

PC CD-ROM

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC™

GALACTIC DATABASE

BiOWARE™
CORP



INHALT

GALACTIC DATABASE

ÖFFENTLICHER ZUGRIFF

VERFÜGBAR >

VISUELLE/VERBALE

BEFEHLE AKTIV >

BEREIT FÜR ABFRAGE >

Einleitung	2
Installation	3
Standardsteuerung	4
Tastenbelegung	6
Hauptmenü	8
Spielbildschirm	9
Spielmenüs	11
Charakterauswahl	20
Regeln	28
Das Spiel	29
Minispiele	34
Dialoge	38
Level erreichen	39
Jedi-Klassen	39
Machteinsatz	40
Ausrüstung	45
Zustände	48
Anhang	52
Credits	66
Kundendienst	70
Lizenzvereinbarung	72



EINLEITUNG

ES WAR EINMAL VOR LANGER ZEIT, IN EINER WEIT, WEIT ENTFERNTEN GALAXIS....

Viertausend Jahre vor der Entstehung des Galaktischen Imperiums steht die Republik kurz vor dem Untergang. DARTH MALAK, der letzte überlebende Schüler des Dunklen Lords Revan, hat eine unbesiegbare Sith-Armada auf die nichts ahnende Galaxis losgelassen.

Jeder Versuch von Gegenwehr wird niedergeschlagen und Malaks Eroberungsfeldzug hat den Jedi-Orden in Chaos gestürzt. Die Jedi sind verzweifelt und verletzlich, da unzählige Ritter im Kampf gefallen sind oder sich dem neuen Sith-Meister angeschlossen haben.

In den Gefilden des Outer Rim, in einer Welt namens Taris, kämpft eine Jedi-Kampfflotte gegen die Armee von Darth Malak in einem verzweifelten Versuch, der Vorherrschaft der Sith über die Galaxis Einhalt zu gebieten ...



INSTALLATION

1. Beende alle laufenden Programme, inklusive eventueller Anti-Virus-Software. Manche Virens Scanner können Probleme bei der Installation von Spielen hervorrufen. Wenn du Sorge hast, deinen Virens Scanner zu deaktivieren, scanne zunächst die CD und deaktiviere ihn dann.
2. Lege die CD1 von **Star Wars™: Knights of the Old Republic™** in dein CD-ROM-Laufwerk. Klicke im Startbildschirm auf den Button Installieren, um mit der Installation zu beginnen. Wenn der Startbildschirm nicht automatisch erscheinen sollte, nachdem du die CD 1 von **Star Wars: Knights of the Old Republic** in das CD-ROM-Laufwerk eingelegt hast, gehe wie folgt vor:
 - 2a. Doppelklicke auf das Symbol Arbeitsplatz auf dem Desktop oder greife über das Windows-Startmenü auf den Arbeitsplatz zu.
 - 2b. Doppelklicke auf das Symbol für das CD-ROM-Laufwerk, in das die CD 1 von **Star Wars: Knights of the Old Republic** eingelegt ist.
 - 2c. Doppelklicke auf das Symbol Setup.exe, um die Installation zu starten.
3. Folge nun den Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Spiel zu installieren.
4. Nach der Installation des Spiels hast du die Möglichkeit, das Readme zu lesen oder direkt das Spiel zu starten. In der Readme-Datei findest du aktuelle Hinweise nach Drucklegung dieses Handbuchs.
5. Das Installationsprogramm wird dich auffordern, DirectX 9.0b zu installieren, wenn dies noch nicht geschehen ist. Wenn du DirectX 9.0b installierst, muss du deinen Computer neu starten, um die Installation von DirectX zu beenden.
6. Wenn du zu Beginn deinen Virens Scanner deaktiviert hast, kannst du ihn jetzt wieder starten.



STANDARDSTEUERUNG

CHARAKTER-KAMERASTEUERUNG

Vorwärts laufen	W
Rückwärts laufen	S
Links laufen	Y
Rechts laufen	C
Kamera links drehen	A
Kamera rechts drehen	D
Freies Umsehen ein/aus	FESTSTELLEN
Umsehen	STRG halten oder MAUS 2

INTERAKTION MIT DER UMGEBUNG

Pause	LEERTASTE oder PAUSE
Ziele nach links durchschalten	Q
Ziele nach rechts durchschalten	E
Objekt wählen	MAUS 1
Standardaktion auf Ziel	R oder MAUS 1

ZIEL-AKTIONS-MENÜ-SHORTCUTS

Linke Aktion anwenden	1
Mittlere Aktion anwenden	2
Rechte Aktion anwenden	3

AKTIONS-MENÜ-SHORTCUTS

Momentane verbündete	4
Macht anwenden	
Momentanen medizinischen/	5
Reparatur-Gegenstand benutzen	
Momentanen	6
Gegenstand benutzen	
Momentane Mine benutzen	7

SPEZIELLE TASTEN

Nachrichten und Feedback	J
Karte und Gruppenverwaltung	M
Aufträge	L
Fähigkeiten/Talente/	K
Macht-Fähigkeiten	
Optionen	O
Spielerdaten	P
Gruppengepäck	I

ANFÜHRER-BEFEHLE

Kampf abbrechen
Anführer wechseln
Einzelmodus
Tarnmodus
Waffe präsentieren

F
TAB
V
G
X

SPIEL

Tooltips anzeigen
Spielmenü
Schnellspeichern
Schnellladen

T
ESC
F4
F5

MINISPIEL-BEFEHLE

Nach oben
Nach unten
Nach links
Nach rechts
Schalten oder Geschütz feuern
Minispiel pausieren

W
S
A
D
Leertaste oder **EINGABE** oder **MAUS 1**
PAUSE oder **P**



TASTENBELEGUNG

NORMALER TASTENDRUCK

ESC SPIEL-MENU	F1	F2	F3	F4 SCHNELL-SPEICHERN	F5 SCHNELL-LADEN	F6	F7	
	1 LINKE AKTION	2 MITTLERE AKTION	3 RECHTE AKTION	4 VERBUN- DETE MACHT	5 MEDIZIN. GEGEN- STAND	6 MOMEN- TANER GEGEN- STAND	7 MOMEN- TANE MINE	8
Tab ANFUHRER WECHSELN	q ZIELE LINKS WECHSELN	w VOR- WARTS	e ZIELE RECHTS WECHSELN	r STANDARD- ZIEL- AKTION	t TOOL- TIPPS	y	u AUS- RÜSTEN	i GRUPPEN- GEPACK
Feststelltaste FREIES UMSEHEN EIN/AUS	a KAMERA LINKS	s RÜCK- WARTS	d KAMERA RECHTS	f KAMPF ABBRECHEN	g TARN- MODUS	h	j NACH- RICHTEN, FEEDBACK	
Umschalttaste	z N. LINKS LAUFEN	x WAFFE PRÄSEN- TIEREN	c N. RECHTS LAUFEN	v SOLO- MODUS	b	n	m KARTE & GRUPPEN- VERWAL- TUNG	
Strg (HALTEN) UMSEHEN	Windows	Alt	Leertaste PAUSE/ SCHALTEN ODER GESCHÜTZ FEERN					



F8
SCHNELL-
SPEICHERN

F9

F10

F11

F12

Druck

Rollen

Pause
PAUSE/
MINISPIEL-
PAUSE

9

0

-

=

Rücktaste

Einfüg

Pos1

Bild auf

o

OPTIONEN

p

SPIELER-
DATEN/
MINISPIEL
PAUSE

[

]

\

Entf

Ende

Bild ab

k

Fähigk./
Talente
Macht-F

l

AUFTRAGE

;

,

Eingabetaste

;

,

/

Umschalttaste

Auf

Alt Gr

Windows

Anw/Menu

Strg
(HALTEN)
UMSEHEN

Links

Ab

Rechts

MAUS

MAUS 1

GEGENSTAND WÄHLEN

STANDARD-
ZIELAKTION

SCHALTEN ODER
GESCHÜTZ FEUERN

MAUS 2

UMSEHEN

Num

/

*

-

7

8

9

+

4

5

6

1

2

3

Eingabe

0

SCHALTEN
ODER
GESCHÜTZ
FEUERN

0
7

HAUPTMENÜ



NEUES SPIEL

Ein neues Spiel in *Star Wars: Knights of the Old Republic* wird gestartet.

SPIEL LADEN

Ein zuvor gespeichertes Spiel wird geladen. Klicke auf den Spielstand, den du laden möchtest, und dann auf 'Laden'.

FILMSEQUENZEN

Wähle einen Film, der während des Spiels gelaufen ist. Klicke ihn einfach an, um die Filmsequenz zu starten.

OPTIONEN

Nimm Änderungen an deinen Sound-, Steuerungs- und anderen Einstellungen vor. Siehe auch Abschnitt Optionen.

HINWEIS: *Star Wars: Knights of the Old Republic* unterstützt Creatives EAX ADVANCED HD Environmental Audio-Technologie, mit der Sounds wie Multi-Environment™, Environmental Panning™ und andere Effekte in Echtzeit realistisch simuliert werden.

BEENDEN

Linksklicke auf BEENDEN, um das Spiel zu verlassen und zum Desktop zurückzukehren.



1. AKTIONSMENÜ

So kannst du auf die Eigenschaften und Machtkräfte deines Charakters zugreifen. Diese werden aktiviert, indem du auf sie klickst oder indem du einen der Aktionsmenü-Shortcuts benutzt. Du kannst auch das angezeigte Symbol ändern, indem du auf die Pfeile darüber und darunter klickst.

2. ZIEL-AKTIONSMENÜ

Wenn du eine Tür, eine Mine, einen Behälter, einen verbündeten Charakter oder einen Gegner in der Spielwelt wählst, erscheint ein Ziel-Aktionsmenü über dem Objekt. Hier siehst du Namen und, falls zutreffend, eine Gesundheitsanzeige. Blau steht für verbündete Wesen, Objekte und Türen. Rot steht für einen Feind. Es können zwei Arten von Menüs über markierten Zielen erscheinen:

A. ANVISIERTER GEGNER: In diesem Menü greifst du auf Talente, Gegenstände und Macht-Fähigkeiten zu, die sich gegen Gegner richten. Diese werden aktiviert, indem du auf sie klickst oder indem du einen der Aktionsmenü-Shortcuts benutzt. Du kannst auch das angezeigte Symbol ändern, indem du auf die Pfeile darüber und darunter klickst. Wenn du auf einen Gegner klickst, ohne die Menüoptionen zu verwenden, kommt der Standardangriff zum Einsatz.

B. ANVISIERTES OBJEKT: Einige Objekte (beispielsweise Minen, Türen, Behälter und freundlich gesinnte Figuren) verfügen über individuelle Kontextmenüs. Türen darfst du öffnen, sichern oder zerstören. Minen werden entschärft oder eingesammelt. Mit freundlich gesinnten Figuren kannst du dich unterhalten.



3. CHARAKTER-PORTRÄTS

Hier befindet sich ein Porträt für jedes Mitglied deiner Gruppe. Das große Porträt ist das des Gruppenanführers (derjenige, den du momentan steuerst). Um ein anderes Gruppenmitglied zu steuern, klicke auf das entsprechende Porträt. Wenn du auf das Porträt des Gruppenanführers klickst, gelangst du zum Ausrüsten-Bildschirm des jeweiligen Charakters. Wenn dein Charakter für einen neuen Level bereit ist, blinkt hier ein gelbes "L" über dem Porträt; wenn du jetzt auf das Porträt klickst, solange dieser Charakter der Anführer ist, gelangst du in den Neuer-Level-Bildschirm.

4. MINI-KARTE

Eine kleine Karte, die die unmittelbare Umgebung des Charakters und die Kameraausrichtung zeigt.

5. MENÜSCHALTFLÄCHEN

Du kannst diese Schaltflächen verwenden, um direkt zu einem speziellen Menübildschirm zu gelangen.

6. KAMPFFOLGE

Wenn du in einem Kampf bist, zeigt dir diese Anzeige an, welche Kampffaktionen du für diesen Charakter gewählt hast. Wenn du auf die Folge klickst, entfernst du wieder Aktionen von ihr.

7. MODUS-SCHALTFLÄCHEN

Mit diesen Optionen kannst du den Status der Spielwelt ändern und Modi ein- und ausschalten.

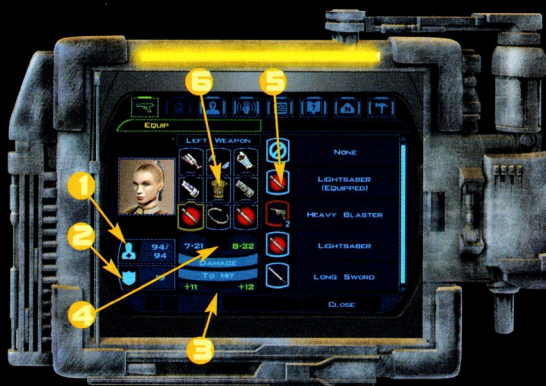
a. PAUSE: Du kannst das Spiel pausieren. Es bleibt dann so lange angehalten, bis du wieder hierauf klickst.

b. EINZELMODUS: Hiermit kannst du den gesteuerten Charakter in der Welt fortbewegen, ohne dass die dazugehörigen NPCs ihm Folgen. Der Einzelmodus bleibt aktiv, bis du wieder hierauf klickst.

c. TARNMODUS: Hiermit kannst du für deinen Charakter den Tarnmodus aktivieren, wenn er Punkte eingesetzt hat, um diese Fähigkeit zu erlernen. Beachte, dass damit automatisch gleichzeitig der Einzelmodus aktiv wird. Dein Charakter bleibt in diesem Modus, bis er einen Gegner angreift oder der Tarn- oder Einzelmodus abgestellt wird.

SPIELMENÜS

Wenn du während deines Abenteuers einen Tastaturshortcut oder eines der Menüicons benutzt, kannst du verschiedene Spielmenüs aufrufen. Mit der Maus kannst du eines der Icons wählen und es dann mit der linken Maustaste anklicken, um das Menü aufzurufen.



1. **GESUNDHEIT:** Der Gesundheitswert des Charakters (aktuell/maximal).
2. **VERTEIDIGUNGSWERT:** Die aktuelle Verteidigungsbewertung des Charakters.
3. **ANGRIFFSBONUS/LINKE UND RECHTE HAND (RECHTE HAND = HAUPTHAND):** Der Angriffsbonus für die Waffe in der jeweiligen Hand.
4. **SCHADEN/LINKE UND RECHTE HAND (RECHTE HAND = HAUPTHAND):** Der Schaden, der durch die Waffe in der entsprechenden Hand angerichtet wird.
5. **VERFÜGBARE AUSRÜSTUNG:** Ausrüstungsgegenstände, die zur Verfügung stehen.
6. **RÜSTUNG UND WAFFEN:** Charaktere können aus verschiedenen Rüstungen, Waffen und Gegenständen wählen und sie dann Feldern zuweisen. Wenn du das Feld anklickst, kannst du einen anderen Ausrüstungsgegenstand wählen.

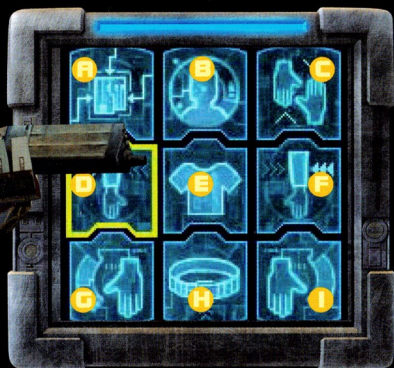
AUSRÜSTUNG

Jeder Ausrüstungsgegenstand im Gepäck eines Charakters, der für ein bestimmtes Feld vorgesehen ist, wird auf der rechten Bildschirmhälfte angezeigt. Um einen Gegenstand zu wählen, mit dem das Feld ausgerüstet werden soll, markierst du es zunächst mit der Maus oder Tastatur und klickst dann mit der Maus. Markiere jetzt den gewünschten Gegenstand und klick darauf, um eine Beschreibung zu lesen. Zum Ausrüsten klickst du auf 'OK'.

HINWEIS: Die Ausrüstung ist auf einen bestimmten Körperteil des Charakters beschränkt. Droiden und Humanoide verfügen darüber hinaus über leicht unterschiedliche Ausrüstungsfelder.

Dies sind die verschiedenen Ausrüstungsfelder für jeden Charakter:

- A. NUTZEN/IMPLANTAT
- B. SENSOR/KOPF
- C. NUTZEN/HÄNDE
- D. SPEZIALWAFFE/LINKER ARM
- E. PANZERUNG/KÖRPER



- F. SPEZIALWAFFE/RECHTER ARM
- G. LINKE WAFFE
- H. SCHILD/GÜRTEL
- I. RECHTE WAFFE

GRUPPENGEPÄCK

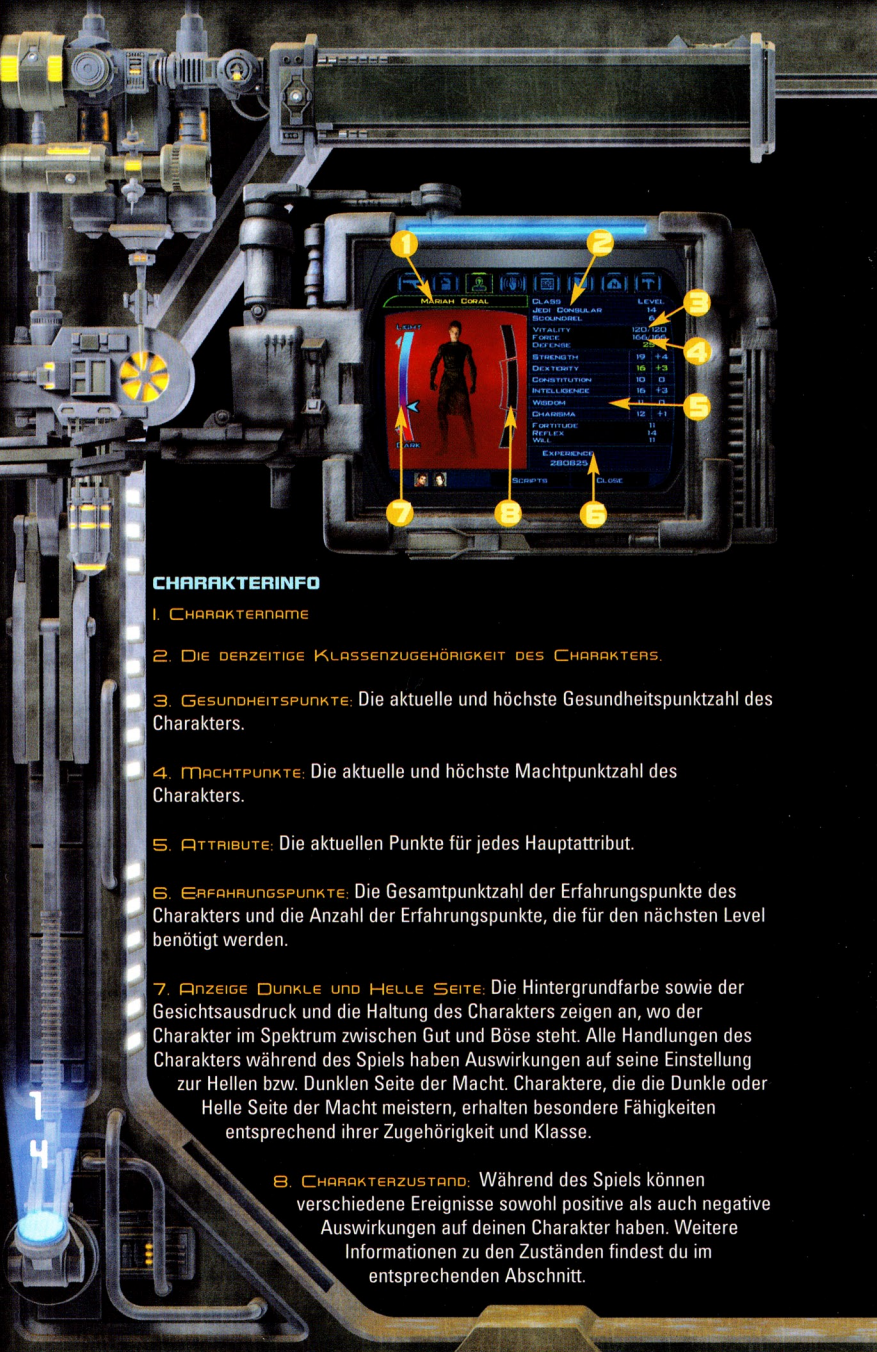
Der Bildschirm Gruppengepäck zeigt alles an, was die Gruppe mit sich trägt, aber zur Zeit nicht verwendet wird oder ausgerüstet ist. Jedes Mitglied der Gruppe kann alle Gegenstände verwenden, die sich im Bildschirm Gruppengepäck befinden, außer es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass der Charakter sie nicht verwenden kann.



GEGENSTÄNDE FILTERN: Klick auf die Filteroption (1), um die Gepäckliste zu filtern, so dass dir nur die Auftragsgegenstände, die brauchbaren Gegenstände, die neuen Gegenstände usw. angezeigt werden.

GEGENSTÄNDE VERWENDEN: Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Gegenstände im Spiel einzusetzen. Gegenstände können direkt aus dem Aktionsmenü verwendet werden oder aber aus dem Inventarbildschirm, indem du sie dort auswählst und mit der linken Maustaste anklickst.

GEGENSTANDSBESCHREIBUNG LESEN: Um eine Beschreibung wie z.B. seine Verwendung oder einige Statistiken eines bestimmten Gegenstandes zu lesen, bewege den Cursor über den gewünschten Gegenstand, um ihn zu markieren. Klicke auf die Bildlaufleiste, um durch die Beschreibung zu scrollen.



CHARAKTERINFO

1. CHARAKTERNAME

2. DIE DERZEITIGE KLASSENZUGEHÖRIGKEIT DES CHARAKTERS.

3. GESUNDHEITSPUNKTE: Die aktuelle und höchste Gesundheitspunktzahl des Charakters.

4. MACHTPUNKTE: Die aktuelle und höchste Machtpunktzahl des Charakters.

5. ATTRIBUTE: Die aktuellen Punkte für jedes Hauptattribut.

6. ERFAHRUNGSPUNKTE: Die Gesamtpunktzahl der Erfahrungspunkte des Charakters und die Anzahl der Erfahrungspunkte, die für den nächsten Level benötigt werden.

7. ANZEIGE DUNKLE UND HELLE SEITE: Die Hintergrundfarbe sowie der Gesichtsausdruck und die Haltung des Charakters zeigen an, wo der Charakter im Spektrum zwischen Gut und Böse steht. Alle Handlungen des Charakters während des Spiels haben Auswirkungen auf seine Einstellung zur Hellen bzw. Dunklen Seite der Macht. Charaktere, die die Dunkle oder Helle Seite der Macht meistern, erhalten besondere Fähigkeiten entsprechend ihrer Zugehörigkeit und Klasse.

8. CHARAKTERZUSTAND: Während des Spiels können verschiedene Ereignisse sowohl positive als auch negative Auswirkungen auf deinen Charakter haben. Weitere Informationen zu den Zuständen findest du im entsprechenden Abschnitt.

KURZBEFEHLE

Erstelle einfache Befehle für Gruppenmitglieder, die nicht direkt gesteuert werden. Klicke dazu auf die **KURZBEFEHLE**-Schaltfläche, während du dir das Porträt einer Figur ansiehst, um dieser eine der folgenden Aktionen zuzuweisen:

STANDARDANGRIFF: Der Charakter verwendet seine derzeitige Waffe, um den nächsten Gegner anzugreifen. Er verwendet darüber hinaus je nach Entfernung zum Ziel Talente, Einsatzformen der Macht und gelegentlich Medipaks. Die wohl ausgeglichene Kampfhandlung.

GRANADIER: Der Charakter greift bei Bedarf mit Granaten an. Wenn die Gefahr besteht, dass eigene Teammitglieder durch eine Granate getroffen werden oder wenn es nur ein Ziel gibt, wird keine Granate verwendet und der Charakter benutzt den Standardangriff.

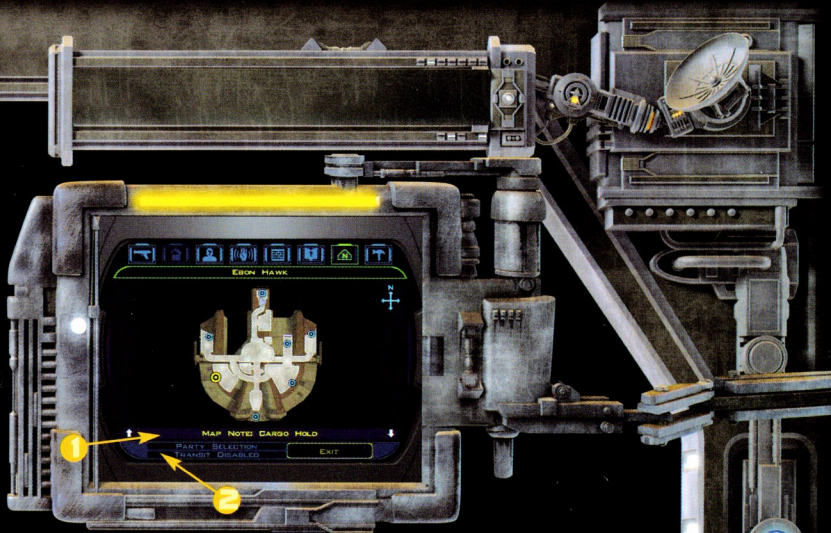
JEDI-UNTERSTÜTZUNG: Der Charakter setzt die Macht ein, solange er Machtpunkte besitzt. Wenn keine Machtpunkte mehr vorhanden sind, verwendet er den Standardangriff.





FÄHIGKEITEN

1. **BESCHREIBUNGSFENSTER:** Enthält ausführliche Informationen über von dir ausgewählte Fähigkeiten, Talente oder Einsatzformen der Macht.
2. **FÄHIGKEITENRANG:** Der aktuelle Rang des gewählten Charakters in dieser Fähigkeit.
3. **Bonus:** Der zu dieser Fähigkeit gehörende Bonus.
4. **MACHTMENÜ:** Dieses Menü ist nur Charakteren der Jedi-Klasse zugänglich. Die Beschreibung der einzelnen Macht-Einsatzformen wird hier erklärt.
5. **TALENTMENÜ:** Für einige Talente muss zunächst ein anderes Talent erworben werden.
6. **ZUGEHÖRIGE ATTRIBUTE:** Das Hauptattribut für diese Fähigkeit. Wenn dieses Attribut verbessert wird, wirkt sich dies auch positiv auf die Fähigkeit aus.



KARTE/GRUPPEN-MANAGEMENT

Der Kartenbildschirm zeigt deinen Standort im aktuellen Level an. Wichtige Standorte sind auf der Karte markiert. Wenn du eine Gegend weiter erkundest, kannst du das Gebiet auch auf der Karte sehen.

GRUPPEN-MANAGEMENT: Wähle im Kartenbildschirm die Gruppenauswahl (1), um zum Bildschirm Gruppen-Management zu gelangen. Markiere einen Charakter und klicke mit der linken Maustaste auf Hinzufügen, um ihn in die Gruppe aufzunehmen. Markiere Fertig und klicke erneut, um deine Auswahl zu bestätigen und zum Kartenmenü zurückzukehren.

HINWEIS: Es gibt nur zwei weitere Plätze für Gruppenmitglieder. Um einige Missionen zu bestehen, brauchen Gruppenmitglieder bestimmte Fähigkeiten, du solltest also darauf achten, dass deine Wahl sehr ausgeglichen ist.

ZURÜCK ZUR EBON HAWK ODER AUSGANGSBASIS: Um direkt zur Ebon Hawk oder einer bestimmten Ausgangsbasis zurückzukehren, klicke während des Spiels auf Zurückreisen (2).

HINWEIS: Die Rückkehr zur *Ebon Hawk* gelingt nur, wenn die Gruppe in Sicherheit ist. Während eines Kampfes ist diese Funktion deaktiviert, und teilweise ist diese Option im Spiel komplett deaktiviert.



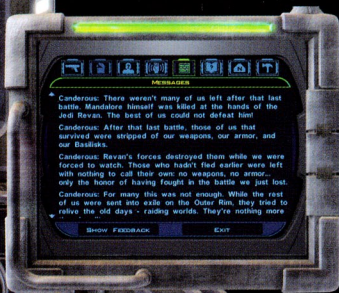


AUFRÄGE

Aufträge (Offen): Dieser Bildschirm zeigt eine Zusammenfassung aller derzeit offenen Aufträge an. Mit der Maus kannst du jeden offenen Auftrag markieren und dir Informationen darüber ansehen. Klicke mit der linken Maustaste auf die Textoption (1), um die Aufträge nach **NAME**, **DATUM**, **PRIORITÄT** oder **PLANET** zu sortieren.

GEGENSTÄNDE AUS AUFTRAG: Wenn du diese Option auswählst, erhältst du eine Liste der Gegenstände, die du in diesem Auftrag gesammelt hast. Diese Gegenstände stehen in direkter Verbindung zu bestimmten Ereignissen und können nicht normal verkauft werden.

AUFRÄGE (ABGESCHLOSSEN): Wenn du diese Option auswählst, erhältst du eine Liste und Informationen zu allen Aufträgen, die du bereits absolviert hast.



NACHRICHTEN

Im Bildschirm Nachrichten werden aktuelle und wichtige Informationen über das aktuelle Gebiet angezeigt. Wenn du einen neuen Ladebereich betrittst, werden alle Informationen gelöscht und im neuen Bereich neu aufgezeichnet. Klicke mit der linken Maustaste auf 'Feedback anzeigen', um Feedback zum Regelsystem zu bekommen.

OPTIONEN

Markiere eine der folgenden Optionen mit der Maus oder Tastatur.

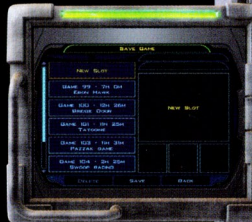


SPIEL LADEN: Einen bestehenden Spielstand laden. Mit der Maus kannst du den richtigen Spielstand auswählen und dann mit der linken Maustaste anklicken.

SPIEL SPEICHERN: Speichere ein laufendes Spiel. Markiere dazu mit der Maus einen leeren Speicherplatz oder einen zuvor gespeicherten Spielstand, um vorhandene Daten zu überschreiben. Um ein zuvor gespeichertes Spiel zu löschen, markiere den Spielstand und klicke auf die Löschen-Schaltfläche. Vergiss nicht, dass das Löschen eines Spielstandes nicht rückgängig gemacht werden kann und überlege dir gut, ob du ihn wirklich löschen möchtest.

SPIEL: Nimm Veränderungen an verschiedenen Optionen im Spiel vor, einschließlich des Schwierigkeitsgrads.

FEEDBACK: Schalte die Feedback-Option ein/aus.



CHARAKTERAUSWAHL



CHARAKTERKLASSEN

Wenn du das Spiel startest, kannst du aus drei Charakterklassen auswählen. Für alle gibt es männliche und weibliche Modelle.

HINWEIS: Jedi-Charakterklassen stehen nicht zur Verfügung, um einen neuen Charakter zu erstellen, sondern werden erst im Verlauf des Spiels mit zunehmendem Fortschritt des Charakters verfügbar. Weitere Informationen findest du im Abschnitt Jedi-Klassen.

GAUNER: Gauner überleben durch List, die sie manchmal dazu zwingt, sich auf die falsche Seite des Gesetzes zu begeben. Intelligenz, Geschicklichkeit und Charisma sind Markenzeichen der Gauner.

Grundlegende Klassenattribute: 6 Gesundheit/Level, schnell wachsende Fähigkeiten, langsam zunehmende Talente.

SPÄHER: Späher erkunden ihre Umgebung und wissen dank ihrer Ausbildung, wie sie in ihr überleben können. Geschicklichkeit, Intelligenz und Weisheit sind die wichtigsten Fähigkeiten eines Spähers.

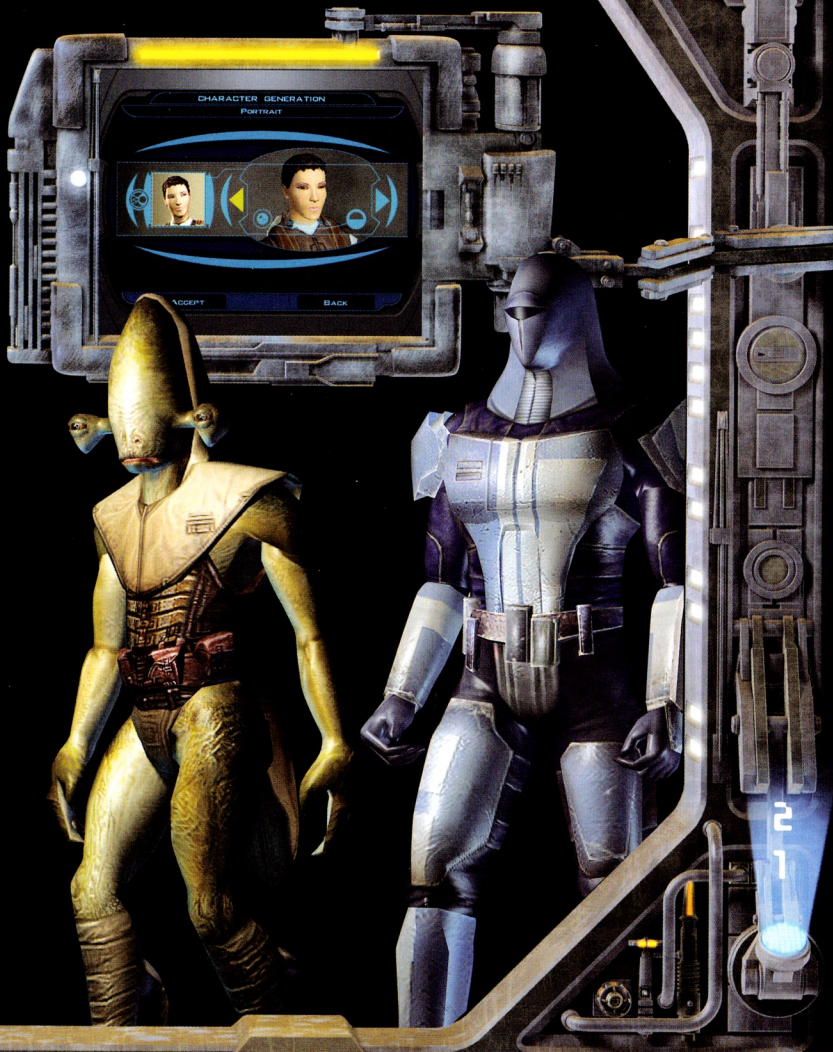
Grundlegende Klassenattribute: 8 Gesundheit/Level, durchschnittlich wachsende Fähigkeiten, durchschnittlich zunehmende Talente.

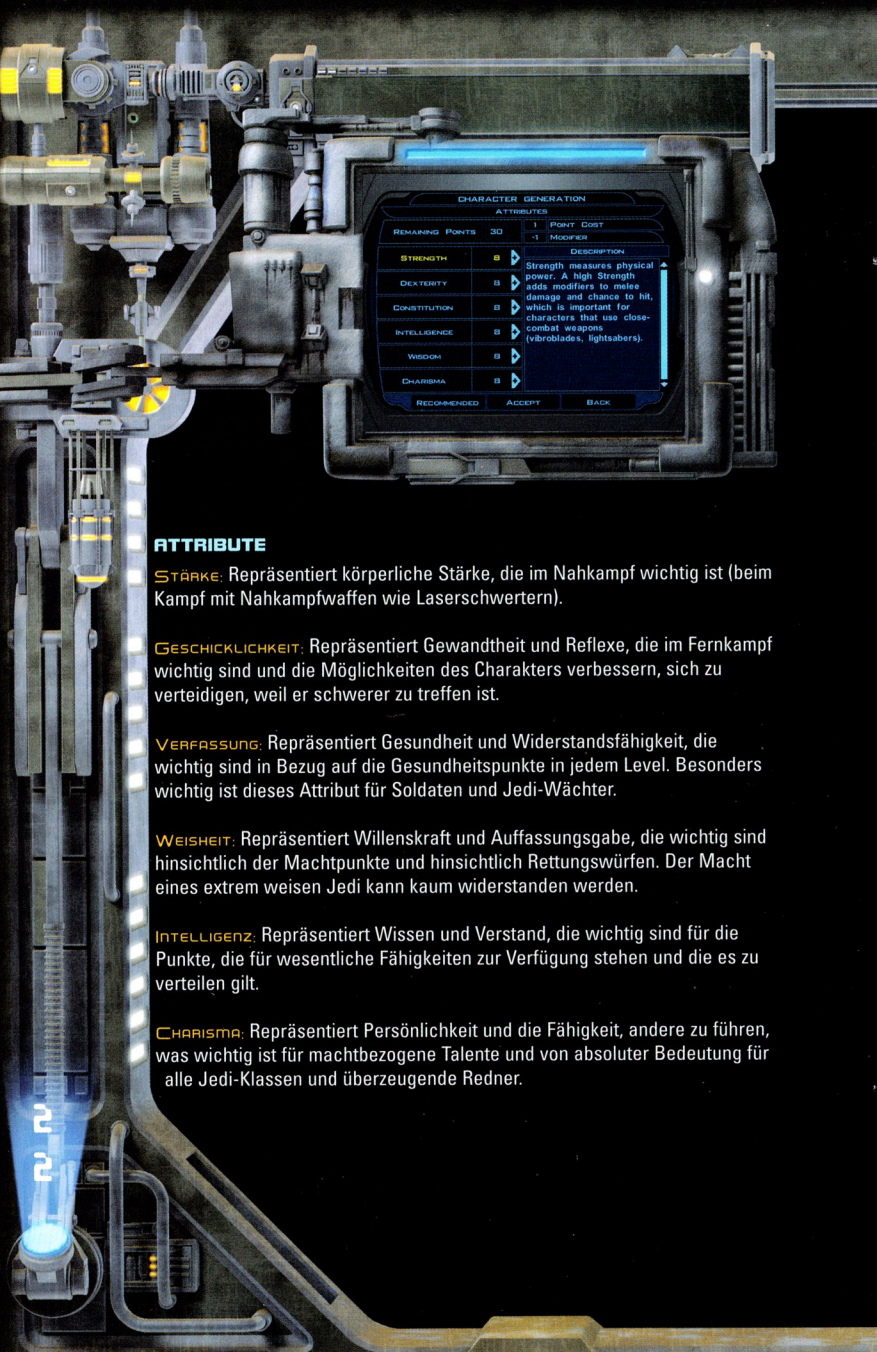
SOLDAT: Soldaten sind Meister des Kampfes in all seinen Formen und glauben, dass die beste Art, einen Kampf zu überleben, der Sieg ist. Geschicklichkeit, Verfassung und Stärke sind die wichtigsten Attribute eines Soldaten.

Grundlegende Klassenattribute: 10 Gesundheit/Level, langsam wachsende Fähigkeiten, schnell zunehmende Talente.

CHARAKTERPORTRÄT

Klicke auf die Pfeile, um durch die verschiedenen Köpfe des Hauptcharakters zu schalten. Wenn du ein bestimmtes Aussehen ausgewählt hast, klicke auf die Annehmen-Schaltfläche.





CHARACTER GENERATION			
ATTRIBUTES			
REMAINING POINTS	30	1 POINT COST	
		-1	MODIFIER
DESCRIPTION			
STRENGTH	8	▶	Strength measures physical power. A high Strength adds modifiers to melee damage and chance to hit, which is important for characters that use close-combat weapons (vibroblades, lightsabers).
DEXTERITY	8	▶	
CONSTITUTION	8	▶	
INTELLIGENCE	8	▶	
WISDOM	8	▶	
CHARISMA	8	▶	
RECOMMENDED		ACCEPT	BACK

ATTRIBUTE

STÄRKE: Repräsentiert körperliche Stärke, die im Nahkampf wichtig ist (beim Kampf mit Nahkampfwaffen wie Laserschwertern).

GESCHICKLICHKEIT: Repräsentiert Gewandtheit und Reflexe, die im Fernkampf wichtig sind und die Möglichkeiten des Charakters verbessern, sich zu verteidigen, weil er schwerer zu treffen ist.

VERFASSUNG: Repräsentiert Gesundheit und Widerstandsfähigkeit, die wichtig sind in Bezug auf die Gesundheitspunkte in jedem Level. Besonders wichtig ist dieses Attribut für Soldaten und Jedi-Wächter.

WEISHEIT: Repräsentiert Willenskraft und Auffassungsgabe, die wichtig sind hinsichtlich der Machtpunkte und hinsichtlich Rettungswürfen. Der Macht eines extrem weisen Jedi kann kaum widerstanden werden.

INTELLIGENZ: Repräsentiert Wissen und Verstand, die wichtig sind für die Punkte, die für wesentliche Fähigkeiten zur Verfügung stehen und die es zu verteilen gilt.

CHARISMA: Repräsentiert Persönlichkeit und die Fähigkeit, andere zu führen, was wichtig ist für machbezogene Talente und von absoluter Bedeutung für alle Jedi-Klassen und überzeugende Redner.

FÄHIGKEITEN

Die Fähigkeiten beziehen sich weniger auf Kampfeinsatz und ermöglichen der Gruppe sogar ab und an, Kämpfen völlig aus dem Weg zu gehen. Jede Fähigkeit beruht auf einem bestimmten Attribut.

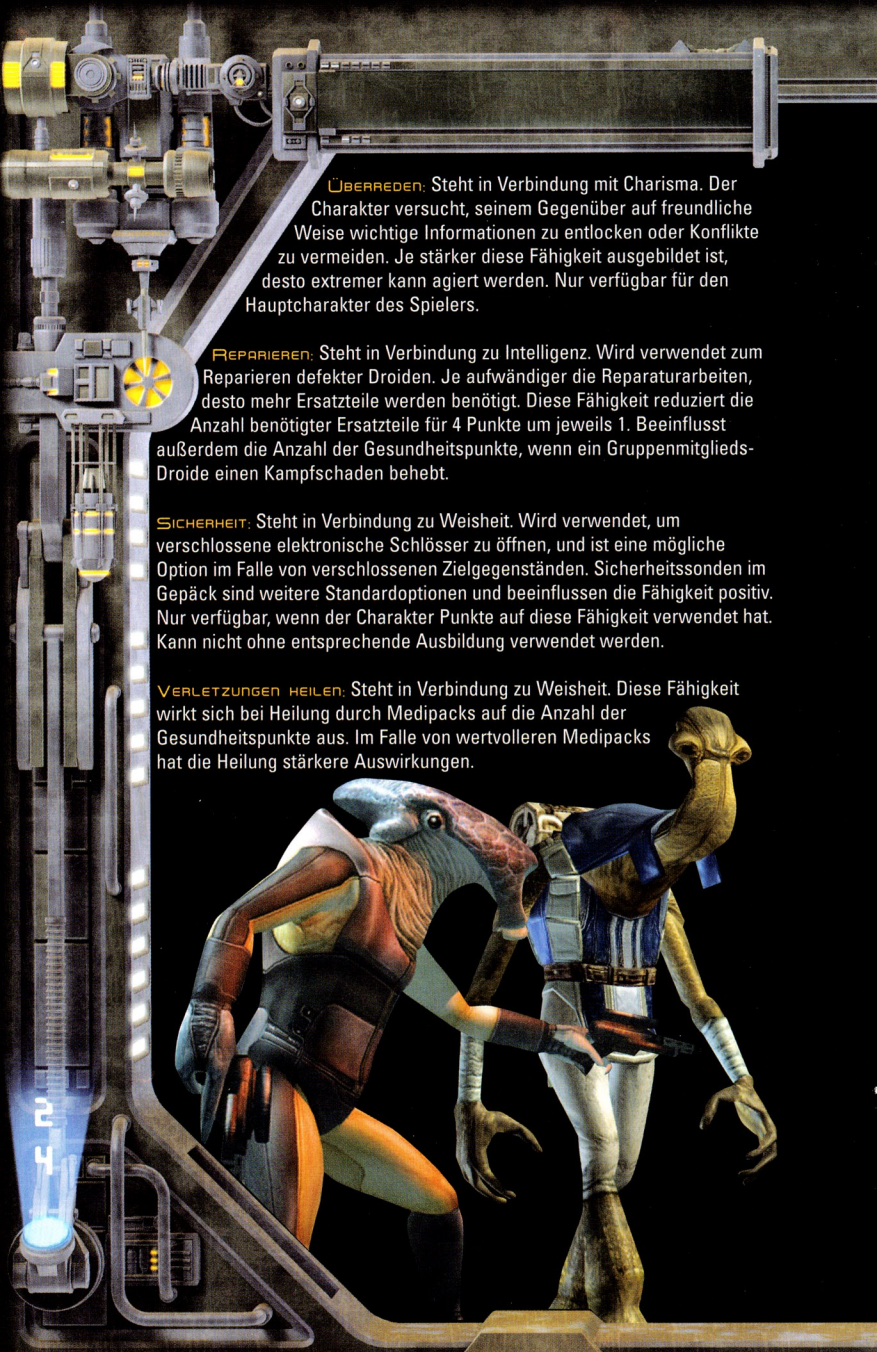


COMPUTERKENNTNISSE: Steht in Verbindung mit Intelligenz. Wird mit Computersonden verwendet, um sich Zugang zu Terminals zu verschaffen. Je schwieriger die Aufgabe, desto mehr Spikes werden benötigt. Die Fähigkeit reduziert die Anzahl benötigter Runden für insgesamt 4 Punkte um jeweils 1.

SPRENGSTOFFEINSATZ: Steht in Verbindung mit Intelligenz. Wird verwendet, um Minen aller Schwierigkeitsgrade aufzustellen oder zu entschärfen. Entschärfung bringt +5 Punkte. Deaktivierung bringt +10 Punkte. Kann nicht ohne entsprechende Ausbildung verwendet werden.

TARNUNG: Steht in Verbindung mit Geschicklichkeit. Ermöglicht die Verwendung von Tarnungsgeneratoren und dem Tarnungsmodus. Im Kampf wird der Tarnungsmodus deaktiviert. Kann nicht ohne entsprechende Ausbildung verwendet werden.

BEWUSSTSEIN: Steht in Verbindung mit Weisheit. Ist hilfreich beim Aufspüren versteckter Gegenstände. Diese Fähigkeit steht im Gegensatz zur Stärke eines Gegners oder der Detonationskraft einer Mine. Wenn sie erfolgreich angewendet wird, wird der Gegenstand bzw. Feind sichtbar. Bewusstsein ist stets aktiv, aber wenn der Charakter zu laufen beginnt, bekommt er einen Abzug von -5 Punkten.



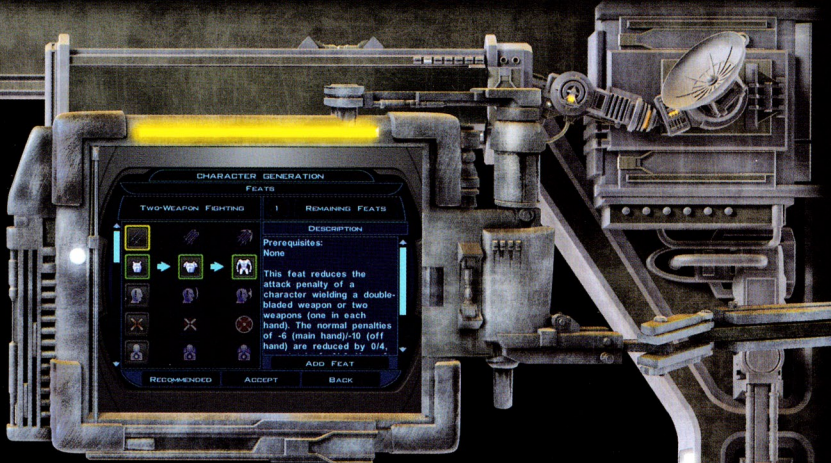
ÜBERREDEN: Steht in Verbindung mit Charisma. Der Charakter versucht, seinem Gegenüber auf freundliche Weise wichtige Informationen zu entlocken oder Konflikte zu vermeiden. Je stärker diese Fähigkeit ausgebildet ist, desto extremer kann agiert werden. Nur verfügbar für den Hauptcharakter des Spielers.

REPARIEREN: Steht in Verbindung zu Intelligenz. Wird verwendet zum Reparieren defekter Droiden. Je aufwändiger die Reparaturarbeiten, desto mehr Ersatzteile werden benötigt. Diese Fähigkeit reduziert die Anzahl benötigter Ersatzteile für 4 Punkte um jeweils 1. Beeinflusst außerdem die Anzahl der Gesundheitspunkte, wenn ein Gruppenmitglieds-Droide einen Kampfschaden behebt.

SICHERHEIT: Steht in Verbindung zu Weisheit. Wird verwendet, um verschlossene elektronische Schlösser zu öffnen, und ist eine mögliche Option im Falle von verschlossenen Zielgegenständen. Sicherheitssonden im Gepäck sind weitere Standardoptionen und beeinflussen die Fähigkeit positiv. Nur verfügbar, wenn der Charakter Punkte auf diese Fähigkeit verwendet hat. Kann nicht ohne entsprechende Ausbildung verwendet werden.

VERLETZUNGEN HEILEN: Steht in Verbindung zu Weisheit. Diese Fähigkeit wirkt sich bei Heilung durch Medipacks auf die Anzahl der Gesundheitspunkte aus. Im Falle von wertvolleren Medipacks hat die Heilung stärkere Auswirkungen.





TALENTE

Talente sind in erster Linie kampfbegleitende Fähigkeiten, und der Charakter kann eine bestimmte Waffe, Rüstung oder einen bestimmten Gegenstand verwenden. Sie können außerdem bei Spezialangriffen hilfreich sein oder dem Charakter Bonus-Fähigkeiten beschaffen. Je nach Klasse werden einem Charakter bei seiner Erstellung einige Talente zugewiesen. Mit zunehmendem Level erhalten die Charaktere dann immer mehr Talente. Im Folgenden findest du eine Liste der verschiedenen Talente und wie sie sich für alle Charaktere im Laufe des Spiels entwickeln. Um ein Talent zu wählen, musst du es durch Klicken auf das jeweilige Icon markieren und mit der linken Maustaste auf **Talent hinzufügen** klicken.

HINWEIS: Du musst zuerst ein Talent eines niedrigeren Levels ausgewählt haben, bevor dir das Talent eines höheren Levels zur Verfügung steht.

PASSIVE KAMPFTALENTE

Nachdem diese Talente einmal ausgewählt wurden, bleiben sie aktiviert. Sie ermöglichen dem Charakter, spezielle Rüstung, Waffen oder Gegenstände zu verwenden oder während eines Kampfes spezielle Boni zu erlangen.


Rüstungskenntnis, leicht: Charakter kann leichte Rüstung tragen.

Fortschritt: Rüstungskenntnis, mittel; Rüstungskenntnis, hoch

Waffenkenntnis: Es gibt verschiedene Ausprägungen dieses Talents, und zwar jeweils eine für jede Waffenart im Spiel. Ein Charakter kann eine Waffenart nicht verwenden, wenn er keine besonderen Kenntnisse und Fertigkeiten dafür hat. Mit zunehmendem Fortschritt des Charakters erhält er Boni für ausgewählte Waffenarten.

Waffenarten: Nahkampf, Blaster, Blastergewehr, schwere Waffen, Laserschwert

Fortschritt: Waffenfokus, Spezialisierung



Duelle: Verbessert Angriffsbonus und Verteidigung, wenn nur eine Waffe verwendet wird.

Fortschritt: verbesserte Fertigkeiten in Duellen.

Kampf mit zwei Waffen: Verringert die Abzüge fürs Kämpfen mit jeweils einer Waffe pro Hand und für den Gebrauch von Waffen mit zwei Klingen.

Fortschritt: verbesserte Fertigkeiten im Kampf mit zwei Waffen.

Angleichen: Charakter erhält einen Bonus für alle Rettungswürfe.

Fortschritt: verbessertes Angleichen.

Zähigkeit: Charakter erhält Bonus-Gesundheitspunkte für jeden Level.

Fortschritt: verbesserte Zähigkeit.

AKTIVE KAMPFTALENTE

Diese Talente ermöglichen es dem Charakter, während des Kampfes spezielle Angriffe auszuführen. Sie müssen während des Kampfes über das Aktionsmenü aktiviert werden.

Kritischer Treffer: Verbessert die Wahrscheinlichkeit eines kritischen Schlags gegen den Feind im Nahkampf.

Fortschritt: verbesserte kritische Treffer.

Unruhe: Der Charakter erhält im Nahkampf pro Runde eine zusätzliche Angriffsmöglichkeit.

Fortschritt: verbesserte Unruhe.

Starker Angriff: Vergrößert den Schaden bei Angriffen im Nahkampf.

Fortschritt: verbesserter starker Angriff.

Starke Explosion: Vergrößert den Schaden bei Angriffen mit Feuerwaffen oder Blastern.

Fortschritt: verbesserte starke Explosion.

Schneller Schuss: Erhöht die Anzahl von Angriffen bei Verwendung von Feuerwaffen und Blastern.

Fortschritt: verbesserter schneller Schuss.

Scharfschütze: Erhöht die Wahrscheinlichkeit eines kritischen Treffers bei Verwendung einer Feuerwaffe oder eines Blasters.

Fortschritt: verbesserter Scharfschütze.

FÄHIGKEITENTALENTE

Diese Talente bescherten dem Charakter Boni in Bezug auf seine Fähigkeiten.

Vorsicht: Bonus für Sprengstoffeinsatz und Tarnungsfähigkeit.

Fortschritt: verbesserte Vorsicht.

Empathie: Bonus für Überreden, Bewusstsein und Verletzungen heilen.

Fortschritt: verbesserte Empathie.

Technik-Experte: Bonus für Reparieren, Sicherheit und Computerkenntnis.

Fortschritt: verbesserter Technik-Experte.



REGELN

GRUNDLAGEN

Wenn du beim Angriff eines Feindes eine Fähigkeit oder einen Rettungswurf verwendest, wird zufällig eine Zahl zwischen 1 und 20 (1d20) erstellt. Der Bonus-, Fähigkeiten-, Rang- oder Attribut-Modifikator deines Charakters wird dann zu dieser Zahl addiert und bestimmt somit den Erfolg.

KAMPF UND VERTEIDIGUNG

Verteidigung zeigt an, wie schwierig es ist, einen Charakter im Kampf zu treffen. Grundlage für Verteidigung sind 10 Punkte, auf die der Modifikator für Rüstung und Geschicklichkeit angewendet wird. Wenn du einen Feind angreifst, wird folgendermaßen gerechnet: $(1d20 + \text{Angriffsbonus})$ gegenüber Verteidigung des Ziels.

Beispiel: Dein Angriffsbonus beträgt insgesamt +4. Du greifst einen Feind an, dessen Verteidigungswert 16 beträgt. Du musst nun 12 oder höher erreichen, um erfolgreich zu sein $(12 + 4 (\text{Angriffsbonus}) = 16)$.

SCHWIERIGKEITSKLASSE

Die Schwierigkeitsklasse steht für die relative Schwierigkeit einer Aufgabe und bezieht sich auf die Verwendung von Fähigkeiten und versuchten Rettungswürfen.

FÄHIGKEITEN UND SCHWIERIGKEITSKLASSE

Wenn du über eine Fähigkeit verfügst, die du auf ein Ziel anwenden kannst, erscheint sie in der Standard-Aktionsliste. Es wird folgendermaßen gerechnet: $(1d20 + \text{Fähigkeitenrang} + \text{Attribut-Modifikator})$ gegenüber Schwierigkeitsklasse der Aufgabe.

Beispiel: Du verfügst über 3 Fähigkeitenränge in Sprengstoffeinsatz und einen Intelligenz-Modifikator von +2. Du versuchst, eine einfache Mine zu entschärfen (Schwierigkeitsklasse 15). Wenn die Fähigkeit gleich oder größer als 10 ist $(10 + 3 (\text{Fähigkeitenrang}) + 2 (\text{Intelligenz-Modifikator}) = 15)$, entschärfst du die Mine.

RETTUNGSWÜRFE UND SCHWIERIGKEITSKLASSE

Rettungswürfe stellen Widerstand gegenüber bestimmten Angriffen dar. Es wird folgendermaßen gerechnet: $(1d20 + \text{Rettungswurf pro Level} + \text{Attribut-Modifikator})$ gegenüber Schwierigkeitsgrad für Rettungswurf. Die drei Arten von Rettungswürfen und die damit in Verbindung stehenden Attribute sind Reflex (Geschicklichkeit), Tapferkeit (Verfassung) und Wille (Weisheit).

Beispiel: Du hast einen Reflexwert von 7 und einen Geschicklichkeits-Modifikator von +4. Du wirst von einer Granate getroffen (Schwierigkeitsklasse 25). Wenn der Wert für deinen Rettungswurf gleich oder größer 14 ist $(14 + 7 (\text{Reflex}) + 4 (\text{Geschicklichkeits-Modifikator}) = 25)$, kann dir die Granate nichts anhaben.


DAS SPIEL

KAMPFANZEIGE



1. CHARAKTERPORTRÄT
2. CHARAKTERGESUNDHEIT
3. MACHT (SOFERN ZUTREFFEND)
4. GEGNER
5. ANVISIERTER GEGNER

6. ZIEL-AKTIONSMENÜ
7. AKTIONSMENÜ
8. INFO ANVISIERTER GEGNER
9. KAMPFNACHRICHT
10. AKTUELLE AKTIONSBOX
11. AKTUELLE AKTION



CHARAKTERPORTRÄT: Ganz unten siehst du das Charakterporträt des derzeit ausgewählten Charakters. Wenn es mehrere Mitglieder gibt, findest du die Charakterporträts für die weiteren Mitglieder rechts daneben.

GESUNDHEITSPUNKTE: Der rote Balken zeigt die Gesundheit eines Charakters an, gemessen in Gesundheitspunkten. Die Anzahl der Gesundheitspunkte fällt, wenn ein Charakter von einem Angriff oder anderweitig Schaden nimmt. Erreicht die Anzahl der Gesundheitspunkte Null, wird der Charakter bewusstlos und kann sich nicht mehr bewegen oder kämpfen, bis er geheilt wird. Wenn eine ganze Gruppe bewusstlos wird, ist das Spiel beendet. Um fortzufahren, musst du ein zuvor gespeichertes Spiel laden oder erneut von dem Punkt aus starten, an dem zuletzt automatisch gespeichert wurde. Solange ein Charakter in einer Gruppe noch über mehr als 0 Gesundheitspunkte verfügt, kann er die anderen bewachen, und das Spiel kann fortgesetzt werden.

HINWEIS: Im Gegensatz zu Machtpunkten können Gesundheitspunkte nicht mit der Zeit automatisch wiederhergestellt werden, sondern müssen durch Macht, Medipacks oder andere Gegenstände wiederhergestellt werden.

MACHTPUNKTE: Der blaue Balken zeigt die Verbundenheit eines Charakters zur Macht an, gemessen in Machtpunkten. Bei Verwendung der Macht wird für jede mögliche Einsatzform jeweils ein Punkt von der Gesamtzahl der Machtpunkte abgezogen. Wenn der Charakter nicht mehr über genügend Machtpunkte verfügt, um eine Macht zu bezahlen, kann er diese nicht anwenden. Machtpunkte werden automatisch nach und nach wiederhergestellt, wenn der Charakter sich nicht im Kampf befindet.

HINWEIS: Einsatzformen der Macht sind nur für die Jedi-Klassen verfügbar.

UNDENBASIERTER KAMPF IN ECHTZEIT: Wenn eine feindliche Kreatur anvisiert wird, hält das Spiel an. Der Spieler kann nun mit der linken Maustaste den Kampf beginnen und das Ziel-Aktionsmenü aufrufen. In diesem Menü kannst du sehen, welche Möglichkeiten des Machteinsatzes, welche Talente oder Gegenstände du gegen diesen Feind einsetzen kannst. Durch einen Klick mit der linken Maustaste auf die Kreatur wird ein Standardangriff ausgeführt. Sobald der Spieler seine Auswahl getroffen hat, schaltet das Spiel in den Kampfmodus um. Wenn ein Spieler eine Aktion durch einen Klick auf eine der Schaltflächen im Aktions-Menü ausführt, erscheint die Aktion (dargestellt durch ein Icon) in der Aktions-Box, sofern noch keine Aktion in der Box angezeigt ist. In diesem Fall erscheint die neue Aktion in der Warteschleife. Sobald die aktuelle Aktion beendet ist, wird das Icon aus der Warteschleife in die Aktions-Box verschoben. Der Charakter führt nun diese Aktion aus.

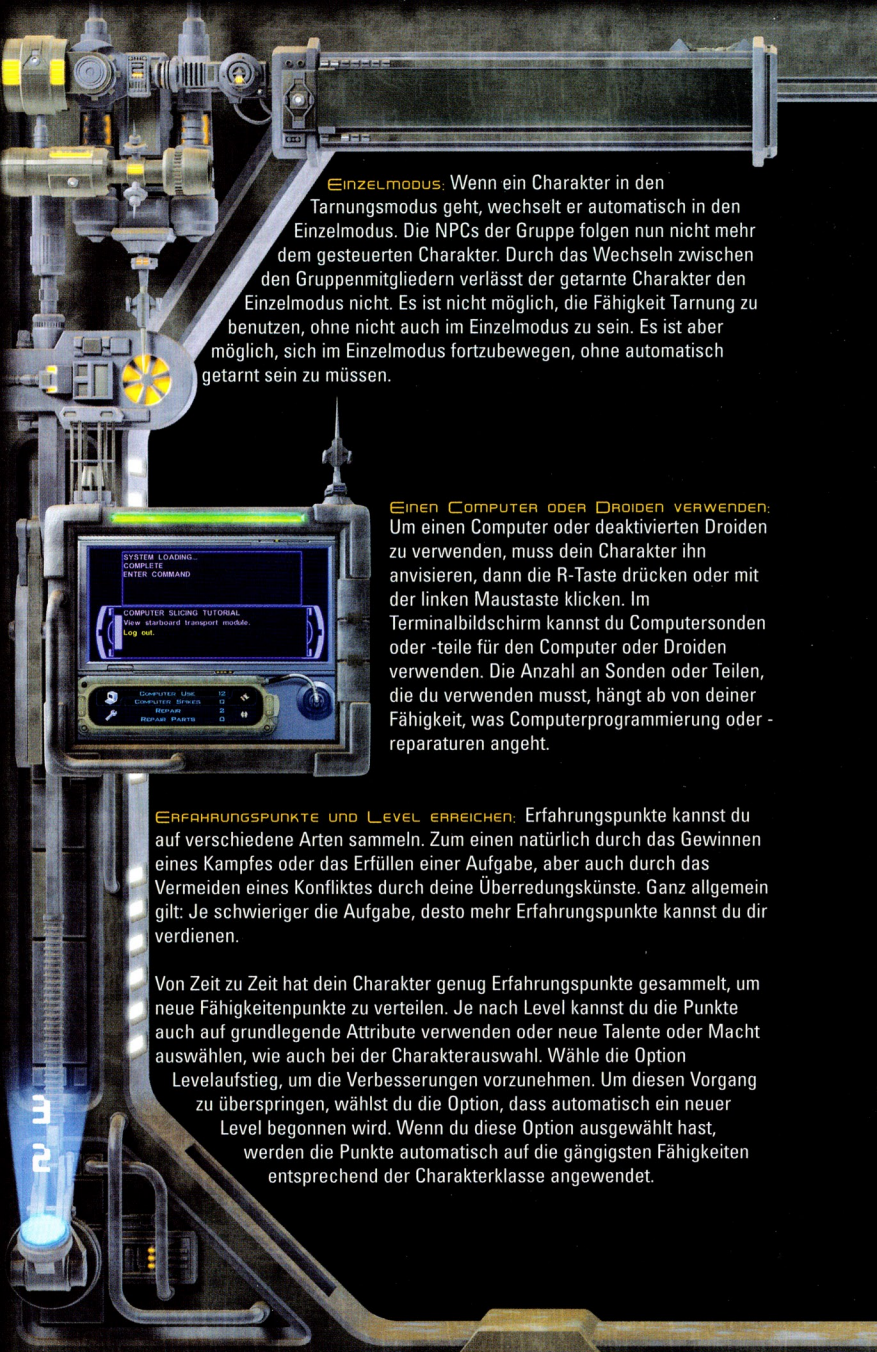
WARTESCHLEIFE: Wenn ein Spieler mehr als eine Aktion für einen Charakter wählt, werden die Kampfbefehle in der Aktionsfolge gespeichert. Sobald die Befehle eingegeben sind, versucht der Charakter, sie in der vorgegebenen Reihenfolge auszuführen. So könnte ein Charakter z.B. angewiesen werden, ein Medipack zu verwenden oder eine Einsatzform der Macht anzuwenden, um die Gruppe zu heilen und den Kampf fortzusetzen.

KÄMPFEN MIT GRUPPENMITGLIEDERN: Standardmäßig greifen Gruppenmitglieder automatisch in einen Kampf gegen feindliche Kreaturen ein. Um dieses Verhalten zu ändern, kannst du ihnen besondere Aufträge hinsichtlich ihrer Aktionen zuweisen (weitere Informationen findest du im Abschnitt Aufträge) oder ihnen direkt Befehle erteilen. Klicke mit der linken Maustaste auf eines der Charakterporträts oder drücke die Taste **TAB**, um zwischen den verschiedenen Gruppenmitgliedern hin- und herzuschalten.

KAMPFPAUSE: Drücke die Pause-Taste zu einem beliebigen Zeitpunkt, um das Spiel anzuhalten oder fortzusetzen. Während einer Kampfpause kannst du einem Charakter zwei verschiedene Befehle geben. Befehle, die über das Aktions-Menü gegeben werden, werden sofort nach Beendigung der Kampfpause ausgeführt. Wenn mehr als ein Befehl erteilt wurde, bevor das Spiel fortgesetzt wird, werden sie in der Warteschleife gespeichert.

TARNUNGSMODUS: Der Tarnungsmodus gibt dem Charakter Deckung. Gegner müssen erst ihre Bewusstseinsfähigkeit anwenden, bevor sie einen Charakter sehen können, der sich im Tarnungsmodus befindet. Nur verfügbar für Charaktere, die in die Fähigkeit Tarnung investiert haben und entsprechend mit Tarnungsgeneratoren ausgestattet sind. Wenn ein Kampf beginnt, wird der Tarnungsmodus aufgehoben.





EINZELMODUS: Wenn ein Charakter in den Tarnungsmodus geht, wechselt er automatisch in den Einzelmodus. Die NPCs der Gruppe folgen nun nicht mehr dem gesteuerten Charakter. Durch das Wechseln zwischen den Gruppenmitgliedern verlässt der getarnte Charakter den Einzelmodus nicht. Es ist nicht möglich, die Fähigkeit Tarnung zu benutzen, ohne nicht auch im Einzelmodus zu sein. Es ist aber möglich, sich im Einzelmodus fortzubewegen, ohne automatisch getarnt sein zu müssen.

EINEN COMPUTER ODER DROIDEN VERWENDEN: Um einen Computer oder deaktivierten Droiden zu verwenden, muss dein Charakter ihn anvisieren, dann die R-Taste drücken oder mit der linken Maustaste klicken. Im Terminalbildschirm kannst du Computersonden oder -teile für den Computer oder Droiden verwenden. Die Anzahl an Sonden oder Teilen, die du verwenden musst, hängt ab von deiner Fähigkeit, was Computerprogrammierung oder -reparaturen angeht.

ERFAHRUNGSPUNKTE UND LEVEL ERREICHEN: Erfahrungspunkte kannst du auf verschiedene Arten sammeln. Zum einen natürlich durch das Gewinnen eines Kampfes oder das Erfüllen einer Aufgabe, aber auch durch das Vermeiden eines Konfliktes durch deine Überredungskünste. Ganz allgemein gilt: Je schwieriger die Aufgabe, desto mehr Erfahrungspunkte kannst du dir verdienen.

Von Zeit zu Zeit hat dein Charakter genug Erfahrungspunkte gesammelt, um neue Fähigkeitenpunkte zu verteilen. Je nach Level kannst du die Punkte auch auf grundlegende Attribute verwenden oder neue Talente oder Macht auswählen, wie auch bei der Charakterauswahl. Wähle die Option Levelaufstieg, um die Verbesserungen vorzunehmen. Um diesen Vorgang zu überspringen, wählst du die Option, dass automatisch ein neuer Level begonnen wird. Wenn du diese Option ausgewählt hast, werden die Punkte automatisch auf die gängigsten Fähigkeiten entsprechend der Charakterklasse angewendet.

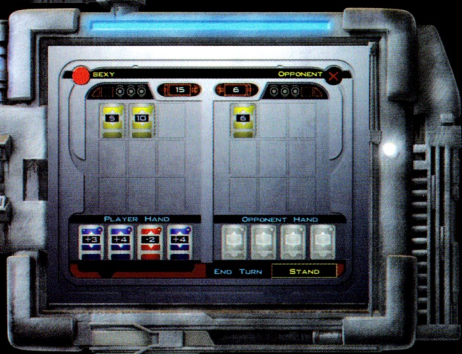
BESONDERE KAMPFBEGEBENHEITEN

TODESSTOß: Wenn du einen wehrlosen Gegner (Level 4 oder niedriger) erfolgreich angreifst, ist er sofort erledigt. Zu einer derartigen Situation kann es kommen, wenn eine Einsatzform der Macht oder eine spezielle Granate verwendet wird, um ein Ziel unbeweglich zu machen.

KRITISCHE TREFFER: Wenn ein Charakter angreift und die zufällig ausgewählte Zahl 20 beträgt (aus einer möglichen Zahlenspanne von 1 bis 20), hat er möglicherweise einen kritischen Treffer gelandet. Eine weitere Zahl wird zufällig erstellt, und wenn diese Zahl einem Treffer gleicht, wurde ein kritischer Treffer erzielt und der Gegner erleidet doppelten Schaden. Einige Waffen haben eine größere Reichweite, so dass schon bei einer relativ kleinen Zahl ein kritischer Treffer erzielt werden kann. Bei diesen Waffen kann eine zufällig ausgewählte Zahl von 19 oder 20 in einem kritischen Treffer resultieren. Einige Talente verbessern die Reichweite der verwendeten Waffe. Die Reichweite kann dann bei 18, 19, 20 oder gar noch höher liegen.



MINISPIELE



PAZAAK

Wenn du einen anderen Spieler zu einer Partie Pazaak herausforderst, musst du zuerst deinen Einsatz machen. Verwende die Maus oder Tastatur, um den Betrag zu ändern, und klicke dann auf **AKZEPTIEREN**, um den Einsatz zu bestätigen und mit dem Spiel zu beginnen.

Sobald der Einsatz gemacht wurde, muss der Zusatzkartenstapel für das Spiel aus den derzeit verfügbaren Karten ausgewählt werden. Ein einfacher Kartenstapel für Pazaak besteht aus jeweils zwei Karten mit den Werten von +1 bis +5, aus denen der zusätzliche Kartenstapel erstellt werden kann, der aus 10 Karten bestehen muss. Markiere mit der Maus eine Karte und klicke mit der linken Maustaste, um sie dem Kartenstapel hinzuzufügen. Du kannst

Karten wieder entfernen, indem du mit der Maus die Karte markierst, die entfernt werden soll, und anschließend mit der linken Maustaste klickst. Wähle **AKZEPTIEREN**, um mit dem Spiel mit 10 Karten im Kartenstapel fortzufahren.

Ziel des Spiels ist es, insgesamt einen höheren Kartenwert als der Gegner zu haben, dabei aber einen Wert von 20 nicht zu überschreiten. Wenn ein Spieler den Wert von 20 überschreitet, gewinnt der Gegner die Runde. Ein Spieler muss drei Runden gewinnen, um das komplette Spiel für sich zu entscheiden.





Wenn das Spiel startet, werden zufällig vier Karten aus dem Zusatzstapel während des Spiels gezogen. Weitere Karten aus dem Zusatzstapel haben Werte von ± 1 bis ± 6 .

Der erste Spieler zieht eine Karte vom Hauptstapel und

deckt sie auf. Das geschieht automatisch. Nachdem jeder Spieler seine Karten ausgespielt hat, können zusätzliche Karten von der HAND gespielt werden, indem die Karte einfach angeklickt und dann zu den anderen Karten gezogen wird. Hat eine Karte in der Hand einen Wert mit \pm , kannst du sie vor dem Spielen "umdrehen". Eine Karte von der HAND auszuspielen ist optional. In jeder Runde kann außerdem nur eine Karte von der HAND gespielt werden. Du kannst darüber hinaus auch die Runde beenden, indem du auf **RUNDE BEENDEN** klickst, damit der Gegner an die Reihe kommt. Dies geht so lange weiter, bis ein Spieler die Runde gewinnt. Unentschieden werden nicht gewertet. Karten, die der Spieler in der Hand hat, können nur einmal ausgespielt werden. Du musst also mit deinen vier Karten das ganze Spiel über auskommen.

Tipp: Wenn der Gesamtwert deiner Karten über 20 liegt und sich eine Karte mit negativem Wert im Stapel befindet, kannst du damit deinen Gesamtwert wieder auf unter 20 bringen.

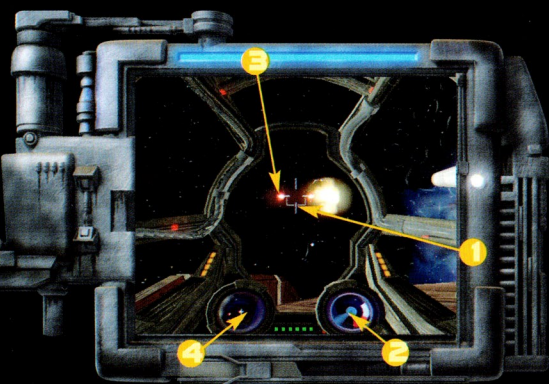


3
5

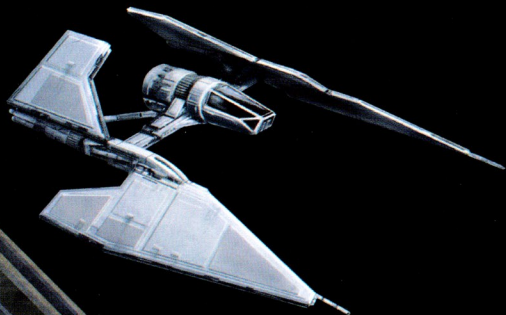
EBON HAWK-GESCHÜTZSTAND

Die Flucht von einem Planeten ist nicht immer einfach. In einer Galaxis, in der alle nach dir suchen, gibt es immer spektakuläre Fluchtversuche. In diesen Situationen ist es gut, wenn du ein schwer bewaffnetes Raumschiff zur Hand hast.

Ziele mit dem Fadenkreuz des Schiffes auf feindliche Ziele, indem du den Mauszeiger auf das Ziel bewegst. Feuere deine Kanonen mit **MAUS 1** ab.



1. FADENKREUZ
2. SCHADENSANZEIGE (SCHIFF)
3. FEINDLICHES SCHIFF
4. SENSOR

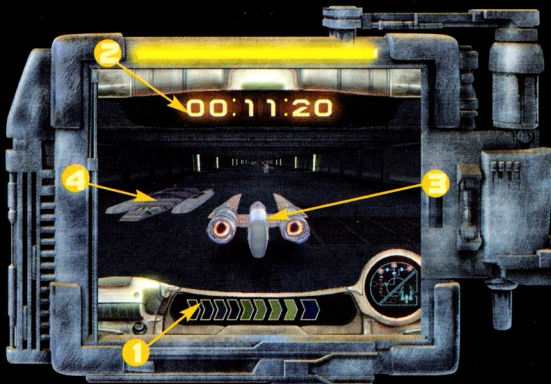


SWOOP-RENNEN

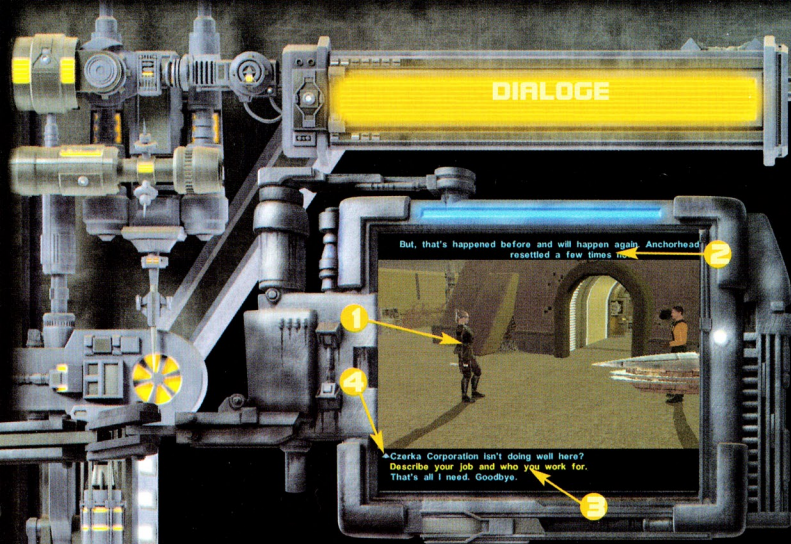
Swoop-Rennen sind als Sport und Freizeitbeschäftigung auf vielen Welten der Republik sehr beliebt. Die Rennen locken vor allem diejenigen an, die extrem risikofreudig sind, denn die Rennen bergen viele Gefahren. Viele Zuschauer wollen jedoch nur sehen, wer der nächste berühmte Pilot sein wird. Bei Swoop-Rennen geht es um Geschwindigkeit, und daher hat man bei den Bikes auch auf alle unwesentlichen Teile wie Bremsen oder anderen unnötigen Ballast verzichtet, um sie so leicht wie möglich zu machen.

Drücke **MAUS 1** oder **W**, um die Stoßer zu aktivieren, und bewege das Bike dann mit **A** und **D** zur Seite. Fahre über die Beschleunigungsfelder, um die höchstmögliche Geschwindigkeit zu erreichen, und drücke **MAUS 1** oder die **W**-Taste erneut, wenn du die maximale Geschwindigkeit erreicht hast. Deine Zeit wird oben im Bildschirm angezeigt.

HINWEIS: Wenn du die Anfangsstoßer zu früh aktivierst, nicht zum günstigsten Zeitpunkt schaltest oder gegen Hindernisse auf dem Kurs fährst, sinkt deine Geschwindigkeit.



1. SCHALTANZEIGE
2. TIMER
3. SWOOP-BIKE
4. BESCHLEUNIGUNGSFELD



1. CHARAKTER IN DER UNTERHALTUNG
2. ENDE DER UNTERHALTUNG
3. MÖGLICHE ANTWORTEN
4. PFEIL DEUTET AN, DASS MEHRERE ANTWORTEN ZUR AUSWAHL STEHEN

Mit vielen NPCs kannst du auch Gespräche führen, statt mit ihnen zu kämpfen. Ein Gespräch wird begonnen, wenn ein nicht feindlicher NPC anvisiert und **MAUS 1** gedrückt wird. Egal, welches Gruppenmitglied das Gespräch initiiert hat, es ist immer der Hauptcharakter, der das Gespräch beginnt.

Klicke im Gespräch die Pfeile nach OBEN oder UNTEN, um durch die möglichen Antworten zu schalten. Klicke mit der linken Maustaste, um eine Antwort auszuwählen. Möglicherweise erhältst du die Option, die Fähigkeiten Überreden, Bestechen oder Drohen zu verwenden, wobei gefährliche Situationen manchmal durch geschickte Gespräche vermieden werden können. Für Jedi-Charaktere mit den Fähigkeiten Geist verändern oder Geist kontrollieren erscheinen außerdem noch Überredungsmöglichkeiten durch Einsatz der Macht. Durch das Klicken mit der linken Maustaste kannst du schneller durch den NPC-Dialog gelangen.

HINWEIS: Du kannst auch Antworten auswählen, indem du die Zifferntaste drückst, die der jeweiligen Auswahl entspricht.

LEVEL ERREICHEN

Dein Charakter kann einen neuen Level erreichen oder die Option Neuer Level wählen, sobald er eine bestimmte Anzahl an Erfahrungspunkten gesammelt hat. Ein großes "L" leuchtet über dem Charakterporträt, um anzuzeigen, dass genügend Erfahrungspunkte gesammelt wurden. Durch das Erreichen eines neuen Levels erhält der Charakter zusätzliche Fähigkeiten, Talente und/oder ihm stehen weitere Einsatzformen der Macht zur Verfügung. Hierbei wird ebenso vorgegangen wie beim Erstellen eines Charakters, und der Vorgang kann entweder manuell oder komplett automatisch ausgeführt werden.

HINWEIS: Der maximale GESAMT-Level, der erreicht werden kann, ist Level 20. Ein Beispiel: Ein Charakter mit mehreren Klassen wie dieser hier - Level 6 Gauner / Level 14 Jedi-Hüter - entspricht einem Gesamtlevel von 20.

Die Punkteanzahl sowie die Anzahl der Boni hängen von der jeweiligen Charakterklasse ab und sind immer unterschiedlich, wenn der Charakter einen neuen Level erreicht. Die aktuell vorhandenen Erfahrungspunkte und die benötigten Erfahrungspunkte, die zum Erreichen des nächsten Levels erforderlich sind, werden im Infobildschirm für den Charakter angezeigt.

JEDI-KLASSEN

Jedi-Klassen werden verfügbar, nachdem der Charakter sich im Spiel der nötigen Ausbildung unterzogen hat. Während der Ausbildungszeit lernt er die Grundsätze des Jedi-Codes und wird gemäß seiner Fähigkeiten einer Jedi-Klasse zugewiesen.

JEDI-HÜTER: Dieser Jedi kämpft gegen die Mächte der Dunklen Seite. In seiner Ausbildung stehen vor allem der Kampf und das Beherrschen des Laserschwerts im Vordergrund.

Grundlegende Klassenattribute: 10 Punkte Gesundheit/Level, 4 Machtpunkte/Level, langsamer Fortschritt hinsichtlich der Fähigkeiten, schneller Fortschritt hinsichtlich der Talente.

JEDI-GESANDTER: Dieser Jedi ist bestrebt, für Balance im Universum zu sorgen. Daher steht in seiner Ausbildung nicht der Kampf im Vordergrund, sondern eher mentale Fertigkeiten, die er benötigt, um die Macht beherrschen zu können.

Grundlegende Klassenattribute: 6 Punkte Gesundheit/Level, 8 Machtpunkte/Level, langsamer Fortschritt hinsichtlich der Fähigkeiten, langsamer Fortschritt hinsichtlich der Talente.

JEDI-WÄCHTER: Dieser Jedi deckt Unrecht auf. Er strebt nach dem perfekten Ausgleich zwischen körperlicher und mentaler Kraft.

Grundlegende Klassenattribute: 8 Punkte Gesundheit/Level, 6 Machtpunkte/Level, durchschnittlicher Fortschritt hinsichtlich der Fähigkeiten, langsamer Fortschritt hinsichtlich der Talente.

MACHTEINSATZ

DER DUNKLEN SEITE VERFALLEN

Ein Charakter erhält Punkte der Dunklen Seite, wenn er Jedi-Fähigkeiten durch grausame Aktionen missbraucht. Seine Erscheinung gleicht sich seinem Verhalten an, und er wird zunehmend bössartig. Sühne durch stetig gute Aktionen kann dies wieder umkehren. Einige Einsatzformen der Macht gehören von Natur aus entweder zur Hellen oder Dunklen Seite der Macht und kosten daher mehr Machtpunkte, wenn der Charakter der anderen Seite angehört.

KERN-MACHTEINSATZ

HINWEIS: Die Macht beeinflusst je nach Level den Gesamtlevel eines Charakters in allen Klassen.



LASERSCHWERT WERFEN: Unter Verwendung der Macht führt der Jedi das Laserschwert zum Ziel und zurück. Ein erfolgreicher Angriff resultiert in Schaden, der auf dem Level basiert.



GESCHWINDIGKEITSSCHUB: Ermöglicht einem Jedi, sich körperlich zu Höchstleistungen anzutreiben. Seine Bewegungen werden dadurch doppelt so schnell, und er bekommt +2 Verteidigung. Nicht anwendbar mit Rüstung.



RITTER-GESCHWINDIGKEIT: Abgestimmt auf die Macht ist es dem Jedi möglich, sich kurzzeitig doppelt so schnell wie sonst zu bewegen, +4 Verteidigung und +1 Angriff pro Runde. Nicht anwendbar mit Rüstung.



MEISTER-GESCHWINDIGKEIT: Durch Konzentration auf die Macht selbst ist es dem Jedi möglich, sich kurzzeitig doppelt so schnell wie sonst zu bewegen, +4 bei Verteidigung und +2 bei Angriff pro Runde. Nicht anwendbar mit Rüstung.



MACHTSTOß: Der Jedi wendet die Macht im Kampf an, so dass der Gegner zurückgeworfen und niedergeschlagen wird. Er erleidet Schaden je nach Level des Jedi. Das Ziel kann so auch unbeweglich gemacht werden.



MACHTWIRBELSTURM: Der Jedi erzeugt einen Wirbelsturm aus Staub. Der Gegner erleidet Schaden je nach Level des Jedi und wird unbeweglich gemacht.



MACHTWELLE: Die Macht pulsiert aus dem Jedi heraus. Feinde in der Nähe werden zurück- und niedergeworfen und erleiden Schaden je nach Level des Jedi.



MACHTWIDERSTAND: Stärkt einen Jedi gegenüber Macht-basierten Angriffen, so dass er den Auswirkungen nicht ausgesetzt ist. Hält 60 Sekunden an.



MACHTIMMUNITÄT: Stärkt einen Jedi gegenüber Macht-basierten Angriffen, so dass er den Auswirkungen nicht ausgesetzt ist, und ist noch stärker als Machtwiderstand. Hält 60 Sekunden an.



GEIST VERÄNDERN: Ermöglicht Macht-basierende Gespräche, in denen ein mental schwaches Gegenüber durch "Überredungskünste" manipuliert werden kann. Hat keine Auswirkung auf Droiden.



GEIST KONTROLLIEREN: Verstärkt den Willen eines Jedi. Den "Überredungskünsten" des Jedi ist nur sehr schwer zu widerstehen. Hat keine Auswirkung auf Droiden.



MACHT UNTERDRÜCKEN: Stellt einen Angriff auf den Willen des Gegners dar, indem seine Einsatzformen der Macht teilweise außer Kraft gesetzt werden. Je nach Gegner werden so aktive Einsatzformen der Macht deaktiviert.



MACHTBRUCH: Stört die Konzentration des Gegners und deaktiviert ALLE aktiven Einsatzformen der Macht.

DIE MACHT DER HELLEN SEITE



BETÄUBEN: Der Jedi verwendet die Macht, um seinen Gegner mental zu überwinden und für 9 Sekunden unbeweglich zu machen. Hat keine Auswirkungen auf Droiden.



STILLSTAND: Der Gegner bleibt gelähmt und kann 9 Sekunden lang keine Aktionen ausführen. Hat keine Auswirkungen auf Droiden.



STILLSTAND-FELD: Mit dieser Macht kann eine ganze Gruppe von Gegnern unbeweglich gemacht werden. Hat keine Auswirkungen auf Droiden.



DROIDEN BETÄUBEN: Mit dieser Macht kann ein Droide mit einer Energie durchflutet werden, die ihn für 12 Sekunden betäubt.



DROIDEN DEAKTIVIEREN: Alle Droiden im Umkreis von 5 Metern werden zeitweilig deaktiviert. Die Droiden können sich 12 Sekunden lang nicht bewegen.



DROIDEN ZERSTÖREN: Alle Droiden im Umkreis von 6 Metern erleiden Schaden je nach Level des Angreifers und werden möglicherweise zusätzlich betäubt.



MACHTAURA: Der Jedi erhält zeitweilig einen Bonus von +2 für Verteidigung und sämtliche Rettungswürfe. Nicht anwendbar mit Rüstung.



MACHTSCHILD: Der Jedi erhält zeitweilig einen Bonus von +4 für Verteidigung und sämtliche Rettungswürfe. Nicht anwendbar mit Rüstung.



MACHTRÜSTUNG: Der Jedi erhält zeitweilig einen Bonus von +6 für Verteidigung und sämtliche Rettungswürfe. Nicht anwendbar mit Rüstung.



MACHTMUT: Der Jedi sowie alle Gruppenmitglieder erhalten kurzzeitig +2 für alle Attribute und Rettungswürfe. Nicht anwendbar mit Rüstung.



RITTERMUT: Der Jedi sowie alle Gruppenmitglieder erhalten kurzzeitig Immunität gegen Gift sowie +3 für alle Attribute und Rettungswürfe. Nicht anwendbar mit Rüstung.



MEISTERMUT: Der Jedi sowie alle Gruppenmitglieder erhalten kurzzeitig Immunität gegen Gift sowie +5 für alle Attribute und Rettungswürfe. Nicht anwendbar mit Rüstung.



KURIEREN: Der Jedi sowie alle Gruppenmitglieder erhalten 5 Gesundheitspunkte sowie jeweils 1 Punkt für sämtliche Charisma- und Weisheit-Modifikatoren. Darüber hinaus erreichen sie den Level des Jedi, der die Macht angewendet hat.



HEILEN: Der Jedi sowie alle Gruppenmitglieder erhalten 10 Gesundheitspunkte sowie jeweils 1 Punkt für sämtliche Charisma- und Weisheit-Modifikatoren. Darüber hinaus erreichen sie den Level des Jedi, der die Macht angewendet hat.

DIE MACHT DER DUNKLEN SEITE



VERWUNDET: Der Jedi betäubt den Gegner und fügt ihm Schaden zu, der je nach Level unterschiedliche Auswirkungen hat. Hat keine Auswirkung auf Droiden.



WÜRGEN: Der Jedi wendet die Macht an, um den Gegner zu würgen. Dadurch wird der Gegner betäubt und erleidet Schaden. Zudem verringern sich seine Attributwerte. Hat keine Auswirkung auf Droiden.



TÖTEN: Eine abartige Einsatzform der Macht. Der Gegner muss einen Tapferkeits-Rettungswurf erfolgreich anwenden oder ist erledigt. Hat keine Auswirkung auf Droiden.



LANGSAM: Mit dieser Einsatzform der Macht werden die Werte für Verteidigung, Reflexe, Angriff im Nahkampf und Schaden verringert. Hat keine Auswirkung auf Droiden.



LEID: Funktioniert wie ein Gift. Der Gegner wird langsamer und erleidet nach und nach Verluste hinsichtlich seiner Attribute. Hat keine Auswirkung auf Droiden.



SEUCHE: Diese Einsatzform der Macht verursacht, dass der Gegner langsamer wird und nach und nach Verluste hinsichtlich seiner Attribute hinnehmen muss. Hat keine Auswirkung auf Droiden.



ANGST: Der Geist des Gegners wird angegriffen, so dass der Gegner zeitweilig Angst vor dem Jedi empfindet und daher flieht. Hat keine Auswirkung auf Droiden.



HORROR: Die verborgenen Ängste des Gegners werden hier hervorgehoben. Alle Gegner in der Nähe werden kurzzeitig betäubt. Hat keine Auswirkung auf Droiden.



WAHNSINN: Der Jedi verursacht kurzzeitig Paranoia und Angst beim Gegner. Hat keine Auswirkung auf Droiden.



SCHOCK: Der Jedi verwendet diese Einsatzform der Macht, um seinen Gegner mit einem Stromstoß lahm zu legen, der je nach Level Schaden anrichtet. Nicht anwendbar mit Rüstung.



BLITZ: Der Jedi verwendet diese Einsatzform der Macht, um seinen Gegner mit einem Stromstoß, der noch stärker ist als bei der Machteinsatzform "Schock", lahm zu legen, der je nach Level Schaden anrichtet. Nicht anwendbar mit Rüstung.



MACHTSTURM: Ein Angriff mit Strom, der sämtliche Feinde in der Nähe beeinflusst und je nach Level sowohl Gesundheits- als auch Machtpunkte reduziert. Nicht anwendbar mit Rüstung.



LEBENSENTZUG: Mit dieser Einsatzform der Macht heilt sich der Jedi mit der Gesundheit des Gegners. Je nach Level ist der Schaden unterschiedlich. Hat keine Auswirkung auf Droiden.



TODESFELD: Mit dieser Einsatzform der Macht saugt der Jedi Gegnern im Umfeld Leben aus und kann sich selbst von erlittenem Schaden heilen. Hat keine Auswirkung auf Droiden.



AUSRÜSTUNG

WAFFEN

Die Waffen lassen sich in 5 Gruppen einteilen.



NAHKAMPFWAFFEN: Zu dieser Kategorie gehören Waffen wie Schwerter, Kampfstäbe, Vibroklingen und Betäubungsstäbe. In vielen Welten wird noch mit einfachen Schwertern und Stäben gekämpft, da dort noch keine moderneren Waffen zur Verfügung stehen. Vibroklingen gehören zur Standardausrüstung von Soldaten und Kopfgeldjägern. Sie sind in unterschiedlichen Ausführungen erhältlich.



BLASTER: Diese Kategorie schließt alle kleineren Waffen ein. Typische Blaster feuern gleichmäßige Lichtblitze ab, die durch Kompaktennergie-Zellen erzeugt werden. Ionenblaster feuern elektronische Stöße ab und fügen Droiden und Schilden großen Schaden zu, sind jedoch im Einsatz gegen Lebewesen völlig zwecklos. Schallpistolen betäuben den Gegner mit Hochfrequenz-Schallwellen und machen ihn somit für ein paar Sekunden unbeweglich. Sie richten jedoch keinen körperlichen Schaden an. Disruptor-Pistolen können wie alle Blaster tödliche Wirkung haben, wenn sie von einem geübten Schützen verwendet werden.



BLASTERGEWEHR: Zu dieser Kategorie gehören zweihändige Blasterwaffen, die häufig von Kopfgeldjägern und professionellen Soldaten verwendet werden. Blastergewehre enthalten große Energiezellen. Sie sind größer als Pistolen, aber was den Schaden angeht, den sie verursachen, sind sie mit Pistolen zu vergleichen. Zur Gewehrkatgorie gehört zudem die Wookiee-Bogenschleuder. Er verwendet einen Magnet-Beschleuniger, der explosive Energie auf den Gegner schleudert.



SCHWERE WAFFEN: Zu dieser Kategorie gehören einige der größten Blaster, die nicht Teil von Fahrzeugen sind und im Bodenkampf eingesetzt werden. Schwere Waffen verfügen über Zellen, die sich schnell wieder aufladen. Soldaten, die im Umgang mit diesen Waffen geschult sind, können extrem schnell auf feindliche Ziele feuern.



LASERSCHWERTER: Nur Jedis können mit diesen Waffen umgehen. Jeder andere würde sich wohl eher selbst als den Gegner mit einem Laserschwert verwunden. Die Klinge von Laserschwertern erzeugt einen Energiestrah, der durch bis zu drei verschiedene Kristalle im Griff generiert wird. Viele Jedis nehmen Veränderungen an ihrem Laserschwert vor, um es ihrem individuellen Kampfstil anzupassen. Veränderungen am Kristall können unterschiedliche Auswirkungen haben. Einige Laserschwerter verfügen über eine kurze Klinge, andere produzieren an beiden Seiten des Griiffs jeweils einen Strahl.



GRANATEN: Für den Gebrauch von Granaten muss ein Charakter nicht besonders ausgebildet sein. Diese von Hand gezündeten Sprengkörper fügen allen Feinden in einem bestimmten Umkreis um das Ziel Schaden zu. Granaten können darüber hinaus Gegner verlangsamen, Droiden mit Ionenblastern deaktivieren oder den Gegner einfach verbrennen.



RÜSTUNG

Schwere Rüstung behindert den Träger und verringert den Geschwindigkeits-Modifikator. Wenn z.B. ein Charakter mit einem Geschwindigkeitswert von 18 einen Verteidigungsbonus von +4 erhält, bringt eine schwere Rüstung zwar 9 Punkte für Verteidigung, verringert aber das mögliche Maximum für den Geschwindigkeitsbonus auf +1, was einen Gesamtverteidigungswert von 10 ergibt. Charaktere mit besonders hohem Geschwindigkeitswert sollten daher eher auf eine Kombination aus dem unveränderten Modifikator und einer weniger schweren Rüstung oder möglicherweise sogar gar keiner Rüstung vertrauen.



LEICHTE RÜSTUNG: Leichte Rüstung bietet guten Schutz, ohne die Bewegung einzuschränken.



MITTLERE RÜSTUNG: Mittlere Rüstung bietet soliden Schutz und behindert den Träger nur leicht. Gut für Charaktere, die hin und wieder in Kämpfe involviert sind. Leichte Rüstung ist Voraussetzung, um mittlere Rüstung erhalten zu können.



SCHWERE RÜSTUNG: Schwer und kompliziert und nur für Charaktere geeignet, die bereit sind, im Gegenzug zu absolutem Schutz auf ihre Beweglichkeit zu verzichten. Mittlere Rüstung ist Voraussetzung, um schwere Rüstung erhalten zu können.



ZUSTÄNDE

Im Spiel können sowohl positive als auch negative Einflüsse auf deinen Charakter einwirken. Rechts im Charakterbildschirm findest du Icons, die anzeigen, auf welche Art und Weise dein Charakter beeinflusst wurde. Im Folgenden findest du eine Legende mit Erläuterungen zu den einzelnen Icons:



Charakter erhält einen Bonus für das Meistern der Dunklen Seite.



Charakter erhält einen Bonus für das Meistern der Hellen Seite.



Charakter geschwächt durch Leid.



Charakter erhält zusätzliche Geschwindigkeit.



Charakter geschwächt durch Würgen.



Droide deaktiviert.



Droide durch "Droiden zerstören" deaktiviert.



Charakter geschwächt durch Angst.



Charakter hat Machtrüstung.



Charakter hat Machtaura.



Charakter hat Machtimmunität.



Charakter hat Machtmut.



Charakter geschwächt durch Machtstoß.





Charakter geschwächt durch Machtwelle.



Charakter geschwächt durch
Machtwirbelsturm.



Charakter geschwächt durch Stillstand.



Charakter geschwächt durch Horror.



Charakter geschwächt durch Wahnsinn.



Charakter geschwächt durch Töten.



Charakter hat Rittermut.



Charakter hat Rittergeschwindigkeit.



Charakter hat Meistermut.



Charakter hat Meistergeschwindigkeit.



Charakter geschwächt durch Seuche.



Charakter kann Energie gut widerstehen.



Charakter kann Macht widerstehen.



Charakter kann Energie widerstehen.



Charakter geschwächt durch Stillstand-Feld.



Charakter ist langsamer geworden.



Charakter geschwächt durch Betäuben.



Droide deaktiviert durch "Droiden deaktivieren".



Charakter geschwächt durch Verwunden.



Charakter gestärkt durch Adrenalin-Stärke.



Charakter gestärkt durch Adrenalin-Stoß.



Charakter gestärkt durch Adrenalin-Ausdauer.



Charakter gestärkt durch Mega-Adrenalin-Stärke.



Charakter gestärkt durch Mega-Adrenalin-Stoß.



Charakter gestärkt durch Mega-Adrenalin-Ausdauer.



Charakter gestärkt durch Kampf-Stimulans.



Charakter gestärkt durch Mega-Kampf-Stimulans.



Charakter gestärkt durch Geschwindigkeits-Stimulans.



Charakter geschwächt durch Betäubungsgranate.



Charakter geschwächt durch Schallgranate.



Charakter getroffen von Klebgranate.



Charakter geschwächt durch Kältegranate.



Charakter hat Machtschild.



Charakter geschützt durch Energieschild.



Charakter geschützt durch Sith-Energieschild.



Charakter geschützt durch Arkanian-Energieschild.



Charakter geschützt durch Echani-Energieschild.



Charakter geschützt durch Nahkampf-Schild.



Charakter geschützt durch Machtschild.



Charakter geschützt durch Echani-Duellierschild.



Charakter geschützt durch Duellierschild.



Charakter geschützt durch Verpine-Schild.



Droide geschützt durch Energieschild.



Charakter geschwächt durch Betäubungsstrahl.



Charakter geschwächt durch Flammenwerfer.



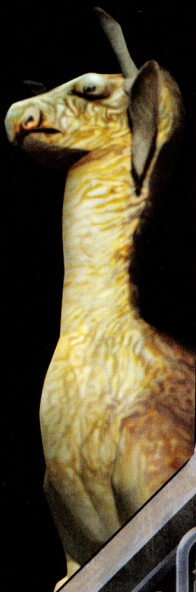
Charakter geschwächt durch Karbonitprojektor.

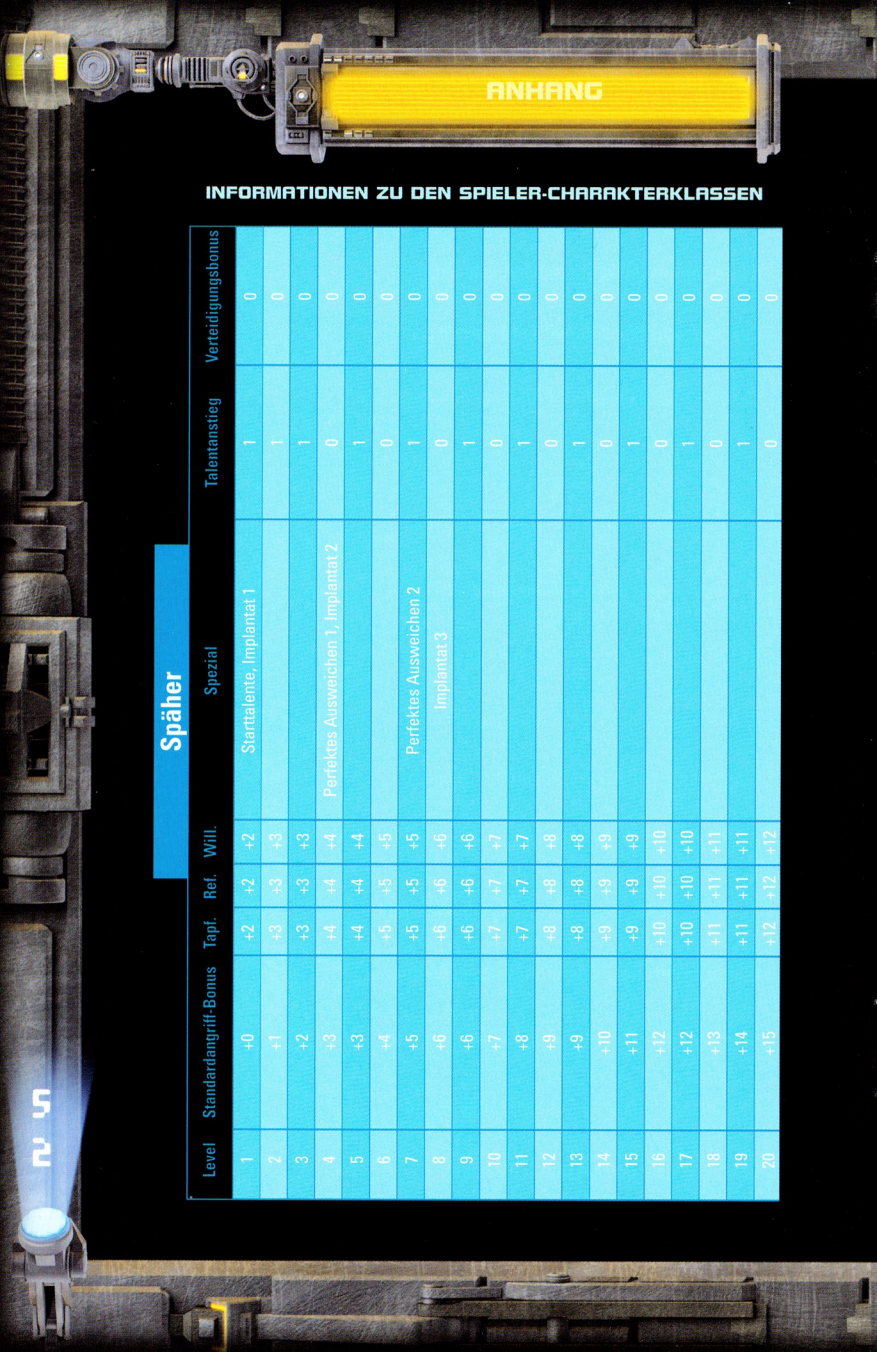


Charakter trägt durch Schwerkraftgenerator.



Charakter geschwächt durch Blitzmine.





INFORMATIONEN ZU DEN SPIELER-CHARAKTERKLASSEN

Späher

Level	Standardangriff-Bonus	Tapf.	Ref.	Will.	Spezial	Talentsstieg	Verteidigungsbonus
1	+0	+2	+2	+2	Starttalente, Implantat 1	1	0
2	+1	+3	+3	+3		1	0
3	+2	+3	+3	+3		1	0
4	+3	+4	+4	+4	Perfektes Ausweichen 1, Implantat 2	0	0
5	+3	+4	+4	+4		1	0
6	+4	+5	+5	+5		0	0
7	+5	+5	+5	+5	Perfektes Ausweichen 2	1	0
8	+6	+6	+6	+6	Implantat 3	0	0
9	+6	+6	+6	+6		1	0
10	+7	+7	+7	+7		0	0
11	+8	+7	+7	+7		1	0
12	+9	+8	+8	+8		0	0
13	+9	+8	+8	+8		1	0
14	+10	+9	+9	+9		0	0
15	+11	+9	+9	+9		1	0
16	+12	+10	+10	+10		0	0
17	+12	+10	+10	+10		1	0
18	+13	+11	+11	+11		0	0
19	+14	+11	+11	+11		1	0
20	+15	+12	+12	+12		0	0

Soldat

Level	Standardangriff-Bonus	Tapf.	Ref.	Will.	Spezial	Talentsstieg	Verteidigungsbonus
1	+1	+2	+0	+0		1	0
2	+2	+3	+0	+0		1	0
3	+3	+3	+1	+1		1	0
4	+4	+4	+1	+1		1	0
5	+5	+4	+1	+1		1	0
6	+6	+5	+2	+2		1	0
7	+7	+5	+2	+2		1	0
8	+8	+6	+2	+2		1	0
9	+9	+6	+3	+3		1	0
10	+10	+7	+3	+3		1	0
11	+11	+7	+3	+3		1	0
12	+12	+8	+4	+4		1	0
13	+13	+8	+4	+4		1	0
14	+14	+9	+4	+4		1	0
15	+15	+9	+5	+5		1	0
16	+16	+10	+5	+5		1	0
17	+17	+10	+5	+5		0	0
18	+18	+11	+6	+6		1	0
19	+19	+11	+6	+6		0	0
20	+20	+12	+6	+6		1	0

Gaurer

Level	Standardangriff-Bonus	Tapf.	Ref.	Will.	Spezial	Talentsstieg	Verteidigungsbonus
1	+0	+0	+2	+0	Getarnter Angriff (+1d6)	1	2
2	+1	+0	+3	+0		1	2
3	+2	+1	+3	+1	Getarnter Angriff (+2d6)	0	2
4	+3	+1	+4	+1		0	2
5	+3	+1	+4	+1	Getarnter Angriff (+3d6)	1	2
6	+4	+2	+5	+2		0	4
7	+5	+2	+5	+2	Getarnter Angriff (+4d6)	0	4
8	+6	+2	+6	+2		1	4
9	+6	+3	+6	+3	Getarnter Angriff (+5d6)	0	4
10	+7	+3	+7	+3		0	4
11	+8	+3	+7	+3	Getarnter Angriff (+6d6)	1	4
12	+9	+4	+8	+4		0	6
13	+9	+4	+8	+4	Getarnter Angriff (+7d6)	0	6
14	+10	+4	+9	+4		1	6
15	+11	+5	+9	+5	Getarnter Angriff (+8d6)	0	6
16	+12	+5	+10	+5		0	6
17	+12	+5	+10	+5	Getarnter Angriff (+9d6)	1	6
18	+13	+6	+11	+6		0	6
19	+14	+6	+11	+6	Getarnter Angriff (+10d6)	0	6
20	+15	+6	+12	+6		1	6

Jedi-Hüter

Level	Standardangriff-Bonus	Tapf.	Ref.	Will.	Spezial	Talentanstieg	Verteidigungsbonus
1	+1	+2	+2	+1	2 Start-Macht-Fähigkeiten, Exotische Waffenfähigkeit: Laserschwert, Jedi-Verteidigung, Machtsprung	1	2
2	+2	+3	+3	+2	Macht-Fähigkeit	0	2
3	+3	+3	+3	+2	Macht-Fähigkeit	1	2
4	+4	+4	+4	+2	Macht-Fähigkeit	0	2
5	+5	+4	+4	+3	Macht-Fähigkeit	0	2
6	+6	+5	+5	+3	Macht-Fähigkeit, Verbesserter Machtsprung	1	4
7	+7	+5	+5	+4	Macht-Fähigkeit	1	4
8	+8	+6	+6	+4	Macht-Fähigkeit	0	4
9	+9	+6	+6	+4	Macht-Fähigkeit	1	4
10	+10	+7	+7	+5	Macht-Fähigkeit	0	4
11	+11	+7	+7	+5	Macht-Fähigkeit	0	4
12	+12	+8	+8	+6	Macht-Fähigkeit, Meister Machtsprung	1	6
13	+13	+8	+8	+6	Macht-Fähigkeit	1	6
14	+14	+9	+9	+6	Macht-Fähigkeit	0	6
15	+15	+9	+9	+7	Macht-Fähigkeit	1	6
16	+16	+10	+10	+7	Macht-Fähigkeit	0	6
17	+17	+10	+10	+8	Macht-Fähigkeit	0	6
18	+18	+11	+11	+8	Macht-Fähigkeit	1	6
19	+19	+11	+11	+8	Macht-Fähigkeit	0	6
20	+20	+12	+12	+9	Macht-Fähigkeit	0	6

Jedi-Gesandter

Level	Standardangriff-Bonus	Tapf.	Ref.	Will.	Spezial	Talentanstieg	Verteidigungsbonus
1	+0	+2	+1	+2	2 Start-Macht-Fähigkeiten, Exotische Waffenfertigkeit, Laserschwert, Jedi-Verteidigung, Machtfokus	1	2
2	+1	+3	+2	+3	Macht-Fähigkeit	0	2
3	+2	+3	+2	+3	Macht-Fähigkeit x2	1	2
4	+3	+4	+2	+4	Macht-Fähigkeit	0	2
5	+3	+4	+3	+4	Macht-Fähigkeit	0	2
6	+4	+5	+3	+5	Macht-Fähigkeit, Verbesselter Machtfokus	1	4
7	+5	+5	+4	+5	Macht-Fähigkeit	0	4
8	+6	+6	+4	+6	Macht-Fähigkeit	0	4
9	+6	+6	+4	+6	Macht-Fähigkeit x2	1	4
10	+7	+7	+5	+7	Macht-Fähigkeit	0	4
11	+8	+7	+5	+7	Macht-Fähigkeit	0	4
12	+9	+8	+6	+8	Macht-Fähigkeit, Meister-Machtfokus	1	6
13	+9	+8	+6	+8	Macht-Fähigkeit	0	6
14	+10	+9	+6	+9	Macht-Fähigkeit	0	6
15	+11	+9	+7	+9	Macht-Fähigkeit x2	1	6
16	+12	+10	+7	+10	Macht-Fähigkeit	0	6
17	+12	+10	+8	+10	Macht-Fähigkeit	0	6
18	+13	+11	+8	+11	Macht-Fähigkeit x2	1	6
19	+14	+11	+8	+11	Macht-Fähigkeit	0	6
20	+15	+12	+9	+12	Macht-Fähigkeit	0	6

Jedi-Wächter

Level	Standardangriff-Bonus	Tapf.	Ref.	Will.	Spezial	Talentanstieg	Verteidigungsbonus
1	+0	+2	+1	+1	2 Start-Macht-Fähigkeiten, Exotische Waffenfertigkeit, Laserschwert, Jedi-Verteidigung, Machtmunität: Angst	1	2
2	+1	+3	+3	+2	Macht-Fähigkeit	0	2
3	+2	+3	+3	+2	Macht-Fähigkeit	1	2
4	+3	+4	+4	+2	Macht-Fähigkeit	0	2
5	+3	+4	+4	+3	Macht-Fähigkeit	0	2
6	+4	+5	+5	+3	Macht-Fähigkeit, Machtmunität: Betäuben	1	4
7	+5	+5	+5	+4	Macht-Fähigkeit	0	4
8	+6	+6	+6	+4	Macht-Fähigkeit	0	4
9	+6	+6	+6	+4	Macht-Fähigkeit	1	4
10	+7	+7	+7	+5	Macht-Fähigkeit	0	4
11	+8	+7	+7	+5	Macht-Fähigkeit	0	4
12	+9	+8	+8	+6	Macht-Fähigkeit, Machtmunität: Lähmen	1	6
13	+9	+8	+8	+6	Macht-Fähigkeit	0	6
14	+10	+9	+9	+6	Macht-Fähigkeit	0	6
15	+11	+9	+9	+7	Macht-Fähigkeit	1	6
16	+12	+10	+10	+7	Macht-Fähigkeit	0	6
17	+12	+10	+10	+8	Macht-Fähigkeit	0	6
18	+13	+11	+11	+8	Macht-Fähigkeit	1	6
19	+14	+11	+11	+8	Macht-Fähigkeit	0	6
20	+15	+12	+12	+9	Macht-Fähigkeit	0	6

INFORMATIONEN ZU NPC-KLASSEN

Kampfdroiden

Level	Standardangriff-Bonus	Tapf.	Ref.	Will.	Spezial	Talentanstieg	Verteidigungsbonus
1	+1	+2	+0	+0	Droiden-Upgrade Typ 1	1	2
2	+2	+3	+0	+0		0	2
3	+3	+3	+1	+1		1	2
4	+4	+4	+1	+1	Droiden-Upgrade Typ 2	0	2
5	+5	+4	+1	+1		0	2
6	+6	+5	+2	+2		1	4
7	+7	+5	+2	+2		0	4
8	+8	+6	+2	+2	Droiden-Upgrade Typ 3	0	4
9	+9	+6	+3	+3		1	4
10	+10	+7	+3	+3		0	4
11	+11	+7	+3	+3		0	4
12	+12	+8	+4	+4	Droiden-Upgrade Typ 3	1	6
13	+13	+8	+4	+4		0	6
14	+14	+9	+4	+4		0	6
15	+15	+9	+5	+5		1	6
16	+16	+10	+5	+5		0	6
17	+17	+10	+5	+5		0	6
18	+18	+11	+6	+6		1	6
19	+19	+11	+6	+6		0	6
20	+20	+12	+6	+6		0	6

Experten-Droiden

Level	Standardangriff-Bonus	Tapi.	Ref.	Will.	Spezial	Talentsstieg	Verteidigungsbonus
1	+0	+0	+2	+0	Droiden-Upgrade Typ 1	1	2
2	+1	+0	+3	+0		0	2
3	+2	+1	+3	+1		1	2
4	+3	+1	+4	+1		0	2
5	+3	+1	+4	+1	Droiden-Upgrade Typ 2	1	2
6	+4	+2	+5	+2		1	4
7	+5	+2	+5	+2		0	4
8	+6	+2	+6	+2		0	4
9	+6	+3	+6	+3	Droiden-Upgrade Typ 3	1	4
10	+7	+3	+7	+3		0	4
11	+8	+3	+7	+3		1	4
12	+9	+4	+8	+4		1	6
13	+9	+4	+8	+4	Droiden-Upgrade Typ 3	0	6
14	+10	+4	+9	+4		0	6
15	+11	+5	+9	+5		1	6
16	+12	+5	+10	+5		0	6
17	+12	+5	+10	+5		1	6
18	+13	+6	+11	+6		1	6
19	+14	+6	+11	+6		0	6
20	+15	+6	+12	+6		0	6

INFORMATIONEN ZU DEN GEGENSTÄNDEN

Waffen

Waffenname	Schaden	Schadenstyp	Reichweite	Reichweite in Metern	Führungsart
Kampfstab	1-6	Mechanisch	20	n/a	2 H
Betäubungsstab	1	Mechanisch	20	n/a	S
Langes Schwert	1-12	Mechanisch	20	n/a	1 H
Vibroschwert	2-12	Mechanisch	19-20	n/a	1 H
Kurzes Schwert	1-6	Mechanisch	20	n/a	1 H
Vibroklinge	1-10	Mechanisch	19-20	n/a	2 H
Doppelklingen-Schwert	2-12	Mechanisch	20	n/a	2 H
Vibro-Doppelklinge	2-16	Mechanisch	20	n/a	2 H
Laserschwert	2-16	Energie	19-20	n/a	1 H
Doppelklingen-Laserschwert	2-20	Energie	20	n/a	2 H
Kurzes Laserschwert	2-12	Energie	19-20	n/a	1 H
Blasterpistole	1-6	Energie	20	23	1 H
Schwerer Blaster	1-8	Energie	20	23	1 H
Miniblaster	1-4	Energie	19-20	23	1 H

Waffen (Fortsetzung)

Waffenname	Schaden	Schadenstyp	Reichweite	Reichweite in Metern	Führungsart
Ionenblaster	1-4	Ionen	20	17	1 H
Disruptor-Pistole	1-4	Mechanisch	20	23	1 H
Schallpistole	1-4	Schall	20	17	1 H
Ionengewehr	1-6	Ionen	20	28	2 H
Bolzenschleuder	1-10	Energie	19-20	28	2 H
Blasterkarabiner	1-8	Energie	19-20	25	2 H
Disruptor-Gewehr	1-6	Mechanisch	20	28	2 H
Schallgewehr	1-6	Schall	20	28	2 H
Schnellfeuer-Blaster	1-8	Energie	20	28	2 H
Schwerer Schnellfeuer-Blaster	1-10	Energie	20	28	2 H
Blastergewehr	1-8	Energie	19-20	28	2 H
Gaffi-Stab	1-8	Mechanisch	20	n/a	2 H
Wookiee-Kriegsklinge	1-10	Mechanisch	20	n/a	2 H
Gamorreanische Streitaxt	1-12	Mechanisch	20	n/a	2 H

Granaten

Granatentyp	Schadenstyp	Schaden	Rettungswurf-Six Rettungswurf-Typ	Wirkungsradius	Sekundärer Effekt	Reichweite in Metern
Splittergranate	Durchbohren	20	15	Reflex	-	30
Betäubungsgranate	-	0	15	Willensstärke	Betäubung	30
Thermal-Detonator	Blaster	60	15	Reflex	Niederschlag	30
Giftgranate	Gift	1/1 Sek	25	Tapferkeit	-	30
Schallgranate	Schall	20	15	Willensstärke	Geschicklichkeitsschaden	30
Haftgranate	Mechanisch	0	Kein Rettungswurf	-	Verwirren	30
Kältegranate	Kälte	20	15	Reflex	Lähmung	30
Plasma Granate	Feuer	36	15	Reflex	-	30
Ionengranate	Ionen	15	15	Reflex	Sonderschaden gegen Droiden	30

Minen

Name	Schadenstyp	Schaden	Rettungswurf-SK	Rettungswurf-Typ	Wirkungsradius	Sekundärer Effekt
Leichte Betäubungs-/Blitzmine	-	-	15	Willensstärke	3.3	Betäubung
Normale Betäubungs-/Blitzmine	-	-	20	Willensstärke	3.3	Betäubung
Schwere Betäubungs-/Blitzmine	-	-	25	Willensstärke	3.3	Betäubung
Leichte Splittermine	Durchbohren	18	15	-	3.3	-
Normale Splittermine	Durchbohren	30	20	-	3.3	-
Schwere Splittermine	Durchbohren	54	25	-	3.3	-
Leichte Plasmamine	Feuer	24	15	-	3.3	-
Normale Plasmamine	Feuer	42	20	-	3.3	-
Schwere Plasmamine	Feuer	72	25	-	3.3	-
Leichte Gasmine	Gift	1/2 Sek.	15	Tapferkeit	3.3	-
Normale Gasmine	Gift	1/1 Sek.	25	Tapferkeit	3.3	-
Schwere Gasmine	Gift	2/1 Sek.	30	Tapferkeit	3.3	-

Persönliche Schilde

Name	Absorbierte Schadenstypen	Absorbierter Schaden	Dauer
Droiden-Energieschild 1	Energie, Elektrizität	20	200
Droiden-Energieschild 2	Energie, Elektrizität	30	200
Droiden-Energieschild 3	Energie, Elektrizität	50	200
Droid-Umgebungsschild 1	Energie, Schall, Kälte und Feuer, Elektrizität	20	200
Droid-Umgebungsschild 2	Energie, Schall, Kälte und Feuer, Elektrizität	30	200
Droid-Umgebungsschild 3	Energie, Schall, Kälte und Feuer, Elektrizität	50	200
Energieschild	Energie, Elektrizität	20	200
Sith-Energieschild	Energie and Schall, Elektrizität	30	200
Arkanier-Energieschild	Energie, Schall, Kälte und Feuer, Elektrizität	40	200
Echani-Energieschild	Energie and Schall, Elektrizität	50	200
Mandalorianer-Nahkampfschild	Mechanisch	20	200
Mandalorianer-Machtschild	Energie, Mechanisch, Elektrizität	30	200
Echani-Duellschild	Energie, Elektrizität	60	200
Yusani-Duellschild	Energie, Elektrizität	100	200
Prototyp-Verpinnen-Schild	Energie, Schall, Kälte und Feuer, Elektrizität	70	200

Momentane Gesinnung					
Änderungstyp	Sehr hell	Hell	Neutral	Dunkel	Sehr dunkel
Hell hoch	1	4	6	8	10
Hell mittel	1	2	4	6	8
Hell niedrig	1	1	2	4	6
Dunkel niedrig	-6	-4	-2	-1	-1
Dunkel mittel	-8	-6	-4	-2	-1
Dunkel hoch	-10	-8	-6	-4	-2

Kosten der Machtpunktanpassung

Gesinnungspunkte	Kosten der Machtpunktanpassung helle Seite		Kosten der Machtpunktanpassung dunkle Seite	
	+75%	-50%	-50%	+75%
0 (DUNKEL)				
1 - 10	+50%	-30%		
11 - 20	+50%	-20%		
21 - 30	+25%	-15%		
31 - 40	+25%	-10%		
41 - 60	n/a	n/a		
61 - 70	-10%	+25%		
71 - 80	-15%	+25%		
81 - 90	-20%	+50%		
91 - 99	-30%	+50%		
100 (HELL)	-50%	+75%		



CREDITS

BIOWARE

www.bioware.com

LUCASARTS

www.lucasarts.com

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

www.swkotor.com

BIOWARE

Core Game Design

DAVID FALKNER
STEVE GILMOUR
CASEY HUDSON
DREW KARPYSHYN
JAMES OHLEN
PRESTON WATAMANIUK
DEREK WATTS

Producer / Project Director

CASEY HUDSON

Executive Producers

RAY MUZYKA
GREG ZESCHUK

Lead Programmers

DAVID FALKNER
MARK BROCKINGTON

Lead Designer

JAMES OHLEN

Assistant Lead Designer

PRESTON WATAMANIUK

Art Director

DEREK WATTS

Lead Animator

STEVE GILMOUR

Audio Producer

DAVID CHAN

Lead Tools Programmers

TOM ZAPLACHINSKI
DARREN WONG

Lead Graphics Programmer

JASON KNIPE

Quality Assurance Lead

SCOTT LANGEVIN

Assistant Producer

NATHAN PLEWES

PROGRAMMING

Programmers

MARC AUDY
ROBERT BABIAK
SOPHIA CHAN
HOWARD CHUNG
MIKE DEVINE
DAN FESSENDEN
AARYN FLYNN
ANDREW GARDNER
ROSS GARDNER
RYAN HOYLE
JANICE THOMS
CRAIG WELBURN

Graphics Programmers

JOHN BIBLE
PAT CHAN
PETER WOYTIUK

BioWare Lead Tools Programmer

DON MOAR

Tools Programmers

OWEN BORSTAD
TIM SMITH
KRIS TAN
SYDNEY TANG

BioWare Director of Programming

SCOTT GREIG

Additional Programming

BROOK BAKAY
KORIN BAMPTON
ROB BOYD
BRENON HOLMES
STAN MELAX
CHARLES RANDALL
DON YAKIELASHEK

DESIGN

Senior Writer

DREW KARPYSHYN

Designers

JASON BOOTH
DAVID GAIDER
LUKE KRISTJANSON
CORI MAY
ANDREW "COLONEL BOB" NOBBS
BRAD PRINCE
AIDAN SCANLAN
PETER THOMAS
JOHN WINSKI

AUDIO

Sound Implementation /

Additional Sound Design

DAVID CHAN
JOHN HENKE
STEVE SIM

ART

3D Artists

DEAN ANDERSEN
NOLAN CUNNINGHAM
MIKE GRILLS
LINDSAY JORGENSEN
JESSICA MIH
MATTHEW (JOONSEO) PARK
ARUN RAM-MOHAN
SEAN SMAILES
MIKE SPALDING
JASON SPYKERMAN
MICHAEL TROTTIER

2D Artists

SUNG KIM
MIKE LEONARD
ROB SUGAMA
RION SWANSON

Technical Artists

HARVEY FONG
TOBYN MANTHORPE

3D Visual Effects Artist
ALEX SCOTT

2D GUI Art
ROB SUGAMA

Additional Art
MATT GOLDMAN

Concept Art
JOHN GALLAGHER
CASEY HUDSON
SEAN SMAILES
MIKE SPALDING
DEREK WATTS

BioWare Director of Concept Art
JOHN GALLAGHER

BioWare Director of Promotional Art
MIKE SASS

Promotional Artists
TODD GRENIER
MIKE SASS

ANIMATION

In-Game Animation
CARMAN CHEUNG
CHRIS HALE
MARK HOW
RICK LI
KEES RIJNEN
JOHN SANTOS
LARRY STEVENS
HENRIK VASQUEZ

Cutscene Director / BioWare
Director of Art
DAVID HIBBELN

Lead Cutscene Animator
TONY DE WAAL

Pre-Rendered Cutscene Artists
CHRIS MANN
SHERRIDON ROUTLEY
GINA WELBOURN
SHANE WELBOURN

In-Game Cutscene Animators
CARMAN CHEUNG
MARK HOW
RICK LI
KEES RIJNEN
LARRY STEVENS
HENRIK VASQUEZ

QUALITY ASSURANCE

Quality Assurance
ALAIN BAXTER
DERRICK COLLINS
NATHAN FREDERICK
MITCHELL T. FUJINO
KEITH "K2" HAYWARD
SCOTT HORNER
CURTIS KNECHT
BOB MCCABE
RYAN PLAMONDON
CHRIS PRIESTLY
IAIN STEVENS-GUILLE
STANLEY WOO

BioWare Director of Quality Assurance
PHILLIP DEROSA

BIOWARE MARKETING/ COMMUNICATIONS

Director of Marketing
SCOTT MCLAUGHLAN

Communications Coordinator
TERESA COTESTA

Communications Associate
TOM OHLE

Communications Manager
BRAD GRIER

Senior Web Developer
ROBIN MAYNE

Web Developers
JEFF MARVIN
DULEEPA "DUPS" WIJAYAWARDHANA

Community Manager
JAY WATAMANIUK

Live Team Producer
DEREK FRENCH

BIOWARE ADMIN

Joint CEOs
RAY MUZYKA
GREG ZESCHUK

Director of Finance
RICHARD IWANIUK

Director of Human Resources
MARK KLUCKY

Accountant
JO-MARIE LANGKOW

Payroll/Benefits Administrator
KELLEY GRAINGER

Human Resources Coordinator
THERESA BAXTER

Human Resources Assistant
LEANNE KOROTASH

Senior Systems Administrators
CHRIS ZESCHUK
CRAIG MILLER

Systems Administrators
BRETT TOLLEFSON
JULIAN KARST
NILS KUHNERT

Receptionist
AGNES GOLDMAN

Special Thanks
SCOTT GREIG
DIARMID CLARKE
JONATHAN EPP
CHRIS CHRISTOU
BRENT KNOWLES
KEVIN MARTENS
DEO PEREZ
KEITH WARNER
DAN WHITESIDE

LUCASARTS

Producer
MICHAEL GALLO

Assistant Producer
JULIO TORRES

Content Coordinator
JUSTIN LAMBROS

QUALITY ASSURANCE

Lead Tester
KIP "TWENTYSEVEN" BUNYEA

Assistant Lead Tester
ADAM "MAN OF VISION" GOODWIN

Testers
NICK "EYE OF THE TIGER" DENGLE
CLAY "RULES LAWYER" NORMAN
TONY "CHUUUCH" CHRISTOPHER
CHRIS "JIGGIDAH" THOMAS
RANDY "SHO-NUFF" CHU
BRANDON "20/20" HUTT
JASON "THE MAN" LEE
IAN "HAP" PARHAM
JAMES "WAFFLEHOUSE" MORRIS
SONY "GRAMMAR SNOB" GREEN

COMPATIBILITY

Compatibility Supervisor / Lead
Technical Writer
LYNN TAYLOR

Compatibility Technicians
DARRYL COBB
BENJAMIN ESTABROOK
KRISTIE GARBER
KIM JARDIN
DAN MARTINEZ

Quality Services Computer Technician
JOHN CARSEY

SOUND

Lead Sound Designer
JULIAN KWASNESKI

Additional Sound Design
PAUL GORMAN
TODD DAVIES
CLINT BAJAKIAN

Cutscene Mixing
JORY PRUM

Original Star Wars sound effects
BEN BURTT

MUSIC

Original Music Composed By
JEREMY SOULE
ARTISTRY ENTERTAINMENT INC.

Original *Star Wars* Music Composed
By JOHN WILLIAMS (P) AND
© LUCASFILM & TM. ALL RIGHTS
RESERVED. USED UNDER
AUTHORIZATION. PUBLISHED
BY BANTHA MUSIC (BMI)
ADMINISTERED BY AND/OR
COPUBLISHED WITH
WARNER-TAMERLANE MUSIC
PUBLISHING CORP.

VOICE

VO Director
DARRAGH O'FARRELL

Senior Voice Editor
CINDY WONG

Assistant Voice Editors
HARRISON DEUTSCH
COYA ELLIOTT

Voice and International Coordinator
JENNIFER SLOAN

Voices Recorded At
SCREEN MUSIC STUDIOS

CAST

MAIN CHARACTERS

Bastila Shan
JENNIFER HALE

Carth Onasi
RAPHAEL SBARGE

Darth Malak
RAFAEL FERRER

Canderous Ordo
JOHN CYGAN

HK-47
KRISTOFFER TABORI

Jolee Bindo
KEVIN MICHAEL RICHARDSON

Juhani
COURTENAY TAYLOR

Mission Vao
CAT TABER

Master Vrook
ED ASNER

Additional Voices
Provided By
ANDRE SOGLIUZZO
APRIL STEWART
BILL E. MARTIN
BRIAN GEORGE
CAM CLARKE
CAROLYN SEYMOUR
CHARITY JAMES
CHARLES DENNIS
DAN HAGEN
DARAN NORRIS
ETHAN PHILLIPS
FRANK WELKER
GREGG BERGER
GREY DELISLE
HILLARY HUBER
J. KAREN THOMAS
JAMES HORAN
JASON MARSDEN
JESS HARNELL
JIM WARD
KEVIN SCHON
KIMBERLY BROOKS
KRISTOFFER TABORI
LIZ MARKS
LLOYD SHERR
MICHAEL GOUGH
MICHAEL RALPH
NATHAN CARLSON
NEIL KAPLAN
NEIL ROSS
NICK JAMESON
PAT FRALEY
PAT PINNEY
PAUL AMENDT
PHIL LAMARR
RINO ROMANO
ROBIN ATKIN DOWNES
ROBIN SACHS
SIMON TEMPLEMAN
STEVE BLUM
SUMALEE MONTANO
TAMARA PHILLIPS
TOM KANE

INTERNATIONAL LOCALIZATION

Manager of International
Production
DARRAGH O'FARRELL

International Producer
BRYAN DAVIS

International Lead Tester
DAVID CHAPMAN

MARKETING AND PUBLIC RELATIONS

Director of Marketing
LIZ ALLEN

Product Marketing Manager
DAVID ZEMKE

Marketing Coordinator
CHRIS SUSEN

Public Relations Manager
HEATHER TWIST PHILLIPS

Public Relations Specialist
ALEXIS MERVIN

Internet Community Relations
Specialist
RONDA SCOTT

Internet Marketing
JIM PASSALACQUA

Manual Editor
BRETT RECTOR

Manual Writers
MICHAEL GALLO
JAMES OHLEN
LUKE KRISTJANSON
DREW KARPYSHYN

Manual Cover/Manual 3D Art
and Design
GREGORY HARSH,
BEELINE GROUP

SALES AND OPERATIONS

Director of Sales
MEREDITH CAHILL

Sales Coordinator
MIKE MAGUIRE

Sales Analyst
GREG ROBLES

Channel Marketing Manager
TIM MOORE

Channel Marketing Specialist
KATY WALDEN

Director of Sales Operations
JASON HORSTMAN

Materials Manager
EVELYNE BOLLING

QUALITY SERVICES

Manager of Quality Services
PAUL PURDY

Quality Assurance Supervisor
CHIP HINNENBERG

Product Support Supervisor
JAY GERACI

DVD / CD Burning Goddesses
WENDY KAPLAN
KELLIE WALKER

LucasArts I.S.
CHRIS BRODY
JIM CARPENTER
JOHN DOAK
JOHN VON EICHORN
JOHN "GRANDPA" HANNON
DARYLL JACOBSON
CHRIS MCALLISTER
GARY PFEIFFER
RICHARD QUINONES
JOE SHUM
VICTOR TANCREDI-BALLUGERA
CHAD WILLIAMS

Lucas Licensing
STACY CHEREGOTIS
CHRIS GOLLAHER
KRISTI KAUFMAN

SPECIAL THANKS

ADRIA WILSON
ANDY ALAMANO
BRENT OSTER
BRETT SCHNEPF
CAMELA McLANAHAN
CANDICE GINDY
CLINT YOUNG
DAN MARTINEZ
DENISE GOLLAHER
DONNA CZERWINSKI
EMILY DUVAL
HADEN BLACKMAN
JAMES MILLER
JANNETT SHIRLEY-PAUL
JEFF KLIMENT
JOHN CARSEY
JON KNOWLES
K.C. COLEMAN
KAREN CHELINI
LEC-RPM
LELAND CHEE
LISA SWART
MALCOLM JOHNSON
MARK BARBOLAK
MARY BIHR
MATT URBAN
MATTHEW FILLBRANDT
MIKE NELSON
PEGGY ARY

RACHEL HARDWICK
RANDY BREEN
REEVE THOMPSON
RJ BERG
SETH STEINBERG
SHARA MILLER
SIMON JEFFERY
STEVE MATULAC
TINA CARTER
TOM MCCARTHY

VERY SPECIAL THANKS

GEORGE LUCAS

ACTIVISION UK
Senior Vice-President
SCOTT DODKINS

General Manager LucasArts Europe
SARAH EWING

Senior Brand Manager
KEELY BRENNER

Head of Publishing Services
NATALIE RANSON

Creative Services Manager
JACKIE SUTTON

Localisation Project Managers
CHARLIE HARRIS, MARK NUTT

Publishing Services Coordinator
TREVOR BURROWS

European Operations Manager
HEATHER CLARKE

Production Planners
LYNNE MOSS, VICTORIA FISHER

ACTIVISION GERMANY

Marketing Manager
STEFAN LULUDES

Brand Manager LucasArts
MARKUS NEUMANN

IT & Web Manager
THORSTEN HÜBSCHMANN

German Localisation
EFFECTIVE MEDIA GMBH

KUNDENDIENST

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. Vollständiger 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. Verbindungsgeschwindigkeit
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 seriellles Kabel?

WENN SIE IN EINEM LAN SPIELN:

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 und Online: Supportformular unter www.activision.de

Deutsche Website: www.activision.de

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



ONLINE-DIENSTE US



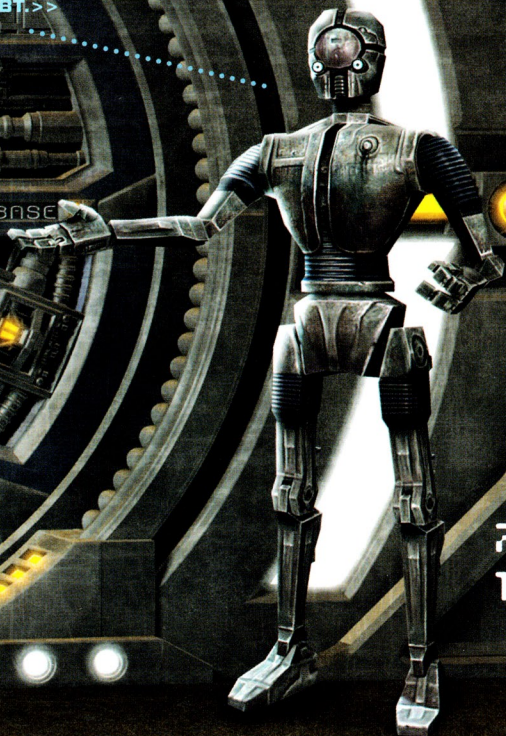
Internet: support@activision.com oder www.activision.com (nur in englischer Sprache)

**<<DANKE, DASS DU DIE
GALAKTISCHE DATENBANK GENUTZT
HAST.>>**

**<<SOLLTEST DU WEITERE HILFE
BENÖTIGEN, VERWENDE DIE OPTIONEN
ZU DEINER LINKEN. EIN
PROTOKOLLDROIDE ODER
HUMANOIDER RUSSENWELTLER WIRD
DIR GERN BEHILFLICH SEIN.>>**

**<<AN DIEJENIGEN UNTER EUCH, DIE
UNTER DEM EINFLUSS DER MACHT
STEHEN: SEID GEWISS, DASS WIR
EUCH UNVOREINGENOMMEN HILFE
LEISTEN WERDEN, UNABHÄNGIG
DAVON, OB IHR EUCH DER HELLEN
ODER DER DUNKLEN SEITE
VERSCHWOREN HABT.>>**

GALACTIC DATABASE



LIZENZVEREINBARUNG

Lizenzbedingungen der Activision Inc.

1. Ausgangslage

- (1) Mit dem Kauf dieses Softwareprodukts erwirbt der Kunde das Recht, das Softwareprodukt nach Maßgabe der nachfolgenden Bedingungen zu nutzen. Nicht ausdrücklich dem Kunden eingeräumte Rechte verbleiben bei Activision oder den Lizenzgebern von Activision.
- (2) Im Folgenden steht der Begriff "Programm" für die gesamte Software, die mit dieser Lizenzvereinbarung geliefert wird, die dazugehörigen Datenträger, sämtliches gedrucktes Material, Elektronische Dokumentation und Online-Dokumentation jeglicher Art, sowie sämtliche Exemplare dieser Software und Materialien.
- (3) Mit dem Öffnen der Verpackung oder der Installation bzw. Verwendung des Programms und sämtlicher darin enthaltener Softwareprogramme erkennt der Kunde die Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung mit Activision Inc. (Activision) mit Sitz in Kalifornien, USA an.

2. Allgemeine Lizenzbedingungen

- (1) Activision dem Kunden das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, zeitlich unbegrenzte Recht ein, ein Exemplar dieses Programms nach den in diesen Lizenzbedingungen geregelten Bedingungen zu nutzen.
- (2) Activision und/oder den Lizenzgebern steht das ausschließliche Nutzungsrecht an dem Programm zu. Damit hat der Kunde insbesondere weder das Recht, das Programm zu vervielfältigen oder auszustellen, noch das Programm öffentlich vorzuführen oder auf sonstige Weise darzubieten.
- (3) Das Nutzungsrecht berechtigt den Kunden zur Einzelnutzung des Programms im Rahmen eines normalen Gebrauchs in einer Softwareumgebung, die dem auf der Packung angegebenen Betriebssystem entspricht. Auf andere Nutzungsarten erstreckt sich das Nutzungsrecht nicht.
- (4) Das Programm darf nur für den privaten Gebrauch verwendet werden. Activision es ausdrücklich, dieses Programm oder Teile davon kommerziell zu nutzen. Dies betrifft insbesondere die Verwendung des Programms in Cybercafés, Spielhallen oder ähnlichen Einrichtungen. Eine Lizenz zur kommerziellen Verwendung des Programms kann dem Kunden von Activision dann erteilt werden, wenn der Kunde eine entsprechende schriftliche Anfrage an Activision gestellt hat und sich beide Parteien auf eine weitergehende schriftliche Lizenzvereinbarung geeinigt haben.
- (5) Das Programm darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung von Activision vom Kunden vermietet oder verleast werden.
- (6) Hinweise auf dem Verkaufsgegenstand über Marken-, Urheber- oder sonstige Schutzrechte darf der Kunde weder beseitigen, ändern oder in sonstiger Weise bearbeiten oder unkenntlich machen.
- (7) Der Kunde ist nur nach einer vorherigen schriftlichen Genehmigung von Activision berechtigt, mitgeliefertes Dokumentationsmaterial für gewerbliche Zwecke zu übersetzen.
- (8) Activision es insbesondere, das Programm auf mehr als einem Computer, einem Terminal oder einer Workstation gleichzeitig zu verwenden oder im Internet oder einem Intranet Dritten zugänglich zu machen.
- (9) Außerhalb dieser Bedingungen und der gesetzlich zulässigen Handlungen darf der Kunde aufgrund des Urheberrechts keinerlei Änderungen, Übersetzungen, Vervielfältigungen des Programms vornehmen, auch nicht teilweise oder vorübergehend, gleich welcher Art und mit welchen Mitteln. Der Ausdruck des Programmcodes stellt auch eine unzulässige Vervielfältigung dar. Änderungen, zu denen nach Treu und Glauben die Zustimmung nicht verweigert werden kann, sind zulässig.

3. Besondere Lizenzbedingungen für Bearbeitungstools

- (1) Mit diesem Programm können bestimmte Utilities, Tools, Daten und andere Ressourcen für das Design, die Programmierung und Bearbeitung der Software (Bearbeitungstools) verwendet werden. Diese Bearbeitungstools ermöglichen dem Kunden, anderes Spielmaterial für seine persönliche Verwendung auf der Basis des Programms zu erstellen (neues Spielmaterial). Die Verwendung der Bearbeitungstools und des neuen Spielmaterials unterliegt neben den Allgemeinen Lizenzbedingungen auch diesen Besonderen Lizenzbedingungen.
- (2) Mit der Erstellung des neuen Spielmaterials entsteht kein neues urheberrechtlich geschütztes Programm, sondern das neue Spielmaterial stellt durch die Zurverfügungstellung der Bearbeitungstools eine erlaubte und bezweckte Art der einfachen Nutzung des Programms dar. Art und Umfang der Nutzung richtet sich nach den hier geregelten Allgemeinen und Besonderen Lizenzbedingungen.
- (3) Der Kunde wird zudem keine Vorschläge oder Angebote von Privatpersonen oder Personen des öffentlichen Rechts einholen, veranlassen oder anregen, um neues Spielmaterial zur kommerziellen Distribution zu erstellen. Der Kunde hat Activision unverzüglich vom Erhalt eines solchen Angebots oder Vorschlags in Kenntnis zu setzen.
- (4) Activision es ausdrücklich, die Bearbeitungstools und das neue Spielmaterial für kommerzielle Zwecke zu verwenden. Stellt der Kunde das neue Spielmaterial Dritten zur Verfügung, so darf er dies ausschließlich unentgeltlich tun.
- (5) Neues Spielmaterial darf weder die Urheber-, Marken- oder sonstige Rechte Dritter verletzen, noch illegales, strafrechtlich relevantes oder rassistisches Material enthalten.
- (6) Neues Spielmaterial muss dokumentiert und deutlich mit folgenden Angaben versehen werden:
 - a. Name und E-Mail-Adresse des Erstellers des Neuen Spielmaterials, und b. die Worte: "Dieses Material wird von Activision Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, weder hergestellt noch unterstützt." Diese Angaben sind deutlich und ausreichend lange vor dem Start des Programms einzublenden.

4. Installation der Software und Sicherungskopie

- (1) Die Nutzung der Software ist grundsätzlich unmittelbar vom mitgelieferten Datenträger aus vorzunehmen, wie z.B. CD-ROM, DVD oder Cartridge.
- (2) Sollte eine Sicherungskopie der Software für die Sicherung künftiger Benutzung erforderlich sein, ist eine einzige Installation der Software auf die Festplatte als Sicherungskopie zulässig. Stimmen die installierte Kopie und die Inhalte des originalen Datenträgers überein, so verbleibt die auf der Festplatte installierte Kopie als Sicherungskopie. Die Anfertigung einer zusätzlichen Sicherungskopie von dem originalen Datenträger ist untersagt. Befindet sich die Software auf einer CD-ROM, DVD oder Cartridge, so ist keine Sicherungskopie zulässig, da davon auszugehen ist, dass aufgrund der langen Lebensdauer von den genannten Datenträgern eine Sicherungskopie nicht erforderlich ist.
- (3) Die Anfertigung weiterer als der hier genannten gesetzlich zulässigen Sicherungskopien ist ausdrücklich untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt.

5. Gewährleistung

- (1) Um im Interesse des Kunden rasch auf Mängel reagieren zu können, muss der Kunde offensichtliche und erkennbare Mängel unverzüglich - spätestens aber innerhalb von 10 Tagen - nach der Ablieferung des Programms beim Händler schriftlich geltend machen. Dasselbe gilt für Rügen wegen verborgener Mängel nach Entdeckung des Mangels. Im Falle verspäteter oder nicht ordnungsgemäßer Mängelrügen kann Activision und/oder die Lizenzgeber keine Gewährleistung für die Mängel übernehmen.
- (2) Activation, dass das verkaufte Programm nicht mit wesentlichen Mängeln behaftet ist und sich für die vertraglich vorausgesetzte bzw. gewöhnliche Verwendung bei Einhaltung der in der Packungsbeilage enthaltenen Systemvoraussetzungen eignet. Beiden Vertragsparteien ist bewusst, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Softwarefehler unter allen Bedingungen auszuschließen.
- (3) Activation nicht, dass die Funktionen des Programms den persönlichen Anforderungen des Kunden genügen oder dass das Programm und andere Software in der vom Kunden getroffenen Auswahl zusammenarbeiten.
- (4) Sachmängelansprüche für das gekaufte Programm verjähren 24 Monate nach Ablieferung des Programms beim Kunden.
- (5) Die Gewährleistung erstreckt sich nicht auf Mängel, deren Ursache auf den Kunden, insbesondere die von ihm zur Verfügung gestellten bzw. verwendeten Geräte und Informationen, Bedienfehler, Nichtbeachtung von Sicherheitsmaßnahmen, Nachlässigkeiten des Kunden oder unsachgemäße Behandlung des Datenträgers (z.B. Verkratzen von CDs) oder auf höhere Gewalt zurückzuführen sind.

6. Ersatzlieferung des Programms

- (1) Der Kunde kann den mangelbehafteten Datenträger zum Zwecke der Ersatzlieferung gegen Vorlage einer Zahlungsbescheinigung (z.B. Kassenzettel) bei dem Händler, bei dem er das Programm gekauft hat, umtauschen. Der Händler hat dann eine Ersatzlieferung durchzuführen.
- (2) Sollte die Rücksendung des mangelbehafteten Datenträgers an den Händler per Post vorgenommen werden, einen Versand per Einschreiben. Der Datenträger muss in einer Verpackung versandt werden, die ihn gegen Beschädigung während des Versands schützt.
- (3) Dem Datenträger sind zudem eine Kopie der Rechnung, des Kassenzettels oder Zahlungsquittung, Name und Anschrift des Absenders, an den die Ersatzlieferung gesandt werden soll, und eine Kurzbeschreibung des aufgetretenen Fehlers und der vom Kunden benutzten Hardware beizufügen.
- (4) Der Kunde kann die Ersatzlieferung nur innerhalb der 24-monatigen Gewährleistungsfrist verlangen
- (5) Die weiteren gesetzlichen Gewährleistungsansprüche des Kunden bleiben von diesen Regelungen unberührt.

7. Haftungsregeln

- (1) Activision unabhängig vom Rechtsgrund nur für Schäden, die Activision oder einer gesetzlichen Vertreter oder ein von eingesetzter Erfüllungshelfer grob fahrlässig oder vorsätzlich verursacht hat. Im Falle von Garantien und der Verletzung von Kardinalpflichten haften Activision auch bei einfacher Fahrlässigkeit.
- (2) Für Schäden, die bei der leicht fahrlässigen Verletzung von Kardinalpflichten entstanden sind, haftet Activision und/oder die Lizenzgeber begrenzt auf die Schäden, die bei Vertragsabschluß typisch und vorhersehbar sind.
- (3) Für den Verlust von Daten und deren Wiederherstellung haften Activision nach Maßgabe von Abs. 1 und 2 nur dann, wenn ein solcher Verlust durch angemessene Datensicherungsmaßnahmen seitens des Kunden nicht vermeidbar gewesen wäre.

8. Erlöschen der Vereinbarung

Unbeschadet aller weiteren Rechte wird diese Vereinbarung beendet, wenn gegen die hier vereinbarten Lizenzbedingungen verstoßen wird. In einem solchen Fall muss der Kunde alle Exemplare des Programms und sämtlicher Bestandteile umgehend vernichten. Der Kunde hat dies Activision nachzuweisen.



9. Sonstiges

(1) Der Kunde ist nicht berechtigt seine Ansprüche aus diesem Vertrag abzutreten.

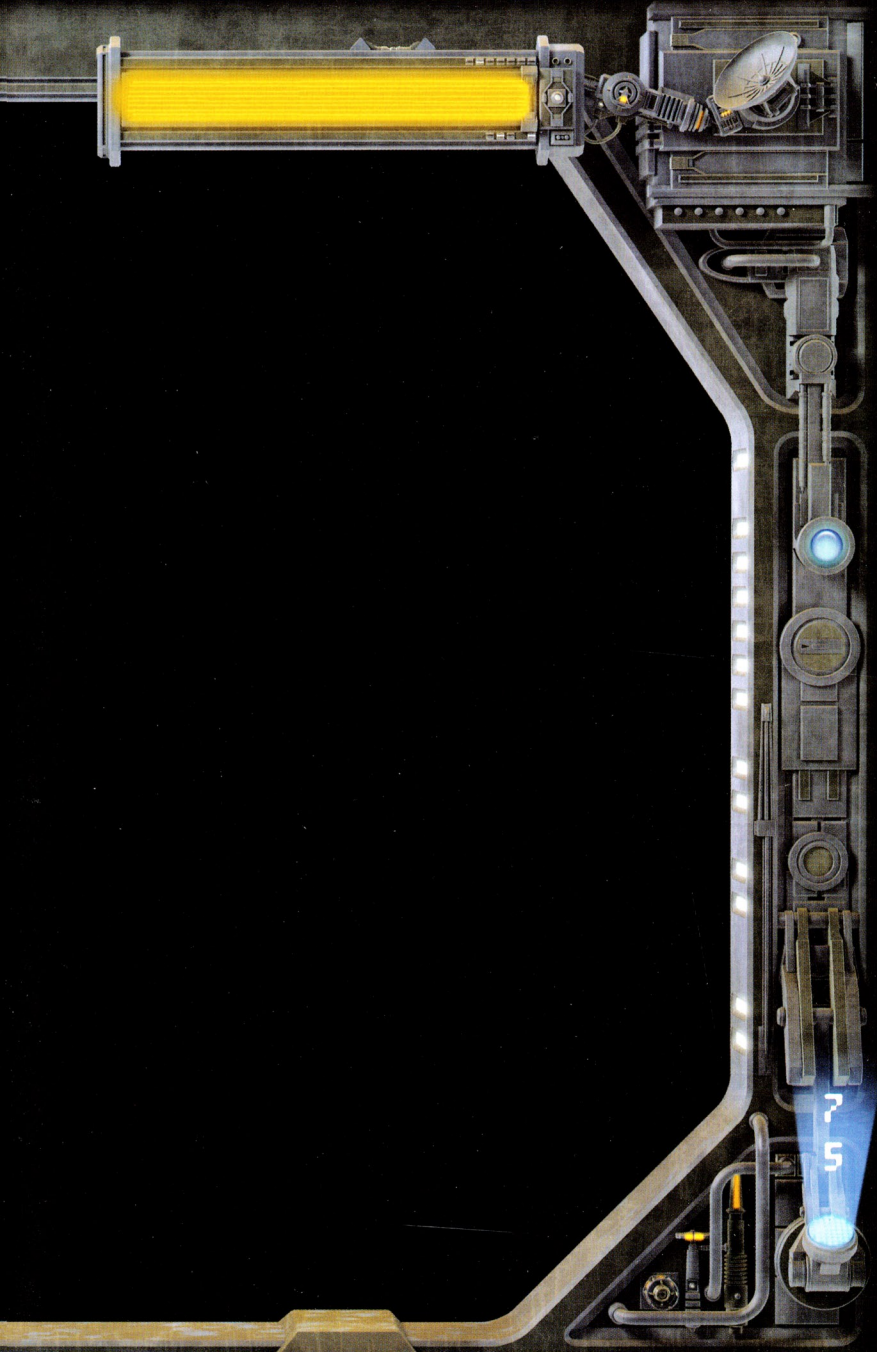
(2) Sollten einzelne Bestimmungen dieses Vertrages unwirksam sein oder werden, so wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hierdurch nicht berührt. Anstelle der unwirksamen Bestimmung tritt eine wirksame Ersatzregelung, die dem mit der unwirksamen Bestimmung angestrebten Zweck möglichst nahe kommt.

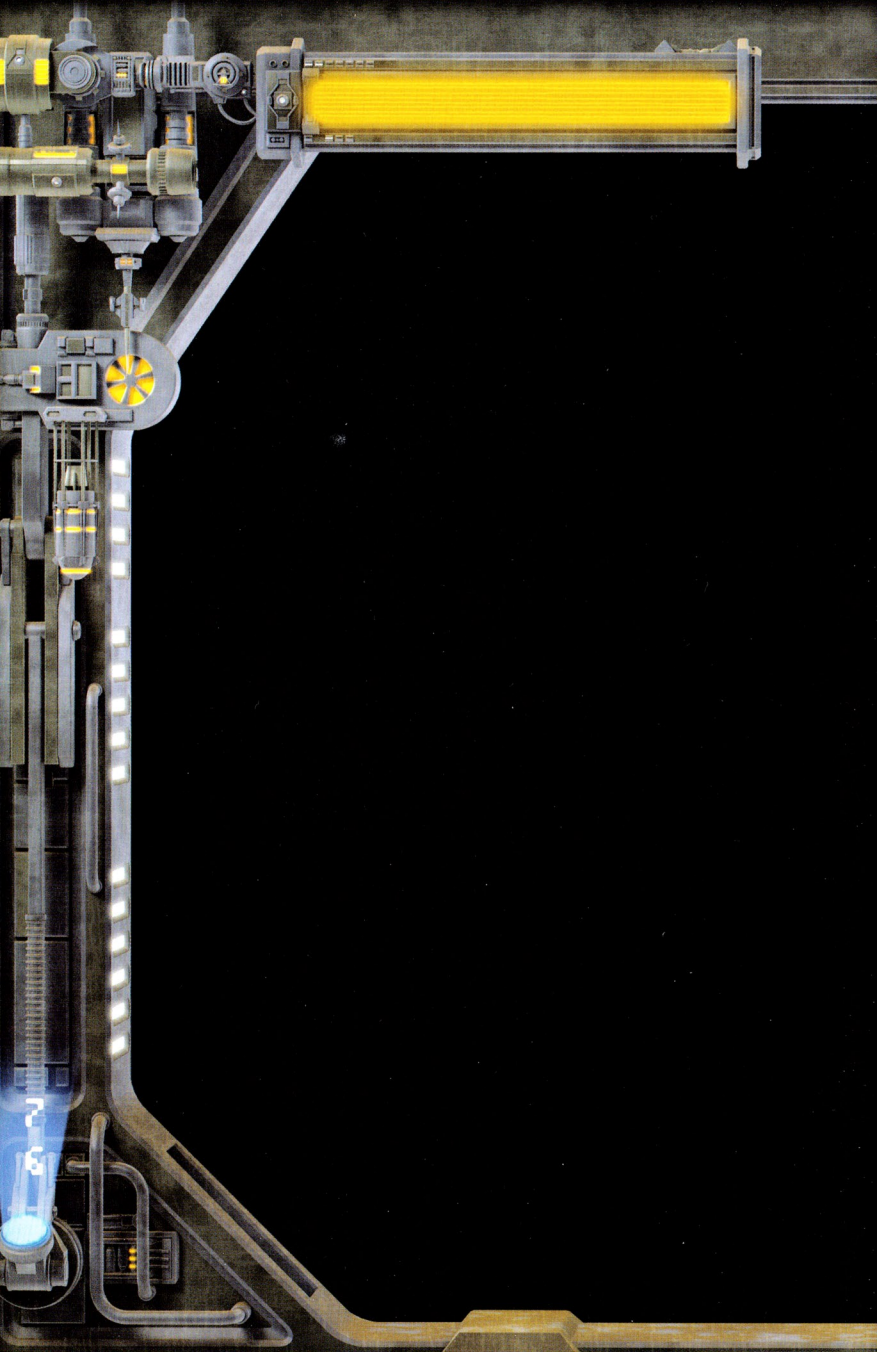
(3) Bei Streitigkeiten aus dieser Vereinbarung ist der Gerichtsstand Burglengenfeld, sofern der Kunde Kaufmann, eine juristische Person des öffentlichen Rechts oder öffentlich rechtliches Sondervermögen ist, oder keinen allgemeinen Gerichtsstand in der Bundesrepublik Deutschland hat.

(4) Für Kunden, die ihren gewöhnlichen Aufenthaltsort in der Bundesrepublik Deutschland haben, gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland. Das Wiener UN-Abkommen über den internationalen Warenkauf ist ausgeschlossen.

LucasArts und das LucasArts-Logo sind Warenzeichen von Lucasfilm Ltd. BioWare, die BioWare-Odyssey-Engine und das BioWare-Logo sind Warenzeichen der BioWare Corp. © 2003 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. oder Lucasfilm Ltd. & TM wie verwendet. Alle Rechte vorbehalten. BioWare-Odyssey-Engine © 2001-2003 BioWare Corp. Alle Rechte vorbehalten.

Das Spiel und sein Handbuch sind rein fiktiv. Alle in diesem Spiel beschriebenen Charaktere, Ereignisse, Orte, Logos und Wesen sind frei erfunden. Jegliche Ähnlichkeit mit realen lebenden oder verstorbenen Persönlichkeiten oder tatsächlichen Begebenheiten ist rein zufällig.







Offizielle *Star Wars*™-Website
starwars.com

LUCASARTS-Website
swkotor.com

Activision Deutschland GmbH, Brunfeld 2-6, 93133 Burglengenfeld
LucasArts und das LucasArts-Logo sind Warenzeichen von Lucasfilm Ltd. BioWare, die BioWare-Odyssey-Engine und das BioWare-Logo sind Warenzeichen der BioWare Corp. © 2003 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. oder Lucasfilm Ltd. & TM wie verwendet. Alle Rechte vorbehalten. BioWare-Odyssey-Engine © 2001-2003 BioWare Corp. Alle Rechte vorbehalten.

