civilian Male Imperial Officer 2, Rebel Shock Troop 3	
Multiplayer Lead	Pat Lingo	Ben Burtt	Director of Marketing	Charles Martinet	
Multiplayer Programmer	Rich Whitehouse	Original Star Wars Music	UK & R&D	Gefas, Reborn 1, Steve Blume	
Lead Designer	Chris Foster	composed by John Williams © and ™ Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.	Sarah Ewing	Gran 1: Rogue Leader, Jess Harrell	
Game Concepts	Eric Biessman	Used under authorization. Published by Bantha Music (BMI); Administered by and/or copublished with Warner-Tamerlane Music Publishing Corp.	Head of Publishing Services	Gran 2, Rebo	
Level Designers	Michael Raymond-Judy	Senior QA Project Lead	Natalia Rayson	Kevin Michael Richardson	
Michael Raymond-Judy	Jim Odell	Manager	Senior Localisation Project Manager	Imperial Officer 1, Imperial Worker 2	
Mike Schultenberg	Mike Schultenberg	Tumam Lucas	Localisation Project Managers	Buy Siner	
Stuart Wiegert	Stuart Wiegert	Evan Button	Simon Dawes, Mark Nutt	Imperial Worker 1, Rebel Shock Troop 1	
Kevin Pochirro (Multiplayer)	Kevin Pochirro (Multiplayer)	Assistant Lead Tester	Creative Services Manager	Roger L. Jackson	
Lead Artist	Ces Dorschend	Chane Hollander	Jackie Sutton	Jedi 2, Probot Droid	
Artists	Mark Nelson	Tester	European Services Publishing Assistant	Dominic Arnato	
Jeff Moy	Jeff Moy	Andy Lamp	Trevor Burrows	Jedi 2, Miltton James	
Andrew Trabold	Andrew Trabold	Adam Turrow	European Operations Manager	Luke	
Kim Lathrop	Kim Lathrop	Brian Spayth	Heather Clarke	Bob Bergen	
Cory Carani	Cory Carani	Eddie Flores	Production Administrator	Mon Mothma	
Freel Horner	Freel Horner	Jairo Silva	Victoria Fisher	Carolyn Seymour	
Bobby Duncanson	Bobby Duncanson	Jene Lee	Production Planner	Morgan	
Lead Animator	Dan Martinez	Robert Ladd	Cyrin Moss	Jacob Witkin	
Brian Shubel	G.W. Chilus	Walter Williams	ACTIVISION-GERMANY Marketing Manager	Prisoner 2	
Animators	Tim Davidson	Kuklo Lee-Chef	Stefan Luitjes	David Bern	
Eric Tsurumi	John von Eichhorn	Nathaniel McClure	Brand Managers	Prisoner 3, Rebel Shock Troop 2	
Coligian Roberts	John Casey	Jeff McArthur	Stefan Seidel, Thomas Schmidt	Michael Sorich	
Additional Animation	Robert Gee	Drew Koupa	PR Manager	Reborn 2, Rodian 1, Shadow Trooper 2, Stormtrooper 3	
Additional Animation	Jarrod Shzwars	Jay Sosnicki	Beirnd Reinartz	Tom Kans	
Additional Animation	Michael Egnew	Raymond Prosser	IT & Web Manager	Reborn 3	
Additional Animation	Mike Wierckie	Ingrid Angerson	Thorsten Hubschmann	Aron Kincaid	
Animation Special Thanks	Nathan Diers	Guadalupe Cossidente	German Localization	Kodan 2, Stormtrooper Officer 2	
Additional Art	Additional Art	Neil Benito	Effective Media GmbH	Michael Gough	
Jeff Butler	Jeff Butler	Localization Project Lead	German Speech Recordings	Stormtrooper 1	
Todd Kuempel	Todd Kuempel	Eric Zimmerman	Arina Synchro	Fred Cofino	
Additional Level Design	Additional Level Design	Floor Lead	Computer-Rendered Animation	Voices Recorded at ScreenMusic Studios, Studio City, CA	
Jim Hughes	Jim Hughes	Mike Westby	Great Studios	This product contains software technology licensed from iLok Software Inc. to EA Technology Inc. 1999-2002 © EA Software Inc. All Rights Reserved.	
Chad Bowdell	Chad Bowdell	Manager, Night Shift	User Micah Sound System Copyright © 1991-2001 by RAD Game Tools, Inc.	Movie Capture by House of Movies, Culver City, CA	
Mike Riemer	Mike Riemer	Testers	This product contains software technology licensed from iLok Software Inc. to EA Technology Inc. 1999-2002 © EA Software Inc. All Rights Reserved.	Very Special Thanks	
Additional Programming	Gill Griss	Todd Amman	Jeff Bezzell	George Lucas	
Rick Johnson	Rick Johnson	Rami Bensusan	Lance		
Markus Wirthrock	Markus Wirthrock	Desirel Manzano	Billy Dee Williams		
Programming Special Thanks	Paul Sorenson	Jeremy Marshall			
Paul Sorenson	Tave Blumenthal	Mihai Puharici			
Project Administrator	Tom Sarris	Kop Tafurimos			
Kevin Hinstra	Heather-Twist Phillips	Mike Hale			
Administrative Assistant	Aleks Merwin	Code Release Group			
Angela Van Bushaw	Junior Content Supervisor	Group Lead			
	Eric Sundstrom	Jeff Lewis			
	Gavin Sundstrom	Manager, Code Release Group			
	David Blumenthal	Release Group			
	Project Administrator	Eric Sundstrom			
	Kevin Hinstra	Network Lab Lead, QA Network Testing			
	Administrative Assistant	QA Special Thanks			
	Angela Van Bushaw	Mike Hale			

Bevor Sie sich mit dem Kundendienst in Verbindung setzen, sollten Sie die technische Hilfedatei zu Rate ziehen. Diese enthält Antworten auf häufig gestellte Fragen und bietet Ihnen möglicherweise eine schnelle und einfache Lösung Ihres Problems. Wenn Sie auch nach dem Lesen der Hilfedatei noch technische Probleme haben, können Sie sich jederzeit an einen unserer unten aufgeführten Online-Dienste wenden.

Aufgrund der Komplexität von Netzwerkspielen bitten wir Sie, die folgenden Informationen bereitzuhalten bzw. in das E-Mail einzufügen, wenn Sie sich an den technischen Kundendienst wenden:

1. Völlständiger Produkttitel
2. Die genaue Fehlermeldung (falls vorhanden) sowie eine kurze Beschreibung des Problems
3. Eine Kopie des DirectX-Diagnoseberichts. Um diesen zu erhalten, gehen Sie auf Start->Ausführen, geben dxdiag c:\dxdiag.txt ein und drücken dann die Eingabetaste. Den Bericht finden Sie dann direkt auf Laufwerk C.

Sollten Sie Schwierigkeiten mit dem Mehrspieler-Modus oder beim Online-Spiel haben, halten Sie bitte auch folgende Informationen bereit:

Wenn Sie ein Modem verwenden:

1. Art des Modems an jedem Ende (Marke, Modell, Geschwindigkeit, intern oder extern)
2. Anzahl der Modems
3. Anschluss (Port), auf dem jedes Modem konfiguriert ist
4. Kann Hyperterminal (oder ein beliebiges Terminal-Programm) mit Ihrem Modem verwendet werden? So können Sie auf einfache Weise überprüfen, ob Ihr Modem richtig konfiguriert ist.
5. Verbindungs geschwindigkeit
6. Haben Sie überprüft, ob die Datenkomprimierung, Fehlererkennung und Flusskontrolle deaktiviert sind? Informationen hierzu finden Sie im Handbuch zu Ihrem Modem.

Wenn Sie ein externes Modem verwenden:

1. Typ der verwendeten seriellen Karte
2. Verfügen Sie über ein 7adriges serielles Kabel?

Wenn Sie in einem LAN spielen:

1. Können Sie die anderen Computer im Netzwerk sehen?
2. Art der Netzwerkkonfiguration
3. Marke der Netzwerkkarte
4. Typ der von Ihnen verwendeten Software sowie die Versionsnummer

Kundendienst in Deutschland

Es stehen Ihnen werktags von 14:00 bis 18:00 Uhr und am Wochenende von 16:00 bis 18:00 Uhr (außer an gesetzlichen Feiertagen) folgende deutsche Hotline-Nummern zur Verfügung:

Hotline: 01 90/51 00 55 (Tipps & Tricks zum Spielablauf – 0,62 Euro pro Minute*)

Technische Hotline: 0 18 05/22 51 55 (ausschließlich bei technischen Problemen – 0,12 Euro pro Minute*)

E-Mail: support@activision.de

Deutsche Website: www.activision.de

*Der Tarif hängt von Ihrem Netzbetreiber ab – hier Telekom AG.

Online-Dienste US

Internet: support@activision.com oder www.activision.com (nur in englischer Sprache)

WICHTIG - BITTE SORGFÄLTIG LESEN

Die Verwendung dieses Programms unterliegt den im folgenden aufgeführten Bedingungen dieser Software-Lizenzvereinbarung. Der Begriff "Programm" steht für die gesamte Software, die mit dieser Vereinbarung geliefert wird, die dazugehörigen Datenträger, jegliches gedrucktes Material, Online- und elektronische Dokumentationen jeglicher Art sowie sämtliche Exemplare dieser Software und Materialien. Mit dem Öffnen der Verpackung und der Installation bzw. Verwendung des Programms und jeglicher darin enthaltener Software-Programme erkennen Sie die Bedingungen dieser Vereinbarung mit Activision, Inc. ("Activision") an.

LIZENZ FÜR EINGESCHRÄNKTE VERWENDUNG

Gemäß der unten beschriebenen Bedingungen gewährt Activision Ihnen das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, eingeschränkte Recht sowie die Lizenz, ein Exemplar dieses Programms ausschließlich für den privaten Gebrauch zu installieren und zu verwenden. Alle Rechte, die in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich gewährt werden, liegen bei Activision und gegebenenfalls bei Activisions Lizenzgeber. Dieses Programm wird von Ihnen unter Lizenz verwendet und wurde nicht käuflich erworben. Mit dieser Lizenz werden weder Eigentums- oder Besitzansprüche an dem Programm übertragen noch jegliche Art von Rechten an dem Programm erworben.

EIGENTUMANSPRUCH

Alle Arten von Besitz- und Eigentumansprüchen sowie Ansprüche auf das geistige Eigentum an oder im Zusammenhang mit diesem Programm oder weiterer Exemplare (einschließlich, aber nicht beschränkt auf alle Titel, Computercodes, Themen, Objekte, Charaktere, Namen von Charakteren, Handlungen, Dialoge, Schlagworte, Orte, Konzepte, künstlerische Darstellung, Animation, Klänge, Kompositionen, audiovisuelle Effekte, Handlungsweisen, moralische Ansprüche, mitgelieferte Dokumentationen und "Applets", die zu diesem Produkt gehören) liegen bei Activision oder seinen Lizenzgebern. Dieses Programm ist durch die Urheberrechtsgesetze der Vereinigten Staaten von Amerika, internationale Urheberrechtsvereinbarungen und -übereinkünfte sowie andere Gesetze geschützt. Die Verletzung dieses Urheberrechts kann zivilrechtliche und unter Umständen auch strafrechtliche Folgen haben. Das Programm umfasst bestimmte lizenzierte Materialien, und Activisions Lizenzgeber können ihre Rechte im Falle einer Verletzung dieser Vereinbarung schützen.

LIZENZBEDINGUNGEN

Es ist untersagt:

- dieses Programm oder Teile davon kommerziell zu nutzen. Dies betrifft, ist jedoch nicht beschränkt auf die Verwendung in Cyber Cafés, Computerspielhallen oder ähnlichen Einrichtungen. Activision kann eine gesonderte Lizenz für solche Einrichtungen vergeben, die es Ihnen gestattet, das Produkt kommerziell zu verwenden (s. Kontaktadresse am Ende dieser Vereinbarung). Das Programm darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung von Activision vermietet werden.
- das Programm auf mehr als einem Computer, Terminal oder einer Workstation gleichzeitig zu verwenden oder dies Dritten zu gestatten.
- Kopien inkl. Sicherungskopien dieses Programms bzw. von Teilen des Programms oder Begleitmaterials zu erstellen.
- das Programm auf eine Festplatte oder ein anderes Speichermedium zu kopieren, sondern es ist ausschließlich von der mitgelieferten CD-ROM auszuführen. (Möglicherweise wird jedoch beim Installationsvorgang ein Teil des Programms automatisch auf die Festplatte kopiert, um eine effiziente Arbeitsweise zu gewährleisten).
- das Programm in einem Netzwerk, einer Mehrplatzumgebung oder Umgebung mit Fernzugriff zu verwenden oder dies zu gestatten. Das gilt auch, ist jedoch nicht beschränkt auf jegliche Art der Online-Verwendung, sofern dies nicht speziell vom Programm vorgesehen wird.
- das Programm oder Kopien davon zu verkaufen, vermieten, leasen, lizenziieren, verteilen oder auf andere Weise weiterzuteilen oder öffentlich vorzuführen, ohne vorher die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Activision eingeholt zu haben.

- das Programm oder Teile des Programms zurückzuentwickeln, abzuleiten, zu verändern, dekompilieren, disassemblieren oder Quellcodes abzulesen.
- jegliche Art der Eigentumskennzeichnung auf oder im Programm zu entfernen, deaktivieren oder umgehen.
- dieses Programm oder Kopien davon in NichtÜbereinstimmung mit den Gesetzen und Abkommen der Regierung der Vereinigten Staaten zu exportieren oder reexportieren.

GEWÄHRLEISTUNG

Activision gewährleistet, dass während eines Zeitraums von 6 Monaten nach dem Kauf des Programms der Datenträger, auf dem das Programm gespeichert ist, frei von Material und Verarbeitungsmängeln ist. Alle konkordanten Gewährleistungen für das Programm sind auf den Zeitraum von 6 Monaten beschränkt, sofern eine Begrenzung der Dauer der konkordanten Gewährleistung zulässig ist.

Bei inhaltlichen Mängeln des Programms ist Activision, sofern der Käufer das Programm unter Beifügung der Rechnung zurückgibt, zur Ersatzlieferung verpflichtet. Im Falle, dass das Programm nicht mehr erhältlich sein sollte, ist Activision mit Einverständnis des Käufers berechtigt, diesem ein ähnliches Softwareprodukt zu liefern.

Im Falle des Fehlenschlags der Ersatzlieferung innerhalb angemessener Frist kann der Käufer nach seiner Wahl Herabsetzung des Kaufpreises (Minderung) oder Rückgängigmachung des Kaufvertrages (Wandelung) verlangen. Ein Anspruch auf Beseitigung des Mangels besteht nicht. Im übrigen gelten die §§459 ff., 480 BGB.

Der Käufer hat Activision einen offensichtlichen Mangel innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt des Programms schriftlich mitzuteilen. Bei Versäumnis dieser Frist sind Gewährleistungsansprüche gegenüber Activision wegen des betreffenden offensichtlichen Mangels ausgeschlossen.

Die Gewährleistung ist ferner ausgeschlossen, sofern die Fehlfunktion des Programms durch höhere Gewalt oder missbräuchliche oder fehlerhafte Anwendung verursacht wird.

Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast MOD Rules for International Distribution

Bestimmungen in Bezug auf Neues Spieldaten (MODs) und/oder neue Level. Neues Spieldaten und/oder neue Level sind Daten, die von Activision oder seinen Lizenzgebern bereitgestellte Daten der Software verändern, den von Activision oder seinen Lizenzgebern bereitgestellten Daten der Software hinzugefügt werden oder diese ersetzen. Unter Umständen können auch gespeicherte Spielstände Neues Spieldaten darstellen. In dieser Vereinbarung werden Neues Spieldaten und neue Level als "Neues Spieldaten" bezeichnet. Die Implementierung von neuem Spieldaten kann durch Activision oder seine Lizenzgeber gestattet werden, sofern Sie den folgenden zusätzlichen Lizenzbeschränkungen bei der Erstellung von neuem Spieldaten zustimmen:

- (1) Neues Spieldaten darf nur dann erstellt werden, wenn es ausschließlich in Verbindung mit der im Handel erhältlichen Version des Programms und nicht für Demo- oder OEM-Versionen verwendet werden kann. Neues Spieldaten darf nicht so konzipiert sein, dass es als Einzelanwendung läuft.
- (2) Das neue Spieldaten darf keine Veränderungen an Dateien mit den Endungen COM, EXE oder DLL oder anderen ausführbaren Programmdateien enthalten.
- (3) Das neue Spieldaten darf keine Veränderungen an Dateien mit den Endung PK3 oder anderen Ressourcendateien der Software enthalten.
- (4) Neues Spieldaten darf weder illegales, anstößiges oder diffamierendes Material enthalten (wobei Activision oder seine Lizenzgeber als einzige Instanz über Zulässigkeit der Inhalte entscheidet), noch Material, das die öffentlichen bzw. Privatrechte Dritter verletzt oder Warenzeichen, urheberrechtlich geschützte Bestandteile oder andere Eigentumsrechte Dritter oder Rechte von Activision oder seiner Lizenzgeber selbst berührt.
- (5) Neues Spieldaten muss unter folgenden Angaben in jeder Dokumentationsdatei, Online-Dokumentation, Readme-Datei und durch Hinweise im Code des neuen Spieldaten (wenn neuer Code vorhanden ist) erkennbar sein: (a) Name und E-Mail-Adresse des Erstellers des neuen Spieldaten und (b) die Worte "THIS LEVEL IS NOT MADE, DISTRIBUTED, OR SUPPORTED BY ACTIVISION OR LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY LLC. ELEMENTS TM & © LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY LLC AND/OR ITS LICENSORS." (DIESER LEVEL WURDE NICHT VON ACTIVISION ODER LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY LLC ERSTELLT, VERBREITET ODER UNTERSTÜTZT. PROGRAMMBESTANDTEILE TM & © LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY LLC UND/ODER SEINEN LIZENZGEBERN).

(6) Sie erklären sich einverstanden, dass von Ihnen erstellte neue Spieldaten nicht für kommerzielle Zwecke zu verwenden und dies auch Dritten nicht zu gestatten. Dies gilt einschließlich, doch nicht beschränkt auf den Verkauf, den Verleih, das Leasing, die Lizenzierung, Distribution oder eine anderweitige Übertragung der Eigentumsrechte am neuen Spieldaten, sei es als Einzelanwendung oder in Kombination mit von anderen erstelltem Neuen Spieldaten, über jegliche Distributionskanäle, einschließlich und nicht beschränkt auf den Einzelhandel und die elektronische Online-Distribution. Weiterhin stimmen Sie zu, keine Angebote oder Vorschläge von Privatpersonen oder Personen öffentlichen Rechts einzuhören, zu veranlassen oder anzuregen, um Neues Spieldaten zur kommerziellen Distribution zu erstellen. Sie stimmen auch zu, Activision unverzüglich schriftlich vom Erhalt eines solchen Angebots oder Vorschlags in Kenntnis zu setzen.

(7) Durch die Verbreitung oder das Zulassen der Verbreitung von neuem Spieldaten garantieren alle Entwickler oder Eigentümer von Warenzeichen, Urheberrechten, anderen Rechten, Titeln oder Beteiligungen der LucasArts Entertainment Company LLC das unwiderrufliche, dauerhafte, gebührenfreie, lizenzierbare Recht, Neues Spieldaten, unabhängig davon, ob es gegenwärtig schon bekannt ist oder erst in Zukunft entwickelt wird, zu verbreiten und Folgeprodukte zu entwickeln und zu verbreiten ohne jede Verpflichtung gegenüber den Entwicklern oder Eigentümern des neuen Spieldaten.

AUSSCHLUSS WEITERER GARANTEN

Das Programm und die dazugehörigen Handbücher und Anleitungen werden wie vorliegend übergeben. Activision schliesst ausdrücklich jede Garantie bezüglich des Programms und aller begleitenden schriftlichen Unterlagen, einschließlich stillschweigender Garantien bezüglich hinreichender Art und Güte und bezüglich der Eignung für einen bestimmten Zweck, aus.

KEINE HAFTUNG FÜR FOLGESCHÄDEN

Activision, seine Zulieferer und/oder Lizenzgeber übernehmen keine Haftung für Schäden, die sich in irgendeiner Art aus der Anwendung oder der ungeeignetheit zur Anwendung der oben genannten Ergebnisse ergeben. Dies gilt insbesondere für Schäden aus Geschäftsverlusten, aus Geschäftsunterbrechungen, aus Verlusten von Unternehmensinformationen oder irgendeinem anderen Vermögensschaden aus der Benutzung dieser Produkte oder der Tatsache, dass die Produkte nicht benutzt werden konnten. Dies gilt nicht, wenn diese Schäden auf grosser Fahrlässigkeit von Activision oder auf einer fahrlässigen Verletzung der vertraglichen Kardinalpflichten durch Activision beruhen. Im letzten Fall ist die Haftung von Activision jedoch auf den typischen vorhersehbaren Schäden begrenzt.

RÜCKGABE DES PRODUKTES

Im Falle der Rückgabe einer mängelhaften CD-ROM zum Zwecke der Ersatzlieferung innerhalb der Garantiefrist wird der Käufer gebeten, die CD-ROM gegen Vorlage des Kassenzettels oder der Zahlungssquittung direkt beim Händler umzutauschen. Dieser ist zu einer Ersatzlieferung verpflichtet.

Im Falle einer Rücksendung des mängelhaften Produktes nach Ablauf der 6-monatigen Gewährleistungsfrist, aber innerhalb eines Jahres nach Kauf, erfolgt eine Ersatzlieferung nur gegen Zahlung eines Betrages von 13 Euro per Verrechnungsscheck. In diesem Fall kann die Sendung direkt an die Activision Deutschland GmbH gerichtet werden.

Activision Deutschland GmbH

Service und Support

Brunnenfeld 2-6

D-93133 Burglengenfeld

Bitte senden Sie an diese Adresse keine mängelhaften Produkte innerhalb der Garantiefrist, sondern tauschen Sie diese beim Händler um.

Der Versand per Einschreiben wird empfohlen. Bitte versenden Sie das Spiel nur in einer schützenden Verpackung. Beizufügen sind außerdem:

Eine Fotokopie der Rechnung, des Kassenzettels oder der Zahlungsaufführung,
Name des Absenders und Adresse, an die die Ersatzlieferung gesandt werden soll (leserlich geschrieben),
Kurzbeschreibung des aufgetretenen Fehlers und der vom Käufer benutzten Hardware.

In keinem Fall kann Activision für spezielle, zufällige oder Folgeschäden verantwortlich gemacht werden, die sich aus dem Besitz, Gebrauch oder Fehlfunktionen dieses Produkts ergeben. Sachschäden und, in gesetzlich vorgesehenum Rahmen, Personenschäden eingeschlossen, selbst wenn Activision von der Möglichkeit eventueller Schäden Kenntnis hatte. Activision ist maximal in Höhe des Betrags haftbar, der für die Lizenz zur Verwendung des Programms gezahlt wurde. In einigen Ländern sind Garantiebeschränkungen bzw. die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden nicht zulässig, so dass die oben aufgeführten Beschränkungen bzw. eine Haftungsbegrenzung oder ein Haftungsausschluss keine Anwendung finden. Diese Garantie sichert Ihnen spezifische Rechte zu. Ihre eventuellen weiteren Rechte variieren je nach gültiger Gesetzgebung.

ERLÖSCHEN DER VEREINBARUNG

Unbeschadet aller weiteren Rechte von Activision läuft diese Vereinbarung automatisch aus, wenn irgendeine der hier aufgeführten Bedingungen nicht erfüllt wird. In einem solchen Fall müssen alle Exemplare des Programms sowie sämtlicher Bestandteile umgehend vernichtet werden.

BESCHRÄNKTE RECHTE DER REGIERUNG DER VEREINIGTEN STAATEN VON AMERIKA

Sowohl das Programm als auch die Dokumentation wurden ausschließlich mit privaten Mitteln hergestellt und werden als "Commercial Computer Software" (kommerzielle Computer-Software) oder "Restricted Computer Software" (beschränkt verwendbare Computer-Software) zur Verfügung gestellt. Die Verwendung, Vervielfältigung oder Offenbarung durch die Regierung der Vereinigten Staaten von Amerika oder ein mit dieser zusammenarbeitendes Organ unterliegt den in Paragraph (c)(1)(ii) der Rights in Technical Data and Computer Software (Rechte an technischen Daten und Computer Software) - DFARS 252.227-7013 - oder in Paragraph (c)(1) und (2) der Commercial Computer Software Restricted Rights (Beschränkte Rechte an kommerzieller Computer Software) - FAR 52.227-19 - ausgeführten Beschränkungen, soweit gültig. Vertragspartner bzw. Hersteller ist Activision, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.

GERICHTLICHE MASSNAHMEN

Activision würde irreparable Schäden entstehen, falls die Bedingungen dieser Vereinbarung nicht strikt eingehalten werden. Daher erklären Sie sich damit einverstanden, dass Activision berechtigt ist, bei Brüchen dieser Vereinbarung gerichtliche Schritte einzuleiten, abhängig von der jeweiligen Rechtsprechung, ohne Bürgschaften bzw. andere Sicherheiten zu erbringen oder der Beweispflicht nachzukommen.

FREISTELLUNG

Sie erklären sich einverstanden, an Activision, seine Partner, Tochtergesellschaften, Vertragspartner, Lizenzgeber, Angestellte, Direktoren, Mitarbeiter und Handlungsbevollmächtigte keine Schadensersatzansprüche zu stellen und weder Verluste noch Kosten einzufordern, die direkt oder indirekt aus Ihren Handlungen oder unterlassenen Handlungen bei der Verwendung des Produkts gemäß den Bedingungen dieser Vereinbarung resultieren.

DIVERSES

Diese Lizenzvereinbarung ist ein vollständiges Übereinkommen zwischen den Parteien und ersetzt alle vorherigen Vereinbarungen und Übereinkommen zwischen ihnen. Änderungen können in schriftlicher Form durch beide Parteien erfolgen. Sollte eine Bedingungen dieser Vereinbarung aus irgendeinem Grund nicht durchsetzbar sein, so wird diese Bedingung nur in dem Ausmaß abgeändert, das erforderlich ist, um sie durchsetzbar zu machen. Alle weiteren Bedingungen dieser Vereinbarung werden dadurch nicht berührt. Diese Vereinbarung besteht nach Kalifornischem Recht, das bei Vereinbarungen zwischen den Einwohnern Kaliforniens gültig ist, wird in Kalifornien geschlossen und dort ausgeführt, sofern nicht die Bundesrechtsprechung Anwendung findet und Sie ihr ausschließlichen Rechtsprechung durch die staatlichen bzw. Bundesgerichte von Los Angeles, Kalifornien zustimmen.

Bei Fragen bezüglich dieser Lizenzvereinbarung wenden Sie sich bitte an:
Activision Business and Legal Affairs, 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, Tel.
001/310/255/2000, E-Mail legal@activision.com.

© 2002 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2002 Lucasfilm Ltd. & TM. Alle Rechte vorbehalten. Verwendet unter Lizenz. LucasArts, das LucasArts-Logo und das Human Figure Design-Logo sind Marken von Lucasfilm Ltd. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Dieses Produkt enthält von Id Software, Inc. lizenzierte Softwaretechnologie. Id Technology © 1999-2002 Id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten.





STAR WARS

JEDI KNIGHT™ II: JEDI OUTCAST™

OFFICIAL STAR WARS WEB SITE
starwars.com

LUCASARTS WEB SITE
jediknight2.lucasarts.com

© 2002 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2002 Lucasfilm Ltd. & TM. Alle Rechte vorbehalten.
Verwendet unter Lizenz. LucasArts, das LucasArts-Logo und das Human Figure Design-Logo sind Marken von Lucasfilm Ltd. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Dieses Produkt enthält von Id Software, Inc. lizenzierte Softwaretechnologie.
Id Technology © 1999-2002 Id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten.