

STAR WARS BATTLEFRONT™



LUCASARTS™

INHALTSVERZEICHNIS

INSTALLATION	2
STANDARDSTEUERUNG	3
EINLEITUNG	7
HAUPTMENÜ	8
OPTIONEN	8
EIN PROFIL ERSTELLEN	9
DAS VORGEHEN IM KAMPF	9
SPIELBILDSCHIRM	10
PAUSEBILDSCHIRM	11
KARTE	11
KOMMANDOPOSTEN	12
VERSTÄRKUNGEN	13
EINHEITEN	14
FAHRZEUGE	18
EINZELSPIELER	19
HISTORISCHE KAMPAGNE	19
GALAXIS-EROBERUNG	19
SOFORTEINSATZ	20
MEHRSPIELER	20
AUSZEICHNUNGEN	23
CREDITS	24
KUNDENDIENST	26
SOFTWARE-LIZENZVEREINBARUNG	28

INSTALLATION

Um *Star Wars Battlefront™* zu installieren, legen Sie bitte die Installations-DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk. Falls die Autoplay-Funktion aktiv ist, erscheint der Startbildschirm des Spiels. Klicken Sie auf Installieren, um das Spiel auf Ihre Festplatte zu kopieren. Sollte die Autoplay-Funktion Ihres Computers nicht aktiv sein, öffnen Sie den Arbeitsplatz vom Desktop aus und klicken Sie doppelt auf das DVD-ROM-Laufwerk mit dem *Star Wars Battlefront*-Symbol. Doppelklicken Sie das Programmsymbol, um mit der Installation zu beginnen. Wenn die Installation gestartet wurde werden die Anweisungen auf dem Bildschirm Sie durch den Vorgang führen. Sollten bei der Installation Probleme auftreten, klicken Sie im Startbildschirm des Spiels auf Hilfe und dann auf Leitfaden zur Fehlerbehebung. HINWEIS: Es wird empfohlen, dass Sie alle Anwendungen im Hintergrund sowie Virens Scanner vor Beginn der Installation schließen.

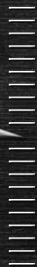




STANDARDSTEUERUNG

INFANTERIE

PRIMÄRFEUER	LINKE MAUSTASTE
SEKUNDÄRFEUER	RECHTE MAUSTASTE
SPRINGEN	LEERTASTE
DUCKEN	UMSCHALTASTE LINKS
HINLEGEN	STRG
ZOOMEN	Q/MAUSTASTE 3
PERSPEKTIVE	P
NACHLADEN	R
EINSTEIGEN/AUSSTEIGEN	E
TRUPP: BEWEGUNG	3
TRUPP: RÜHREN	1
TRUPP: MIR FOLGEN	2
TRUPP: POSITION HALTEN	4
PRIMÄRWAFFE WECHSELN	F/MAUSRAD
SEKUNDÄRWAFFE WECHSELN	C
CHAT	Z
TEAM-CHAT	T
NACH LINKS DREHEN	PFEILTASTE LINKS
NACH RECHTS DREHEN	PFEILTASTE RECHTS
VORWÄRTS	W/PFEILTASTE AUFWÄRTS
RÜCKWÄRTS	S/PFEILTASTE ABWÄRTS
SEITLICH NACH LINKS	A
SEITLICH NACH RECHTS	D
SPIELERLISTE	TAB
KARTE	M





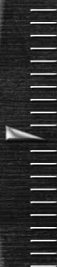
FAHRZEUG/TRANSPORTER

PRIMÄRFEUER	LINKE MAUSTASTE
SEKUNDÄRFEUER	RECHTE MAUSTASTE
ZOOMEN	Q/MAUSTASTE 3
PERSPEKTIVE	P
NACHLADEN	R
EINSTEIGEN/AUSSTEIGEN	E
TRUPP: AUSSTEIGEN	1
TRUPP: EINSTEIGEN	2
POSITIONEN WECHSELN	F/MAUSRAD
CHAT	Z
TEAM-CHAT	T
NACH LINKS DREHEN	PFEILTASTE LINKS
NACH RECHTS DREHEN	PFEILTASTE RECHTS
VORWÄRTS	W/PFEILTASTE AUFWÄRTS
RÜCKWÄRTS	S/PFEILTASTE ABWÄRTS
SEITLICH NACH LINKS	A
SEITLICH NACH RECHTS	D
SPIELERLISTE	TAB
KARTE	M



RAUMJÄGER

PRIMÄRFEUER	LINKE MAUSTASTE
SEKUNDÄRFEUER	RECHTE MAUSTASTE
START/LANDUNG	LEERTASTE
ZOOMEN	Q/MAUSTASTE 3
PERSPEKTIVE	P
NACHLADEN	R
EINSTEIGEN/AUSSTEIGEN	E
TRUPP: AUSSTEIGEN	1
TRUPP: EINSTEIGEN	2
POSITIONEN WECHSELN	F
CHAT	Z
TEAM-CHAT	T
NACH LINKS DREHEN	PFEILTASTE LINKS
NACH RECHTS DREHEN	PFEILTASTE RECHTS
VORWÄRTS	W
RÜCKWÄRTS	S
SEITLICH NACH LINKS	A
SEITLICH NACH RECHTS	D
SPIELERLISTE	TAB
KARTE	M



54K7 DK7N 3

STAR WARS





EINLEITUNG

SIND SIE BEREIT FÜR DIE SCHLACHT AN VORDERSTER FRONT? STAR WARS BATTLEFRONT™ VERSETZT SIE IN DIE ROLLE EINES SOLDATEN, DER EINIGE DER BEDEUTENDSTEN SCHLACHTEN IN DER GESCHICHTE DER GALAXIS SCHLÄGT. TREFFEN SIE TAKTISCHE ENTSCHEIDUNGEN UND FÜHREN SIE IHRE TRUPPEN SOWOHL IM GALAKTISCHEN BÜRGERKRIEG ALS AUCH IN DEN KLONKRIEGEN AN DIE VORDERSTE FRONT. ERWEITERN SIE IHRE TERRITORIALHOHEIT DURCH DIE EINNAHME VON SCHLÜSSELSTELLUNGEN UND MACHEN SIE SICH DIE BESONDEREN EIGENSCHAFTEN DER EINZELNEN PLANETEN ZUNUTZE, UM IHREN TRUPPEN EINEN VORTEIL IM KAMPF ZU VERSCHAFFEN. SPEZIALISIEREN SIE SICH AUF DIE FUNKTION ALS SCHARFSCHÜTZE, FAHRZEUGPILOT ODER AUFLÄRER. DER FINALE SIEG WIRD NICHT NUR DURCH MUT UND KÖNNEN, SONDERN AUCH DURCH TAKTISCHES VORGEHEN UND TEAMWORK ERRUNGEN. NUTZEN SIE JEDE VERFÜGBARE WAFFE, UM ZU VERHINDERN, DASS SIE LEDIGLICH ALS WEITERER STATISTISCHER FAKTOR IN DER GALAKTISCHEN DATENBANK ENDEN.





HAUPTMENÜ

OPTIONEN

SPIELOPTIONEN

PERSPEKTIVE

Erlaubt im Spiel als Infanterist den Wechsel zwischen Ego-Perspektive und Externer Ansicht.

EIGENER BESCHUSS

Schalten Sie diese Option EIN oder AUS, um zu bestimmen, ob Einheiten desselben Teams sich gegenseitig Schaden zufügen können.

SOFORTEINSATZ-HELDEN

Schalten Sie diese Option EIN oder AUS, um zu bestimmen, ob computergesteuerte Helden an Soforteinsatz-Kampfhandlungen beteiligt sein sollen.

SCHWIERIGKEIT

Hier können Sie zwischen den Schwierigkeitsstufen Leicht, Mittel und Schwer auswählen. Diese Einstellung gilt für alle Spielvarianten. Im Online-Mehrspieler-Modus wird der Schwierigkeitsgrad vom Host festgelegt, das heißt, Ihre individuelle Einstellung wird ignoriert.

TOOL-TIPPS

Diese Option regelt die Einblendung der Spieltipps und bietet die Einstellungsmöglichkeiten Auto(matisch), Ein und Aus.

SOUNDOPTIONEN

Hier können Sie die Sound-, Musik- und Sprachlautstärke im Spiel einstellen. Darüber hinaus stehen auch verschiedene Lautsprechereinstellungen zur Verfügung.

STEUERUNG

An dieser Stelle können Sie benutzerdefinierte Einstellungen hinsichtlich der Steuerung vornehmen, die Y-Achse für die Zielerfassung umkehren und die Empfindlichkeit beim Zielen justieren. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, separate Steuerungsschemata für Infanterie-, Fahrzeug- und Raumjäger-Konfigurationen anzulegen.

EXTRAS

Hier sehen Sie, welche Bonusobjekte Sie bereits durch erfolgreiche Gefechte freigeschaltet haben.





EIN PROFIL ERSTELLEN

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, werden Sie aufgefordert, ein Profil zu erstellen. Dieses Profil wird genutzt, um Ihre Optionseinstellungen und Einzelspieler-Spielstände zu speichern. Nach der Fertigstellung eines Profils können Sie noch weitere Profile erstellen oder bereits vorhandene Profile löschen oder bearbeiten.

DAS VORGEHEN IM KAMPF

In *Star Wars Battlefront* stehen mehrere Spielmodi mit individuellen, spannenden galaktischen Schlachten zur Auswahl. Ziel ist es dabei, die Schlüsselpositionen auf einem Planeten einzunehmen, die so genannten Kommandoposten (Näheres hierzu siehe Seite 12). Bevor Sie sich jedoch als Frontkämpfer oder Verstärkungseinheit ins Gefecht stürzen können, müssen Sie zunächst eine Spielfigur aus den verschiedenen angebotenen Kategorien auswählen, von denen jede individuelle Besonderheiten aufweist. Auf dem Schlachtfeld selbst gilt es dann, den Vormarsch Ihrer Armee zu unterstützen, indem Sie feindliche Einheiten besiegen, deren Kommandoposten erobern und somit die gegnerischen Verstärkungsmöglichkeiten schwächen. Jede Mission stellt unterschiedliche Sieganforderungen – der Schlüssel zum endgültigen Triumph liegt jedoch immer in der taktischen Kontrolle über die auf der Karte verzeichneten Kommandoposten.





SPIELBILDSCHIRM



1 Primärwaffe/Munition: Die hellblaue Umrandung kennzeichnet die Waffe, mit der Sie gegenwärtig ausgerüstet sind. Außerdem ist die zutreffende gesamte Munitionskapazität sowie die Menge der noch im Magazin verbleibenden Munition angegeben. Sofern die betreffende Waffe eine Selbstladefunktion besitzt, erfolgt die Munitionsanzeige anhand eines Balkens, der automatisch wiederaufgefüllt wird. Der Einsatz einiger Waffen oder auch Fertigkeiten kann zur Überhitzung führen, wobei sich die zugehörige Energieanzeige jedoch mit der Zeit wieder regeneriert. Ist der Balken rot gefärbt, kann die jeweilige Waffe/Fähigkeit so lange nicht mehr eingesetzt werden, bis die Anzeige wieder eine blaue Färbung annimmt.

2 Sekundärwaffe/Munition: Die hellblaue Umrandung kennzeichnet die Waffe, mit der Sie gegenwärtig ausgerüstet sind. Außerdem ist die zutreffende gesamte Munitionskapazität sowie die Menge der noch im Magazin verbleibenden Munition angegeben.

3 Verstärkungszähler: Die Ziffern und Balken geben die Stärke der Verstärkungstruppe aller am Spiel beteiligten Parteien an. Die Spielerfarbe ist Grün, die Farbe des Feindes ist Rot. Mehr über Verstärkungen erfahren Sie auf Seite 14.

4 Gesundheit: Gibt an, wie viel Schaden Sie nehmen können, bevor Sie auf dem Schlachtfeld fallen.

5 Fahrzeugpanzerung/Einheitenschilder: Sofern Sie ein Fahrzeug benutzen, können Sie anhand dieses Balkens die noch verbleibende Panzerung ablesen. Im Falle einer Einheit,

die ihren Schild aktiviert hat, gibt diese Anzeige die noch verbleibende Schildstärke an.

6 Fahrzeugpositionsanzeige: Diese Markierungen zeigen die verfügbaren Positionen innerhalb eines Fahrzeugs an. Die erste Markierung kennzeichnet immer die Position des Piloten/Fahrers. Die anderen Markierungen stellen die Positionen der Schützen dar. Unbesetzte Positionen stehen zur freien Verfügung. Der Spieler ist an einer weißen Markierung zu erkennen, andere menschliche Spieler sind durch grüne Markierungen kenntlich gemacht und gelbe Markierungen stehen für KI-Spieler.

7 Gesundheit des Feindes: Diese Anzeige erscheint, sobald Sie auf ein feindliches Objekt zielen.

8 Fadenkreuz: Wenn das Fadenkreuz auf ein verbündetes Objekt gerichtet ist, färbt es sich grün. Zeigt es dagegen auf ein feindliches Objekt, ist dies an der roten Färbung zu erkennen.

9 Trefferanzeige: Sobald Sie einen Treffer erzielt haben, wird kurzfristig dieses ringförmige Symbol auf dem Bildschirm eingeblendet. Orientieren Sie sich an dieser Anzeige, um Ihre Zielgenauigkeit zu verbessern. Ist die Trefferanzeige grün gefärbt, haben Sie ein verbündetes Objekt getroffen. Besitzt sie eine rote Färbung, haben Sie ein feindliches Objekt getroffen. Eine blaue Trefferanzeige bedeutet, dass ein Treffer gegen ein unbesetztes Fahrzeug oder zerstörbares Objekt erzielt wurde.

10 Karte: siehe Seite 11.



PAUSEBILDSCHIRM

Drücken Sie die ESC-Taste, um zu jedem beliebigen Zeitpunkt in das Pause-Menü zu schalten. Anschließend haben Sie folgende Möglichkeiten:

SPIEL FORTSETZEN

Aktivieren Sie diese Option, um wieder in das laufende Spiel zurückzukehren.

MISSION NEU STARTEN

Wählen Sie diese Option, um die Mission noch einmal von Anfang an durchzuspielen.

OPTIONEN

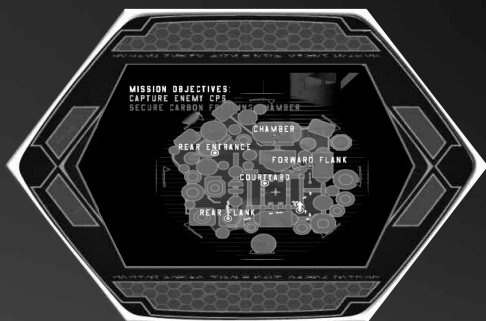
Ermöglicht den Zugang zu den Optionen, die auch im Hauptmenü zur Auswahl stehen.

ENDE

Durch Auswahl dieser Option gelangen Sie zum Menü des aktuell gewählten Spielmodus zurück.

KARTE

In dieser Ansicht können Sie sich einen Überblick über Ihren gegenwärtigen Standort auf der Karte verschaffen. Der große weiße Pfeil kennzeichnet Ihre Position und Blickrichtung, grüne Pfeile zeigen verbündete Einheiten an und rote Pfeile repräsentieren feindliche Einheiten. Durch die gelben Pfeile werden einheimische Spezies dargestellt, die – abhängig von Ihrer Gesinnung – feindlich oder verbündet sein können. Wenn eine Einheit schießt, blinkt der zugehörige Pfeil auf. Kommandoposten sind in Form von verschiedenfarbigen ringförmigen Symbolen auf der Karte eingezeichnet, wobei verbündete Posten an der grünen Färbung zu erkennen sind, feindliche Posten eine rote Färbung besitzen, einheimische Kommandoposten in Gelb und neutrale Posten in Weiß dargestellt sind.





Objekte, die als Deckung genutzt werden können, sind in Hellblau verzeichnet. Weiße Punkte repräsentieren Geschütze und eine zugehörige Linie kennzeichnet ihre Blick- bzw. Ausrichtung. Unbesetzte Fahrzeuge sind als weiße Umrisse zu erkennen; die Umrisse von besetzten Fahrzeugen sind entsprechend gefärbt. Im Standardmodus wird die Karte entsprechend der Blickrichtung des Spielers ausgerichtet. Bei der vergrößerten Kartenansicht (M-Taste) bleibt die Karte unabhängig von der Blickrichtung des Spielers statisch ausgerichtet. Kommandoposten sind auch dann zu erkennen, wenn Sie sich außerhalb des Kartenradius befinden. In diesem Fall finden sich entsprechende Markierungen am Kartenrand, damit der Spieler weiß, in welche Richtung er sich bewegen muss, um sie zu erreichen. Durch Drücken der M-Taste wird die Karte auf volle Bildschirmgröße vergrößert und zeigt das gesamte Schlachtfeld sowie alle Kommandoposten. Nach erneuter Betätigung der M-Taste ist die Karte wieder in der ursprünglichen Standarddarstellung zu sehen.

KOMMANDOPOSTEN

Auf jedem Schlachtfeld gibt es strategisch wichtige Stellungen, die sich an Schlüsselpositionen auf der Karte befinden. Bei diesen so genannten Kontrollbereichen handelt es sich um die Kommandoposten, mit denen es Folgendes auf sich hat:

- Verstärkungen werden von den Kommandoposten ins Gefecht ausgesandt. Ist ein Spieler im Kampf gefallen, kann er durch Auswahl eines verbündeten Kommandopostens wieder in die Schlacht zurückkehren. Hat ein Team keinen Kommandoposten unter seiner Kontrolle, kann es so lange keine Verstärkungen ins Gefecht schicken, bis ein Posten eingenommen wurde.
- Wenn ein Team die Mehrheit der Kommandoposten einer Karten unter seiner Kontrolle hat, verliert das gegnerische Team automatisch an Verstärkungen. Besetzt ein Team sämtliche Kommandoposten auf der Karte, beginnt ein Countdown zum Sieg.

ZUGEHÖRIGKEIT VON KOMMANDOPOSTEN

Kommandoposten mit einem grünen Symbol gehören Ihrem eigenen Team. Ist das Symbol rot, wird der Posten vom Feind kontrolliert, während ein gelbes Symbol bedeutet, dass er den einheimischen Truppen gehört. Bei Kommandoposten, die mit weißen Symbolen gekennzeichnet sind, handelt es sich um neutrale Posten ohne Zugehörigkeit. Um einen feindlichen oder neutralen Kommandoposten einzunehmen, müssen Sie sich innerhalb seines





Kontrollbereichs befinden. Sobald Sie nahe genug herangekommen sind, erscheint ein Eroberungs-Symbol auf dem Bildschirm. Sind keine feindlichen Einheiten in der Nähe, verändert sich die Farbe des Symbols langsam von Rot über Weiß zu Grün. Erst wenn das Eroberungs-Symbol vollständig grün gefärbt ist, steht der betreffende Kommandoposten uneingeschränkt unter der Kontrolle Ihres eigenen Teams. Sollten weitere verbündete Einheiten in der Nähe sein, geht die Einnahme eines Kommandopostens schneller als üblich vonstatten. Befinden sich dagegen feindliche Einheiten in der näheren Umgebung, wechselt die Farbe des Eroberungs-Symbols zwischen Grün und Rot, bis entweder die feindlichen Truppen oder Ihre Truppen vertrieben sind. Die Einnahme von Kommandoposten ist nicht möglich, wenn Sie sich in einem Fahrzeug befinden.

Einige Kommandoposten gehören unwiderruflich zu einem bestimmten Team und können nicht vom Gegner eingenommen, sondern nur durch Waffenfeuer zerstört werden. Solche zerstörbaren Kommandoposten sind auf der Karte durch rauten- statt kreisförmige Symbole gekennzeichnet und können ausschließlich von menschlichen Spielern repariert werden. Bestimmte Fahrzeuge, wie zum Beispiel Imperiale AT-ATs, dienen als mobile Kommandoposten. Mobile Kommandoposten senden ebenso wie stationäre Kommandoposten Verstärkungen aus, der einzige Unterschied besteht darin, dass sie die Truppen an jeden beliebigen Ort des Kampfgeschehens transportieren können. Mobile Kommandoposten können nicht von feindlichen Teams erobert, aber durch Waffenfeuer zerstört werden. Nach Ablauf einer bestimmten Zeitspanne nach ihrer Zerstörung stehen sie später erneut zur Verfügung.

VERSTÄRKUNGEN

Die Verstärkungspunkte geben Aufschluss über die Anzahl der Verstärkungen, die jedem Team in einer individuellen Schlacht zur Verfügung stehen. Die Anzahl der Verstärkungen für beide Teams ist anhand der Verstärkungsanzeige am oberen Bildrand ersichtlich: Der grüne Balken repräsentiert die Verstärkungen Ihres eigenen Teams, während der rote Balken die Anzahl der feindlichen Verstärkungen anzeigt. Damit weitere Einheiten in das Spiel aufgenommen werden können, müssen zwei Bedingungen erfüllt sein: Dem betreffenden Team müssen noch Verstärkungen zur Verfügung stehen und es muss mindestens einen Kommandoposten besitzen. Sobald eine Einheit fällt, reduziert sich die Gesamtanzahl der Verstärkungen des betreffenden Teams um einen Punkt. Solange jedoch noch ein Verstärkungspunkt übrig ist, kann immer noch eine

7



beliebige Anzahl von Einheiten zu zulässigen Kommandoposten ausrücken. Sinkt die Anzahl der Verstärkungspunkte eines Teams dagegen auf Null, verliert dieses Team die Schlacht. Verstärkungen werden in durch den Verstärkungstimer vorgegebenen Intervallen ausgesandt. In Einzelspieler-Spielen ist dieser Timer nicht vorhanden, so dass Sie Ihre Verstärkungen unmittelbar nach dem Ableben einer Einheit in die Schlacht schicken können. In Mehrspieler-Spielen kann der Verstärkungstimer in Abhängigkeit von der Karte unterschiedlich eingestellt sein. Im Allgemeinen wird von 10 bis 15 Sekunden heruntergezählt. Ist der Timer bei Null angelangt, werden für beide Teams Verstärkungen ausgesandt. Dies bedeutet: Wenn Sie in einem Mehrspieler-Spiel fallen, müssen Sie zwischen einer und fünfzehn Sekunden lang warten, bis Sie durch Auswahl eines verbündeten Kommandopostens wieder am Gefecht teilnehmen können. Wenn einem Team gleich viele Verstärkungen zur Verfügung stehen, wie es Einheiten auf dem Schlachtfeld hat, reduziert sich die Zahl der verfügbaren Verstärkungen nicht mehr automatisch. Dies gilt auch dann, wenn das Team nur zwei oder weniger Kommandoposten besitzt. Auf diese Weise ist sichergestellt, dass der Gesamtsieg durch die Bezwingung aller feindlichen Einheiten im Kampf oder durch die Eroberung und Sicherung aller auf der Karte eingezeichneten Kommandoposten errungen wird. Darüber hinaus kehren in dieser Phase des Spiels keine zuvor gefallenen KI-Einheiten mehr auf das Schlachtfeld zurück. Diese Regel bietet den teilnehmenden menschlichen Spielern die meisten Möglichkeiten, den Ausgang des Spiels zu beeinflussen.

EINHEITEN



REBELLENALLIANZ



REBELLENSOLDAT

Der Rebellsoldat eignet sich für den Einsatz gegen Infanterieeinheiten, insbesondere bei der Anwendung von truppenbasierten Taktiken.

Ausrüstung: Blastergewehr, Blasterpistole, Thermaldetonatoren und Erschütterungsgranaten.

Diese Einheiten führen schwere Waffen mit sich, die in der Lage sind, bedrohliche feindliche Luft- und Bodenfahrzeuge auszuschalten.
Ausrüstung: Raketenwerfer, Blasterpistole, Thermaldetonatoren und Minenleger.

ALLIANZVORHUT

Eine Vorhut wird dann eingesetzt, wenn es gilt, Imperiale Fahrzeugbrigaden zu durchbrechen.

REBELLENPILOT

Rebellenpiloten versetzen jedes Fahrzeug, in dem sie sich befinden, automatisch wieder in den Ursprungszustand zurück und sind

damit in der Lage, beschädigte Fahrzeuge, Droiden und Geschütze zu reparieren. Außerdem dienen sie als Feldsanitäter und Munitionslieferanten. Ausrüstung: Blasterkanone, Blasterpistole, Fussionsschneider und Gesundheits-/Munitionsleger.

WOOKIEE-SCHMUGGLER

Wann immer es nötig ist, sich unentdeckt an einer Imperialen Flotte vorbeizuschleichen, sollten Sie sich nach einem Schmuggler umsehen. Gegen Zahlung eines Honorars ist der Schmuggler bereit, direkt vor der Nase des Imperators Schmuggel jeglicher

Art zu betreiben. Ausrüstung: Armbrust, Granatwerfer und Zeitbomben.

REBELLEN-SCHARFSCHÜTZE

Rebellen-Scharfschützen haben die spezielle Aufgabe, Zielobjekte von einem sicheren Standort aus ausfindig zu machen und auszuschalten. Ihre Aufklärungsdroiden sind in der Lage, tödliche Orbitalangriffe auf feindliche Stellungen anzuordnen. Ausrüstung: Scharfschützengewehr, Blasterpistole, Thermaldetonatoren und Aufklärungsdroiden.



GALAKTISCHES IMPERIUM



STURMTRUPPE

Der eiserne Wille des Imperators drückt sich ziemlich imposant in der reinweißen Rüstung der gefürchteten Sturmtruppen aus. Diese Einheiten sind nicht nur äußerst diszipliniert, sondern stehen dem Imperator auch frenetisch loyal zu Seite, wodurch sie sich als exzellente Offensivkräfte für den Einsatz an vorderster Front auszeichnen. Ausrüstung: Blastergewehr, Blasterpistole, Thermaldetonatoren und Erschütterungsgranaten.

SCHOCKTRUPPE

Die Schocktruppen leisten den mit Blastern bewaffneten Truppen wertvolle Unterstützung: Sie führen einen kleinen tragbaren Raketenwerfer mit sich, dessen explosive Ladungen besonders für effiziente Angriffe auf Fahrzeuge und

eng zusammenstehende Infanterieformationen geeignet sind. Ausrüstung: Raketenwerfer, Blasterpistole, Thermaldetonatoren und Minenleger.

IMPERIALER PILOT

Imperiale Piloten versetzen jedes Fahrzeug, in dem sie sich befinden, automatisch wieder in den Ursprungszustand zurück und sind damit in der Lage, beschädigte Fahrzeuge, Droiden und Geschütze zu reparieren. Außerdem dienen sie als Feldsanitäter und Munitionslieferanten. Ausrüstung: Mörserwerfer, Blasterpistole, Fussionsschneider und Gesundheits-/Munitionsleger.

SPÜRTRUPPE

Spürtruppen setzen neben

Täuschungsmanövern und Sondendroiden auch Geduld ein, um entfernte Gegner ins Visier zu nehmen und mit ihren hochwertigen Scharfschützengewehren auszulöschen. Ihre Aufklärungsdroiden können von der Imperialen Flotte aus Orbitalangriffe erbitten. Ausrüstung: Scharfschützengewehr, Blasterpistole, Thermal detonatoren und Aufklärungsdroiden.

DUNKLE TRUPPE

Die Dunklen Truppen setzen Jet-Packs ein, um ihre Zielobjekte unmittelbar "anzuspringen". Sobald sie Stellung bezogen haben, werden sie stets versuchen, so viel Schaden wie möglich anzurichten. Ausrüstung: Blasterkanone, Blasterpistole und Thermal detonatoren.



REPUBLIK



KLON-TRUPPE

Als perfekte genetische Schöpfungen bilden die Klon-Truppen das Rückgrat der Republikanischen Armee. Sofern sie organisiert und in großer Zahl angreifen können, leisten sie vor allem bei Angriffen auf Infanterietrupps hervorragende Arbeit. Ausrüstung: Blastergewehr, Blasterpistole, EMP-Granaten und Erschütterungsgranaten.

ARC-TRUPPE

Das Advanced Recon Commando (ARC) der Republikanischen Armee ist auf Angriffe gegen feindliche Fahrzeuge spezialisiert und führt zu diesem Zweck einen mächtigen Raketenwerfer mit sich. Wegen ihrer Spezialisierung ist diese Truppe im Nahkampf weniger flexibel und daher auf die Deckung durch andere Einheiten angewiesen. Ausrüstung: Raketenwerfer, Blasterpistole, Thermal detonatoren und Minenleger.

KLON-PILOT

Klon-Piloten versetzen jedes Fahrzeug, in dem sie sich befinden, automatisch wieder in den Ursprungszustand zurück und sind damit in der Lage, beschädigte

Fahrzeuge, Droiden und Geschütze zu reparieren. Außerdem dienen sie als Feldsanitäter und Munitionslieferanten. Ausrüstung: DN Bolzenwerfer, Blasterpistole, Fusionsschneider und Gesundheits-/Munitionsleger.

KLON-SCHARFSCHÜTZE

Auf dem Schlachtfeld hat der Klon-Scharfschütze nur eine Aufgabe: die Vernichtung feindlicher Infanterie. Sein Aufklärungsdroide kann darüber hinaus vernichtende Orbitalschläge gegen den Feind erbitten. Ausrüstung: Scharfschützengewehr, Blasterpistole, Thermal detonatoren und Aufklärungsdroide.

JET-TRUPPE

Unter Zuhilfenahme des "genetischen Gedächtnisses" von Jango Fett verwendet die Jet-Truppe ein eingeschränkt flugfähiges Jet-Pack, um sehr schnell große Distanzen zu überwinden. Aufgrund ihrer Wendigkeit während des Fluges ist die Jet-Truppe nur schwer zu treffen. Ihr EMP-Werfer ist eine tödliche Waffe gegen Droidenarmeen. Ausrüstung: EMP-Werfer, Kommando-Pistole und Thermal detonatoren.



KUS*



SUPER-KAMPFDROIDE

Nach dem Debakel in der Schlacht von Naboo ließ die Handelsföderation einen stärkeren, autonomen Kampfdroiden mit der Bezeichnung B2 entwickeln. Super-Kampfdroiden ähneln zwar den riesigen gepanzerten Kampfdroiden, sind ihren skelettartig aussehenden Gegenstücken jedoch weit überlegen. Ausrüstung: Handgelenkblaster, Dreifachschuss und Handgelenkrakete.

ANGRIFFSDROIDE

Die Angriffsdroiden stehen unter der Kontrolle der Separatisten und dienen ihnen als preiswerte, aber effiziente Lösung, um sich gegen die zunehmende Bedrohung durch die Fahrzeuge der Republik zur Wehr zu setzen. Im Grunde handelt es sich hierbei um mobile Raketenwerfer, die es den Separatisten ermöglichen, auch schwierige Situationen zu meistern. Ausrüstung: Raketenwerfer, Blasterpistole, Thermaldetonatoren und Minenleger.

PILOT-DROIDE

Pilot-Droiden versetzen jedes Fahrzeug, in dem sie sich befinden, automatisch wieder in den Ursprungszustand zurück und sind damit in der Lage, beschädigte Fahrzeuge, Droiden und Geschütze zu

reparieren. Außerdem dienen sie als Feldsanitäter und Munitionslieferanten. Ausrüstung: Strahlungswerfer, Blasterpistole, Fusionsschneider und Gesundheits-/Munitionsleger.

SCHARFSCHÜTZEN-DROIDE

Scharfschützen-Droiden verfügen über eine spezielle Programmierung und sind mit erweiterten Zielfertigkeiten ausgestattet, die es ihnen ermöglichen, Zielobjekte innerhalb einer extremen Reichweite auszuschalten. Ihre Aufklärungsdroiden sind in der Lage, Orbitalangriffe auf die Republikanischen Truppen zu erbitten. Ausrüstung: Scharfschützengewehr, Blasterpistole, Thermaldetonatoren und Aufklärungsdroiden.

DROIDEKA (ZERSTÖRER-DROIDE)

Sogar von den Jedi-Rittern gefürchtet ist der krebsartige Droideka: Er ist mit einem eigenen Schildemitter und zwei Repetierblastern ausgestattet, besitzt aber keine Arme. Außerdem kann sich ein Droideka in eine Art Rad transformieren, um sich sehr schnell über das Schlachtfeld bewegen zu können. Ausrüstung: Repetierblaster und Schildemitter.

* KUS = Konföderation Unabhängiger Systeme

FAHRZEUGE

Im Spiel stehen diverse Fahrzeuge unterschiedlicher Kategorien zur Verfügung, die von Piloten gesteuert werden können – angefangen bei den schnellen Schlitten bis hin zu den gefürchteten AT-AT-Kampfläufern. An verschiedenen Stellen auf der Karte finden sich Fahrzeugreparatur-Droiden. Sobald Sie sich ihnen nähern, reparieren sie automatisch Ihre Panzerung und füllen Ihre Munition auf.

FAHRZEUGARTEN

SPÜRFahrzeuge

Diese Art Bodenfahrzeug ist schnell und wendig. Es kann mit großer Geschwindigkeit über das Schlachtfeld jagen, ist allerdings nicht für schwere Gefechte ausgelegt. Spürfahrzeuge sind lediglich leicht bewaffnet und gepanzert, so dass nur minimaler Schutz gewährleistet ist. Zu dieser Fahrzeugkategorie gehören der 74-Z-Schlitten und der STAP.

MITTLERE STURMFahrzeuge

Fahrzeuge dieser Art sind bereits mit schwereren Waffen und einer besseren Panzerung ausgestattet, jedoch langsamer als die Spürfahrzeuge. Dafür sind sie leistungs- und widerstandsfähiger. Zu dieser Fahrzeugkategorie gehören der Boden-Kampfgleiter der Rebellen, der TX-130S-Kampfpanzer, der GAP und der Feuerregen-Droide.

SCHWERE STURMFahrzeuge

Diese Fahrzeuge sind noch stärker bewaffnet und gepanzert und werden daher bei den meisten Angriffen direkt an der Front eingesetzt. In diese Fahrzeugkategorie fallen der Spinnendroide und der AT-ST.

SCHWERER STURMTRANSPORTER

Schwere Sturmtransporter sind schwerfällige Riesenvehikel, die in der Lage sind, verheerende Feuerkraft auf ein Zielobjekt zu entladen und darüber hinaus auch als mobile Kommandoposten dienen. Zu dieser Fahrzeugkategorie zählen der AT-TE, der AT-AT und der MTT.

RAUMJÄGER

Diese Fluggeräte sind schnell und wendig. Sie verfügen über in Flugrichtung feuernde Blaster und ein kleines Kontingent an Raketen. Ihr Haupteinsatzgebiet besteht darin, den eigenen Truppen, die am Boden kämpfen, Deckung gegen feindliche Angriffe zu geben und den Luftraum von feindlichen Luftfahrzeugen zu befreien. Zu dieser Fahrzeugkategorie gehören der Jedi-Raumjäger, der Droiden-Raumjäger, der X-Wing, der TIE-Fighter, der Y-Wing, der TIE-Bomber und der Geonosis-Jäger.

ANGRIFFS-TRANSPORTFLUGZEUGE

Diese Fahrzeuge werden im Laufe der Schlacht sowohl für Angriffe als auch für Truppentransporte eingesetzt. Darüber hinaus bieten sie in

eingeschränktem Maße auch Luftabwehrunterstützung, allerdings lassen sie sich schnell von kleineren Raumjägern ausmanövrieren. Zu dieser Fahrzeugkategorie zählen das Republikanische Schiff und der MAF.

EINZELSPIELER

HISTORISCHE KAMPAGNE

In der historischen Kampagne haben Sie die Möglichkeit, entweder Schlachten im Rahmen der Klonkriege oder des Galaktischen Bürgerkriegs zu schlagen. Wählen Sie dazu zunächst die gewünschte Epoche und arbeiten Sie sich dann in chronologischer Reihenfolge durch die Missionen. Im Laufe des Spiels werden in diesem Modus auch Bonusobjekte freigeschaltet.

GALAXIS-EROBERUNG

In diesem Modus ist der Spieler gefordert, strategisch geschickt vorzugehen, um Planeten zu erobern und einen Teil der Galaxis beherrschen zu können. Als Erstes müssen Sie eine Kartenkonfiguration auswählen, die auf den Kriegen beider Epochen der *Star Wars*™-Geschichte basiert. Je nach gewählter Karte beginnen beide Spielparteien gleichberechtigt oder eine Partei ist bereits im Vorteil. Anschließend bestimmen Sie, welche Partei Sie spielen möchten.

Das Spiel verläuft rundenbasiert, das heißt, ein Spieler beginnt. Wenn Sie den Anfang machen, können Sie bestimmen, welcher Planet angegriffen werden soll. Die Schlacht um diesen Planeten findet dann auf die gleiche Art und Weise statt wie in den anderen Spielmodi. Sofern Sie siegreich sind, behalten Sie das Wahlrecht und können den



nächsten Planeten aussuchen, der angegriffen werden soll. Sobald jedoch Ihr Gegenspieler eine Schlacht für sich entscheidet, geht das Wahlrecht auf ihn über, das heißt, er bestimmt von nun an die Angriffsziele, bis Sie die nächste Schlacht gewinnen.

Sobald Sie eine Schlacht gewonnen und damit die komplette Kontrolle über einen Planeten errungen haben, können Sie sich den zugehörigen Planetenbonus zunutze machen. Jeder Planet besitzt einen eigenen, individuellen Bonus, deshalb sollten Sie Ihre Angriffe sorgfältig planen. Sofern Sie bereits einen oder mehrere Planeten erobert haben, können Sie aus den zur Verfügung stehenden Boni einen auswählen und noch in der laufenden Schlacht davon profitieren.

Gewinnt eine der am Spiel beteiligten Parteien vier Schlachten (nicht unbedingt nacheinander), wird ihr Zugang zum Geheimbasis-Bonus ihrer eigenen Seite gewährt. Diese Art von Bonus ist sehr wirkungsvoll und kann den Verlauf des Spiels stark beeinflussen. Geheimbasis-Boni können auf jeden feindlichen Planeten angewendet werden, nicht aber auf die gegnerische Geheimbasis.

Das Spiel ist beendet, sobald eine Partei alle Planeten auf der Karte kontrolliert.

SOFORTEINSATZ

Dieser Modus ermöglicht es Ihnen, sich sofort in das Gefecht Ihrer Wahl zu stürzen. Sie können die Liste der Schlachten, die in der angegebenen Reihenfolge durchgespielt werden, auch benutzerdefiniert gestalten.

MEHRSPIELER

In diesem Modus können Sie im LAN (Local Area Network, lokales Netzwerk) oder im Internet gegen andere Spieler antreten. Um im Mehrspieler-Modus spielen zu können, ist ein Breitband-Internetanschluss notwendig.

Nach Auswahl der Option Mehrspieler müssen Sie zunächst eine Netzwerkverbindung bestimmen. Sobald dies geschehen ist, haben Sie die Wahl zwischen zwei verschiedenen Verbindungsarten für ein Mehrspieler-Spiel.

Hinweis: Wenn Sie selbst ein Mehrspieler-Spiel hosten wollen, müssen Sie sich zwischen dem dedizierten oder dem nicht dedizierten Modus entscheiden. Das Hosten im dedizierten Modus bedeutet, dass Ihr PC eine stabilere Mehrspieler-Umgebung gewährleistet, allerdings können Sie sie dann nicht mehr verwenden, um an dem Spiel, das darauf gestartet wird, teilzunehmen. Der nicht dedizierte Modus ermöglicht Ihnen, während des Hostens am selben PC zu spielen, allerdings wird



dadurch die Performance des Spiels beeinträchtigt. Sowohl die Stabilität als auch die Performance des gehosteten Spiels wird auch durch die Bandbreite und die Anzahl der im Spiel verwendeten KI-Charaktere beeinflusst. Daher ist es empfehlenswert, die Anzahl der Spieler und KI-Charaktere zu reduzieren, wenn Sie das Spiel nicht im dedizierten Modus starten und/oder nicht genügend Bandbreite zur Verfügung steht.

LAN

Wählen Sie diese Option, wenn Sie sich einem Spiel innerhalb Ihres LAN (Local Area Network, lokales Netzwerk) anschließen wollen. Hier stehen folgende Optionen zur Auswahl:

Client: Zeigt eine Liste der Spiele, denen Sie sich anschließen können.
Host: Ermöglicht Ihnen, selbst ein Spiel zu hosten. Geben Sie zunächst einen beliebigen Namen für das Spiel ein (als Standardvorgabe wird Ihr Profilname verwendet), wählen Sie dann die gewünschte(n) Karte(n) und starten Sie anschließend das Spiel.

SP/MAX: Zeigt die Anzahl der Spieler, die bereits am Spiel teilnehmen, sowie die maximal mögliche Spielerzahl.

SPIELNAME: Zeigt den vom Host angegebenen Spielnamen.

SERVER: Zeigt den Servertyp (dediziert; PC, dediziert; nicht dediziert). Dedizierte Server laufen in der Regel schneller als nicht dedizierte. Neben dem Typ des Servers befinden sich farbige Leisten, die für die Ping-Zeit des Servers stehen. Kleinere Ping-Werte bedeuten eine schnellere Reaktionszeit zwischen den Aktionen des Spielers und ihrer Auswirkung im Spiel. Ein Server mit einer kleinen Ping-Zeit besitzt grüne Leisten, während gelbe und rote Leisten für eine zunehmend langsame Ping-Zeit stehen. Wenn ein Server durch ein Passwort geschützt wurde, erscheint das Symbol eines Schlosses neben der Ping-Anzeige.

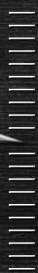
Wenn Sie ein bestimmtes Spiel markieren, erscheinen die vom Host eingestellten Spieloptionen im Fenster unterhalb der Spiel Liste.

HOST: Wenn Sie als Host ein Spiel erstellen, müssen Sie es zuerst mit einem Namen versehen. Der Standardname basiert auf dem Namen Ihres Profils. Sie werden dann aufgefordert, eine Karte oder eine Reihe von Karten auszuwählen. Schließlich können Sie folgende Optionen einstellen:

Maximale Spieler: Bestimmen Sie hier, wie viele Spieler maximal zu Ihrem Spiel zugelassen werden.

KI-Einheiten/Team: Regelt, wie viele von der KI gesteuerte Einheiten pro Team am Spiel teilnehmen dürfen.

Team-Schaden: Aktiviert bzw. deaktiviert die Möglichkeit, eigene



Teammitglieder zu treffen.

Spielernamen anzeigen: Schaltet die Anzeige von Spielernamen oberhalb ihrer Charaktere im Spiel ein und aus.

Helden: Hier bestimmen Sie, ob zu jedem Team ein KI-gesteuerter Held gehört oder nicht. Der Held ist unverwundbar und kann für seine Gegner auf dem Schlachtfeld eine große Gefahr darstellen.

Teams: Wählen Sie Automatisch, damit die Spieler automatisch gleichmäßig auf die Teams verteilt werden, wenn sie dem Spiel beitreten; Spielerauswahl bedeutet, dass jeder Spieler selbst entscheiden kann, für welches Team er spielt.

KI-Schwierigkeitsgrad: Wählen Sie zwischen Leicht, Mittel und Schwer, um die Effektivität der KI-Einheiten zu bestimmen.

Dedizierter Server: Schaltet zwischen dem dedizierten und nicht dedizierten Modus um.

Mindestens benötigte Spieler: Legt die mindestens zum Starten des Spiels benötigte Spielerzahl fest. KI-Einheiten beginnen erst dann zu kämpfen, wenn die minimale Spielerzahl beigetreten ist.

Passwort: Wählen Sie diese Option, wenn Sie den Beitritt zu Ihrem Spiel von einem Passwort abhängig machen möchten.

GAMESPY

Diese Option ermöglicht Ihnen das Suchen und Finden von Spielen im GameSpy-System, einer Internet-Spieleplattform. Bei erstmaliger Auswahl dieser Option werden Sie aufgefordert, ein Profil zu erstellen. Dies ist nicht zwingend erforderlich, erlaubt Ihnen aber die Nachvollziehung Ihrer Punktestände. Um ein Profil anzulegen, müssen Sie einen Spitznamen (die Standardvorgabe ist hierbei Ihr Profilname) sowie eine gültige E-Mail-Adresse (die benutzt wird, um Ihnen Ihr Kennwort zuzusenden, falls Sie es einmal vergessen sollten) und schließlich ein Kennwort angeben. In diesem Bildschirm können Sie auch einstellen, ob einige oder alle der angegebenen Informationen gespeichert werden sollen, um zukünftige Login-Vorgänge zu beschleunigen. Nach dem Einloggen stehen Ihnen folgende Optionen zur Auswahl:

Client: Zeigt eine Liste der Spiele, denen Sie sich anschließen können.

Host: Ermöglicht Ihnen, selbst ein Spiel zu hosten. Beachten Sie bitte, dass nicht dedizierte Hosts nicht so viele Spieler und KI-Einheiten verwalten können wie dedizierte Hosts. Geben Sie zunächst einen beliebigen Namen für das Spiel ein (als Standardvorgabe wird Ihr Profilname verwendet), wählen Sie dann die gewünschte(n) Karte(n) und starten Sie anschließend das Spiel.



SPIEL SPEICHERN

Das Spiel automatisch speichert, wenn Sie eine Mission in der historischen Kampagne oder im Modus Galaxis-Eroberung beenden. Wenn Sie später zur historischen Kampagne zurückkehren, müssen Sie das Spiel nicht laden, sondern alle freigeschalteten Schlachten stehen automatisch bei der Auswahl der Epoche zur Verfügung. Bei der Galaxis-Eroberung können Sie wählen, ein neues Spiel zu beginnen oder ein zuvor gespeichertes Spiel einer vorherigen Karte zu laden.

AUSZEICHNUNGEN

Nachdem eine Schlacht geschlagen ist, erscheint eine Statistik, in der die Anzahl der Abschüsse, Tode und eingenommenen Kommandoposten für jeden Spieler angegeben ist. Darüber hinaus werden an diejenigen Spieler, die bestimmte Leistungen erbracht haben, Auszeichnungen vergeben. Dazu gehören:

Panzerkiller: Gebührt dem Spieler, der die meisten Fahrzeuge außer Gefecht gesetzt hat.

Adlerauge: Wird an den Spieler mit größten Genauigkeit verliehen.

Camper: Zeichnet den Spieler aus, der im Laufe des Spiels am längsten eine Position gehalten hat.

Bantha-Futter: Dieser Titel ist für den Spieler reserviert, der im Verlauf der Spielsitzung am häufigsten gefallen ist.

Staatsfeind: Ehrt den Spieler, der innerhalb eines Lebenszyklus die meisten Abschüsse erzielt hat.

Abschussorgie: Zeichnet den Spieler aus, der innerhalb eines fünfsekündigen Zeitfensters die meisten Abschüsse erzielt hat.

Überlebenskünstler: Wird an den Spieler verliehen, der im Laufe des Spiels auf weniger als 10% Gesundheit abgesunken ist und dann vollständig geheilt wurde.

Verräter: Diese zweifelhafte Auszeichnung gebührt dem Spieler, der die meisten Teammitglieder ins Jenseits befördert hat.

Köder: Ehrt den Spieler, den Sie im Laufe des Spiels am häufigsten ins Jenseits befördert haben.

Nemesis: Dieser Titel ist für den Gegner reserviert, der Sie im Laufe des Spiels am meisten ins Jenseits befördert hat.



CREDITS

Developed by
Pandemic Studios
in association with
LucasArts

PANDEMIC
STUDIOS, L.L.C.

DIRECTOR

Eric 'Giz' Gewirtz

PRODUCER

Chris Williams

LEAD DESIGNER

Jens Andersen

LEAD ARTISTS

Dean Betton

Matthew Palmer

Juan Sanchez

Programmers

Chris Baker

Adam Batters

Steven Duan

Chris Fandrich

David Givone

Nathan Mates

Stewart Miles

Ken Miller

Salah Nouri

Brad Pickering

Jason Scanlin

Josh Verrall

Greg Walker

PRODUCTION

COORDINATOR

David Baker

ASSOCIATE

PRODUCER

Phil Hong

DESIGNERS

Paul Baker

Chris Fusco

Joe Shackelford

Dellekamp Siefert

ARTISTS

Chris 'Miggles' Arden

Moon Bae

Walter Cosico

Sungpil 'Allen' Im

Robert Keenan

Chris McGee

Tom Myslewicz

Bryan Norton

Graham Traynor

Scott White

EXECUTIVE

PRODUCER

Greg Borrud

PRODUCTION

COORDINATOR

David Baker

ASSOCIATE

PRODUCER

Phil Hong

DESIGN CONSULTANT

Trey Watkins

PRODUCTION

SUPPORT

Marc Turndorf

ADDITIONAL

PROGRAMMING

Jeromy Walsh

Adam Pino

ADDITIONAL ART

Christopher Hunt

RC Montesquieu

Caragh O'Connor

Huan Phan

Timo Pihlajamaki

C.J. Sarachene

Sean Sullivan

CEO

Andrew Goldman

PRESIDENT

Josh Resnick

EXECUTIVE ART

DIRECTOR

Carey Chico

DIRECTOR OF

HUMAN RESOURCES

Tina Cruz

SUPPORT STAFF

Mario Cabrera

Joseph Donaldson

Sean Hendon

Tim McMahon

Michael Smith

LEAD TESTER

Ethan Levy

PRODUCTION

TESTERS AND

INTERNS

Fred Badlissi

Todd Bergman

Laura Cabrera

Josh Cole

Robert Cordova

Adam Davis

Manuel Diaz

Rob Finney

Nick Fofi

Greg Foster

Jason Hammer

Christopher Hong

Ryan James

John St. John

Greg Johnson

Dylan Lu

Marshall Miller

Kevin Minne

Ricky Monge

Mike Robinson

Eddie Rojas

Ryan Rubianes

Eric Trenchard-Smith

Dean Tsai

Ian Vasquez

Ivan Vasquez

Brian Warrinton

Mike Zaimont

ADDITIONAL ONLINE

CODE SUPPLIED BY

QUARIUM, INC.

Bart Besseling

Rod Ang

INTERFACE DESIGN

AND ANIMATION

SUPPLIED BY

1K STUDIOS

Marco Bacich

Nicholas Howard

Nick Di Napoli

SPECIAL THANKS

Art Santos

Matt Kennedy

David Rovin

LUCASARTS

PRODUCERS

Jim Tso

Dan Pettit

Rachel Bryant

ASSISTANT

PRODUCER

David "Rogue"

Silverstein

SUPERVISING

PRODUCER

Peter Hirschmann

LEAD TESTERS

K.C. Coleman

Chane Doc Hollander

ASSISTANT

LEAD TESTERS

Patrick Bratton

Jeffrey Earl Gullett

Matt Rubenstein

QA TESTERS

Ahmad Abbott

Ryan Adza

Seth Benton

Gabriel Bootz

Diarmuid C. Bosse'

Laura Cabrera

Josh Cole

J.D. Diaz

Jeff Sanders

Manuel Diaz

Adam Goodwin

Henry Hall

Erik Heitmeyer

Zak Huntwork

Greg Johnson

James Morris

Chris Navarro

Ian Parham

Gregory "GQ"

Quinones

Xavier "Bad Luck"

Rodriguez

Eddie Rojas

Michael Roland

Troy Sims

Eric Trenchard-Smith

John St. John

Chris "Mantroid"

Ward

Brian Warrinton

Bianna "Bree"

Woodward

QA COMPLIANCE

LEAD

David Chapman

QA COMPLIANCE

TESTERS

Matt Chang

Davey Lei

John Lowenthal

Justin Van Alstyne

Ian Wolfard

INTERNATIONAL

PRODUCERS

Hiromi Okamoto

Huan-Hua Chye

QA INTERNATIONAL

LEAD

Phillip Berry

QA INTERNATIONAL

TESTERS

Ken Balough

Gary Chew

Gregory Frank

Jason Pimentel

Orion Tiller

QA COMPATIBILITY

SUPERVISOR

Lynn Taylor

QA NETWORK

COMPATIBILITY LEAD

Darryl Cobb

QA COMPATIBILITY

TECHNICIANS

Brian G. Deksnys

Ben Estabrook

Kim Jardin

Kristie Lauborough

Dan Martinez

John T. Shields

Isaiah Webb

Jason Lee

Scott Taylor

QUALITY SERVICES

COMPUTER

TECHNICIAN

John Carsey

BATTLEFRONT™

ADDITIONAL
TESTING-BETA
BREAKERS
Jeff Custis
Ben McElroy
Christopher
McMahan
Robin Villescas
Alex Marcelo
Keith Metcalfe

BUILD ENGINEER
Colin Carley

LAUNCHER AND
INSTALLER
PROGRAMMING
Charlie Smith
Dennis Crowley

SOUND DESIGN
Nick Peck

ADDITIONAL SOUND
DESIGN

Andrew Cheney
Jim Diaz

MUSIC EDITING
Peter McConnell

ORIGINAL STAR
WARS SOUND
EFFECTS
Ben Burtt

ORIGINAL STAR
WARS MUSIC
composed by John
Williams © & ©

Lucasfilm Ltd. & TM.
All rights reserved.
Used under
authorization.
Published by Bantha
Music (BMI).
Administered and/or
co-published with
Warner-Tamerlane
Music Publishing
Corp.

VOICE AND
INTERNATIONAL
DEPARTMENT
MANAGER
Darragh O'Farrell
VO DIRECTOR
Will Beckman

LEAD VOICE EDITOR
Harrison Deutsch

ASSISTANT VOICE
EDITOR

G.W. Childs
VOICE AND
INTERNATIONAL
COORDINATOR
Jennifer Sloan

CAST
G.W. Childs
Imperial Infantry

Chris Cox
*Alliance Infantry, CIS
Infantry, CIS Officer,
Gungan Infantry*

Nick Jamison
*Alliance Officer,
Darth Sidious,
Emperor Palpatine*

Tom Kane
Admiral Ackbar, Yoda

Temura Morrison
*Republic Infantry,
Republic Officer*

David Robb
Imperial Officer

PRODUCT
MARKETING
MANAGER
David Zemke

SENIOR MARKETING
COORDINATOR
Chris Susen

SALES AND CHANNEL
MARKETING
Meredith Cahill
PUBLIC RELATIONS

Anne Marie Stein
Jason Andersen
Hadley Fitzgerald

SALES AND CHANNEL
MARKETING
Meredith Cahill

Terri Dome
Alyxandra Huynh
Greg Robles

Gemma Baiocchi
Mike Maguire
Tim Moore

Katy Walden

INTERNET
MARKETING
Jim Passalacqua
Chris Adams
Paul Warner
Michelle Martinez
EXTERNAL ART
DIRECTOR
Matt Omernick

ADDITIONAL ART
Ashot Melkumov
Michael Cottam

CONTENT
COORDINATOR
Ryan Kaufman
LUCAS LICENSING

Howard Roffman
Chris Gollaher
Kristi Kaufman
Stacy Cheregotis
Stacy Arnold

MANUAL WRITING
Matthew Keast

MANUAL DESIGN
Patty Hill

PRODUCT SUPPORT
SUPERVISOR
Jay Geraci

BURNING
GODDESSES
Kellie Walker
Wendy Kaplan

SPECIAL THANKS
Andy Alamano
Anne Marie Hawkins
Ashot Melkumov

Atsuko Matsumoto
Brent Oster
Brett Rector
Brett Tosti

Camela Melanahan
Catherine Durand
Chad Williams

Chris McAllister
Chuck McFadden
Daryll Jacobson

Denise Gollaher
Donna Czerwinski
Eric Johnston

Emily Duval
Evelyn Bolling
Gabriel McDonald
Haden Blackman

Jannett Shirley-Paul
Jason Horstman
Jeff Kliment
Jim Ward
John Knowles
Jon Manahan
Jon Rodgers
Keely Brenner
Kevin Kurtz
Kyle Ruddick
Lynn Gura
Mark Barbolak
Mary Beth Ratto
Mary Bihl

Mary Carter
Matt Urban
Matt White
Michael Cottam

Michael Klima
Mike Gallo
Mike Nelson
Paul Purdy
Peggy Ary

Peter Whiteside
Randy Breen
Rick Dean
RJ Berg

Ron O'Hara
Sandi Manesis
Sarah Ewing
Scott Call
Sean O'Connor

Seth Steinberg
Steve Sansweet
Tim Ponting
Tippy Bushkin

Tom Warner
Van Ling
Victor Fajardo
Victor Tancredi

VERY SPECIAL
THANKS
George Lucas

ACTIVISION UK
SENIOR VICE-
PRESIDENT

Scott Dodkins
GENERAL MANAGER,
EUROPEAN BUSINESS

Sarah Ewing
ACTIVISION SENIOR
BRAND MANAGER

Keely Brenner

HEAD OF
PUBLISHING
SERVICES
Nathalie Ranson

LOCALISATION
MANAGER

Tamsin Lucas
LOCALISATION

PROJECT MANAGER
Charlotte Harris

CREATIVE SERVICES
MANAGER

Jackie Sutton
CREATIVE SERVICES

COORDINATOR
Philip Bagnall

EUROPEAN
OPERATIONS
MANAGER

Heather Clarke
PRODUCTION

PLANNERS
Victoria Fisher

Lynne Moss
HEAD OF EUROPEAN

CORPORATE
COMMUNICATIONS

Tim Ponting
ACTIVISION

GERMANY
MARKETING

MANAGER
Stefan Luludes

PR-MANAGER
Bernad Reinartz

ACTIVISION BRAND
MANAGER

Markus Neumann
PR-EXECUTIVE

Martin Pitzl
GERMAN

LOCALISATION
Effective Media

GmbH

Uses Bink Video. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc.



POWERED BY
gamespy

THIS PRODUCT CONTAINS SOFTWARE TECHNOLOGY LICENSED FROM GAMESPY INDUSTRIES, INC.
© 1999-2007 GAMESPY INDUSTRIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.



KUNDENDIENST FÜR DEUTSCHLAND, ÖSTERREICH UND DIE DEUTSCHSPRACHIGE SCHWEIZ

Unsere Technische Supporthotline ist Montag bis Samstag für Ihre technischen Fragen zum Spiel da. Bitte halten Sie bei Problemen mit dem Spiel oder seiner Installation auf Ihrem PC auf jeden Fall alle wichtigen Informationen parat, vor allem bei PC-Problemen ist eine Analyse nur mit genauen Informationen Ihres PCs möglich, da es hunderte verschiedener Konfigurationen gibt.

Helfen Sie uns daher bitte vor Ihrem Anruf!

Sie werden von unseren Mitarbeitern nach diversen Systemkomponenten gefragt, die sie am einfachsten im Überblick haben, wenn Sie folgendes machen:

Im "Start"-Menü gehen Sie auf den Menüpunkt "Ausführen". Im nun erscheinenden Fenster tippen Sie "dxdiag" (ohne die Anführungszeichen) ein.

Es öffnet sich nun das Diagnoseprogramm von DirectX. In diesem Fenster klicken sie nachdem der Prüfungsprozess (blauer Balken rechts unten) ganz abgeschlossen ist auf "Alle Informationen speichern..." (3. Button von links). Es wird eine Textdatei generiert, die alle wichtigen System- und Treiberinformationen enthält.

Speichern Sie diese am besten auf Ihrem Desktop ab, damit sie während des Gesprächs alle Informationen für unsere Servicemitarbeiter parat haben.





Für Kunden aus DEUTSCHLAND:

Hotlinezeiten
Mo-Fr. 11-20 Uhr
Sa. 12-18 Uhr

TECHNISCHE FRAGEN

09001 - 22 51 55
(€ 0,59 pro Minute*)

SPIELETIPPS

09001 - 51 00 55
(€ 1,25 pro Minute*)

Für Kunden aus ÖSTERREICH:

TECHNISCHE FRAGEN
0900 - 24 12 32
(0,676 € / Minute)

SPIELETIPPS

0900 - 400 724
(€ 1,55 pro Minute)

Für Kunden aus der SCHWEIZ:

TECHNISCHE FRAGEN
0900 - 25 24 23
(1,50 CHF / Minute)

SPIELETIPPS

0900 - 98 00 98
(CHF 2,13 pro Minute)

Online-Support

Auf unserer Webseite finden Sie auch ein Supportformular, mit dem Sie unseren Support kontaktieren können!

Dort finden Sie auch Spieleinformationen und Neuigkeiten:
www.activision.de

**Ihre genauen Kosten können Sie über Ihren Telekommunikationsanbieter erhalten, unser Beispiel zeigt die Kosten der Deutschen Telekom AG.*





SOFTWARE- LIZENZVEREINBARUNG

WICHTIG - BITTE SORGFÄLTIG LESEN: DIE VERWENDUNG DIESES PROGRAMMS UNTERLIEGT DEN IM FOLGENDEN AUFGEFÜHRTEN BEDINGUNGEN DIESER SOFTWARE-LIZENZVEREINBARUNG. DER BEGRIFF "PROGRAMM" STEHT FÜR DIE GESAMTE SOFTWARE, DIE MIT DIESER VEREINBARUNG GELIEFERT WIRD, DIE DAZUGEHÖRIGEN DATENTRÄGER, JEGLICHES GEDRUCKTES MATERIAL, ONLINE- UND ELEKTRONISCHE DOKUMENTATIONEN JEGLICHER ART SOWIE SÄMTLICHE EXEMPLARE DIESER SOFTWARE UND MATERIALIEN. MIT DEM ÖFFNEN DER VERPACKUNG UND DER INSTALLATION BZW. VERWENDUNG DES PROGRAMMS UND JEGLICHER DARIN ENTHALTENER SOFTWARE-PROGRAMME ERKENNEN SIE DIE BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG MIT ACTIVISION PUBLISHING, INC. UND DEN ZUGEHÖRIGEN UNTERNEHMEN ("ACTIVISION") AN.

LIZENZ FÜR EINGESCHRÄNKTE VERWENDUNG. Gemäß der unten beschriebenen Bedingungen, gewährt Activision Ihnen das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, eingeschränkte Recht sowie die Lizenz, ein Exemplar dieses Programms ausschließlich für den privaten Gebrauch zu installieren und zu verwenden. Alle Rechte, die in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich gewährt werden, liegen bei Activision bzw. bei Activisions Lizenzgebern. Dieses Programm wird von Ihnen unter Lizenz verwendet und wurde nicht käuflich erworben. Mit dieser Lizenz werden weder Eigentums- oder Besitzansprüche an dem Programm übertragen noch jegliche Art von Rechten an dem Programm erworben. Activision ist berechtigt, jederzeit mit oder ohne Benachrichtigung an Sie Verbesserungen, Veränderungen oder Aktualisierungen an diesem Programm vorzunehmen, die Ihnen mit Zustimmung von Activision zur Verfügung gestellt werden können. Derartige Verbesserungen, Veränderungen oder Aktualisierungen können den mit dem Programm verbundenen Spielablauf verändern.

LIZENZBEDINGUNGEN.

Es ist untersagt:

- dieses Programm oder Teile davon kommerziell zu nutzen. Dies betrifft, ist jedoch nicht beschränkt auf die Verwendung in Cyber-Cafés, Computerspielhallen oder ähnlichen Einrichtungen. Activision oder Activisions Lizenzgeber können nach eigenem Ermessen eine gesonderte Lizenz für solche Einrichtungen vergeben, die es Ihnen gestattet, das Produkt kommerziell zu verwenden. Für eine derartige separate Lizenzvereinbarung kann von Activision oder Activisions Lizenzgebern eine Gebühr verlangt werden; siehe Kontaktinformationen am Ende dieser Vereinbarung.
- das Programm auf mehr als einem Computer, Terminal oder einer Workstation gleichzeitig zu verwenden oder dies Dritten zu gestatten.
- Kopien dieses Programms bzw. von Teilen des Programms oder des Begleitmaterials zu erstellen.
- das Programm auf eine Festplatte oder ein anderes Speichermedium zu kopieren, es sei denn, Sie haben auf elektronischem Wege eine autorisierte Kopie des Programms erhalten; Sie sind verpflichtet, dieses Programm von der mitgelieferten CD-ROM oder DVD aus auszuführen. (Möglicherweise wird jedoch beim Installationsvorgang ein Teil des



Programms automatisch auf die Festplatte kopiert, um eine effiziente Arbeitsweise zu gewährleisten).

- das Programm in einem Netzwerk, einer Mehrplatzumgebung oder Umgebung mit Fernzugriff zu verwenden oder dies zu gestatten. Das gilt auch für jegliche Art der Online Verwendung, sofern dies nicht speziell vom Programm vorgesehen wird.
- das Programm oder Kopien davon zu verkaufen, vermieten, leasen, lizenzieren, vertreiben oder auf andere Weise weiterzuleiten, ohne vorher die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Activision eingeholt zu haben.
- das Programm oder Teile des Programms zurückzuentwickeln, zu verändern, zu dekompileieren, zu disassemblieren, Quellcode abzuleiten oder abgeleitete Versionen dieses Programms oder von Teilen davon zu erstellen.
- jegliche Art der Eigentumskennzeichnung auf oder im Programm zu entfernen, verbergen, deaktivieren oder umgehen.
- dieses Programm bzw. Kopien, Anpassungen, jegliche Teile oder Ableitungen davon in Nichtübereinstimmung mit den Gesetzen und Abkommen der Regierung der Vereinigten Staaten zu exportieren oder reexportieren.

EIGENTUMSANSPRUCH. Alle Arten von Besitz- und Eigentumsansprüchen sowie Ansprüche auf das geistige Eigentum an oder im Zusammenhang mit diesem Programm (einschließlich, aber nicht beschränkt auf jegliche Patches und Aktualisierungen) oder jeglichen weiteren Exemplaren davon (einschließlich, aber nicht beschränkt auf alle Titel, Computercodes, Themen, Objekte, Charaktere, Namen von Charakteren, Handlungen, Dialoge, Schlagworte, Orte, Konzepte, künstlerische Darstellung, Animation, Klänge, musikalische Kompositionen, audiovisuelle Effekte, Handlungsweisen, moralische Ansprüche, zugehörige Dokumentationen und "Applets", die zu diesem Produkt gehören) liegen bei Activision, den zugehörigen Unternehmen von Activision oder Activisions Lizenzgebern. Dieses Programm ist durch die Urheberrechtsgesetze der Vereinigten Staaten von Amerika, internationale Urheberrechtsvereinbarungen und -übereinkünfte sowie andere Gesetze geschützt. Das Programm umfasst bestimmte lizenzierte Materialien, und Activisions Lizenzgeber können ihre Rechte im Falle einer Verletzung dieser Vereinbarung schützen.

BEARBEITUNGSTOOLS. Dieses Programm enthält gewisse Utilities, Tools, Daten und andere Ressourcen für das Design, die Programmierung und Bearbeitung der Software ("Bearbeitungstools"), die mit diesem Programm zu verwenden sind und Ihnen ermöglichen, neue Level und anderes Spielmaterial für Ihre persönliche Verwendung zusammen mit dem Programm ("Neues Spielmaterial") zu erstellen. Die Verwendung der Bearbeitungstools unterliegt den Bedingungen der folgenden zusätzlichen Lizenzbeschränkungen:

- Sie erklären sich im Rahmen Ihrer Verwendung der Bearbeitungstools damit einverstanden, die Bearbeitungstools und das von Ihnen erstellte Neue Spielmaterial nicht für kommerzielle Zwecke verwenden und dies auch Dritten nicht zu gestatten. Dies gilt einschließlich, doch nicht beschränkt auf den Verkauf, den Verleih, das Leasing, die Lizenzierung, den Vertrieb oder eine anderweitige Übertragung der Eigentumsrechte am Neuen Spielmaterial, sei es als Einzelanwendung oder in Kombination mit von anderen





erstelltem Neuen Spielmaterial, über jegliche Vertriebskanäle, einschließlich und nicht beschränkt auf den Einzelhandel und den elektronischen Online-Vertrieb. Weiterhin stimmen Sie zu, keine Angebote oder Vorschläge von Privatpersonen oder juristischen Personen öffentlichen Rechts einzuholen, zu veranlassen oder anzuregen, um Neues Spielmaterial für den kommerziellen Vertrieb zu erstellen. Sie stimmen auch zu, Activision unverzüglich schriftlich vom Erhalt eines solchen Angebots oder Vorschlags in Kenntnis zu setzen.

- Sollten Sie das von Ihnen erstellte Neue Spielmaterial anderen Spielern zugänglich machen, so erklären Sie sich einverstanden, dies in jedem Falle unentgeltlich zu tun.
- Das Neue Spielmaterial darf keine Veränderungen an Dateien mit den Endungen COM, EXE oder DLL oder anderen ausführbaren Programmdateien enthalten.
- Neues Spielmaterial darf nur dann erstellt werden, wenn es ausschließlich in Verbindung mit der im Handel erhältlichen Version des Programms verwendet werden kann. Neues Spielmaterial darf nicht so konzipiert sein, dass es als Einzelanwendung verwendet werden kann.
- Neues Spielmaterial darf weder illegales, anstößiges oder diffamierendes Material enthalten, noch Material, das die öffentlichen bzw. Privatrechte Dritter verletzt oder jegliche Warenzeichen, urheberrechtlich geschützte Bestandteile oder andere Eigentumsrechte Dritter (ohne dass eine angemessene unwiderrufliche Lizenz speziell zu diesem Zweck gewährt wurde).
- Jegliches Neues Spielmaterial muss anhand folgender Angaben in mindestens einer Online-Dokumentation deutlich als solches erkennbar sein, und ein Hinweis darauf muss eine angemessene Zeit lang auf dem Eröffnungsbildschirm eingeblendet werden: a) Name und E-Mail-Adresse des Erstellers (der Ersteller) des Neuen Spielmaterials und b) die Worte "DIESES MATERIAL WIRD VON ACTIVISION BZW. ACTIVISIONS LIZENZGEBERN WEDER HERGESTELLT NOCH UNTERSTÜTZT".
- Jegliches von Ihnen erstelltes Neues Spielmaterial ist Eigentum von Activision bzw. Activisions Lizenzgebern als "abgeleitetes Werk" ("derivative work" im Sinne der Urheberrechtsgesetzgebung der Vereinigten Staaten) auf Grundlage des Programms, und Activision sowie Activisions Lizenzgeber sind berechtigt, jegliches Neues Spielmaterial, das öffentlich von Ihnen zur Verfügung gestellt wird, zu einem beliebigen Zweck zu verwenden, einschließlich, aber nicht beschränkt auf den Zweck, für das Programm zu werben.
- Activision ist jederzeit und nach eigenem Ermessen dazu berechtigt, Ihr Recht bzw. Ihre Erlaubnis zur Verwendung des Programms und zur Erstellung und Weitergabe der Bearbeitungstools oder Neuen Spielmaterials zu widerrufen.

DIE BEARBEITUNGSTOOLS UND DIE MITGELIEFERTE DOKUMENTATION WERDEN WIE VORLIEGEND GELIEFERT. ACTIVISION BIETET KEINEN TECHNISCHEN ODER PRODUKTBEZOGENEN KUNDENDIENST FÜR DIE BEARBEITUNGSTOOLS AN.

EINGESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG.

Mit Ausnahme von Patches, Verbesserungen, Veränderungen, Aktualisierungen und jeglichem heruntergeladenen Inhalt gewährleistet Activision dem ursprünglichen Käufer dieses Programms innerhalb der ersten 90 Tage ab Kaufdatum, dass der Datenträger, auf dem das

Programm gespeichert ist, frei von Material und Verarbeitungsmängeln ist. Wird am Speichermedium innerhalb der ersten 90 Tage ab ursprünglichem Kaufdatum ein Mangel festgestellt, erklärt sich Activision bereit, jedes Produkt, an dem innerhalb dieser Frist ein Mangel aufgetreten ist, nach Eingang des Produkts bei Activision kostenlos auszutauschen, sofern das Programm noch von Activision hergestellt wird. Der Käufer ist verpflichtet, die Versandkosten zu übernehmen und einen Nachweis des Kaufdatums zu erbringen. Sollte das Programm nicht mehr erhältlich sein, behält Activision sich das Recht vor, das Programm durch ein ähnliches Programm gleichen oder höheren Werts zu ersetzen. Diese Gewährleistung ist beschränkt auf den Datenträger, auf dem das Programm ursprünglich von Activision geliefert wurde, und findet bei normalem Verschleiß keine Anwendung. Die Gewährleistung ist ferner ausgeschlossen, sofern der Mangel durch missbräuchliche, fehlerhafte oder nachlässige Anwendung verursacht wurde. Alle gesetzlich vorgeschriebenen implizierten Gewährleistungen sind wie oben beschrieben ausdrücklich auf eine Frist von 90 Tagen beschränkt.

MIT DEN OBEN GENANNTEN AUSNAHMEN TRITT DIESE GEWÄHRLEISTUNG AN STELLE ALLER ANDEREN GEWÄHRLEISTUNGEN, OB IN MÜNDLICHER ODER SCHRIFTLICHER FORM, AUSDRÜCKLICH ODER IMPLIZIT, INSBESONDERE DER GEWÄHRLEISTUNG DER MARKTFÄHIGKEIT, DER GEWÄHRLEISTUNG DER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK ODER DER NICHTVERLETZUNG VON SCHUTZRECHTEN DRITTER, UND KEINERLEI ÜBEREINKOMMEN ODER ANSPRÜCHE JEGLICHER ART SIND FÜR ACTIVISION UND ACTIVISIONS LIZENZGEBER VERBINDLICH ODER VERPFLICHTEND. IN KEINEM FALL KÖNNEN ACTIVISION BZW. ACTIVISIONS LIZENZGEBER FÜR SPEZIELLE ODER ZUFÄLLIGE SCHÄDEN, STRAFSCHADENSERSATZANSPRÜCHE ODER FOLGESCHÄDEN VERANTWORTLICH GEMACHT WERDEN, DIE SICH AUS DEM BESITZ, GEBRAUCH ODER FEHLFUNKTIONEN DIESES PRODUKTS ERGEBEN, SACHSCHÄDEN UND, IN GESETZLICH VORGESEHENEM RAHMEN, PERSONENSCHÄDEN EINGESCHLOSSEN, SELBST WENN ACTIVISION ODER ACTIVISIONS LIZENZGEBER VON DER MÖGLICHKEIT SOLCHER EVENTUELLER SCHÄDEN KENNTNIS HATTEN. IN EINIGEN LÄNDERN SIND GARANTIEBESCHRÄNKUNGEN BZW. DIE BEGRENZUNG VON ZUFÄLLIGEN SCHÄDEN, STRAFSCHADENSERSATZANSPRÜCHEN ODER FOLGESCHÄDEN NICHT ZULÄSSIG, SO DASS DIE OBEN AUFGEFÜHRTEN BESCHRÄNKUNGEN BZW. EINE HAFTUNGSBEGRENZUNG ODER EIN HAFTUNGSAUSSCHLUSS KEINE ANWENDUNG FINDEN. DIESE GARANTIE SICHERT IHNEN SPEZIFISCHE RECHTE ZU. IHRE EVENTUELLEN WEITEREN RECHTE VARIIEREN JE NACH GÜLTIGER GESETZGEBUNG.

Informationen bezüglich der Gewährleistungsverfahren Ihres Landes finden Sie in der folgenden Liste.

In Europa:

Wenn Sie ein Produkt zwecks einer Ersatzlieferung zurückgeben möchten, senden Sie den Original-Produktdatenträger bitte nur in einer Schutzverpackung ein und legen Sie Folgendes bei:

1. Eine Fotokopie der Rechnung, des Kassenzettels oder der Zahlungsquittung
2. Ihren Namen und die Adresse, an die die Ersatzlieferung gesandt werden soll, in gut leserlicher Schrift.



3. Eine Kurzbeschreibung des aufgetretenen Fehlers und der von Ihnen benutzten Hardware.
4. Im Falle einer Rücksendung des mangelbehafteten Produkts nach Ablauf der Gewährleistungsfrist von 90 Tagen, aber innerhalb eines Jahres nach Kauf, erfolgt eine Ersatzlieferung nur gegen Zahlung eines Betrags von £6.00 pro auszutauschender CD bzw. £9.00 pro auszutauschender DVD per Verrechnungsscheck.

Hinweis: Der Versand per Einschreiben wird empfohlen.

Kontaktadresse Europa:

WARRANTY REPLACEMENTS

ACTIVISION (UK) Ltd., 3 Roundwood Avenue, Stockley Park, Uxbridge UB11 1AF, Großbritannien.

Datenträgersersatz: +44 (0) 870 241 2148

In Australien:

Produkte mit Mängeln, die innerhalb der Gewährleistungsfrist aufgetreten sind, tauschen Sie bitte mit Kaufnachweis bzw. Kassenbeleg bei Ihrem Händler um.

Im Falle einer Rücksendung des mangelbehafteten Produkts nach Ablauf der Gewährleistungsfrist von 90 Tagen, aber innerhalb eines Jahres nach Kauf, setzen Sie sich bitte unter folgender Nummer mit Activision in Verbindung: 02 9869 0955.

Hinweis: Wenn Sie Activision nicht zuvor kontaktieren, wird die Rücksendung nicht bearbeitet.

Wenn Sie von einem Activision-Mitarbeiter die Auskunft erhalten, dass Ihr Spiel zurückgeschickt werden kann, senden Sie den Original-Datenträger bitte an:

Kontaktadresse Australien:

Activision Asia Pacific, Level 5, 51 Rawson St Epping, NSW 2121, Australien und legen Sie Folgendes bei:

1. Eine Fotokopie der Rechnung, des Kassenzettels oder der Zahlungsquittung
2. Ihren Namen und die Adresse, an die die Ersatzlieferung gesandt werden soll, in gut leserlicher Schrift.
3. Eine Kurzbeschreibung des aufgetretenen Fehlers und der von Ihnen benutzten Hardware.
4. Bitte legen Sie einen Verrechnungsscheck über AUD \$20 pro auszutauschender CD und über AUD \$25 pro auszutauschender DVD bei (je nach Verfügbarkeit).

EINSCHRÄNKUNG BEI SCHÄDEN. IN KEINEM FALL KÖNNEN ACTIVISION BZW. ACTIVISIONS LIZENZGEBER FÜR SPEZIELLE ODER ZUFÄLLIGE SCHÄDEN, STRAFSCHADENSERSATZANSPRÜCHE ODER FOLGESCHÄDEN VERANTWORTLICH GEMACHT WERDEN, DIE SICH AUS DEM BESITZ, GEBRAUCH ODER FEHLFUNKTIONEN DIESES PRODUKTS ERGEBEN, EINSCHLIESSLICH SACHSCHÄDEN, GESCHÄFTSWERTVERLUST, COMPUTERVERSAGEN ODER -STÖRUNGEN UND, IN GESETZLICH VORGESEHENEM RAHMEN, PERSONENSCHÄDEN, SELBST WENN ACTIVISION ODER ACTIVISIONS LIZENZGEBER VON DER MÖGLICHKEIT SOLCHER EVENTUELLER SCHÄDEN KENNTNIS HATTEN. ACTIVISION UND ACTIVISIONS LIZENZGEBER HAFTEN EBENFALLS NICHT FÜR VERZÖGERUNGEN, SYSTEMVERSAGEN ODER -AUSFÄLLE, DIE VON ZEIT ZU ZEIT DAS ONLINE-SPIEL

(FALLSMÖGLICH) ODER DEN ZUGRIFF DARAUF BEEINFLUSSEN. ACTIVISION UND ACTIVISIONS LIZENZGEBER SIND MAXIMAL IN HÖHE DES BETRAGS HAFTBAR, DER FÜR DIE LIZENZ ZUR VERWENDUNG DES PROGRAMMS GEZAHLT WURDE. IN EINIGEN LÄNDERN SIND GARANTIEBESCHRÄNKUNGEN BZW. DIE BEGRENZUNG VON ZUFÄLLIGEN SCHÄDEN, STRAFSCHADENSERSATZANSPRÜCHEN ODER FOLGESCHÄDEN NICHT ZULÄSSIG, SO DASS DIE OBEN AUFGEFÜHRTEN BESCHRÄNKUNGEN BZW. EINE HAFTUNGSBEGRENZUNG ODER EIN HAFTUNGSAUSSCHLUSS KEINE ANWENDUNG FINDEN. DIESE GARANTIE SICHERT IHNEN SPEZIFISCHE RECHTE ZU. HRE EVENTUELLEN WEITEREN RECHTE VARIIEREN JE NACH GÜLTIGER GESETZGEBUNG.

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

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

GERICHTLICHE MASSNAHMEN. Activision bzw. Activisions Lizenzgebern würden irreparable Schäden entstehen, falls die Bedingungen dieser Vereinbarung nicht strikt eingehalten werden. Daher erklären Sie sich damit einverstanden, dass Activision bzw. Activisions Lizenzgeber berechtigt sind, bei Brüchen dieser Vereinbarung gerichtliche Schritte einzuleiten, abhängig von der jeweiligen Rechtsprechung, ohne Bürgschaften bzw. andere Sicherheiten zu bringen oder der Beweispflicht nachzukommen.

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

DIVERSES. Diese Lizenzvereinbarung ist ein vollständiges Übereinkommen zwischen den Parteien und ersetzt alle vorherigen Vereinbarungen und Übereinkommen zwischen ihnen. Activision ist berechtigt, jederzeit mit oder ohne Benachrichtigung an Sie Verbesserungen, Veränderungen oder Aktualisierungen an diesem Programm vorzunehmen, die automatisch auf das in Verbindung mit diesem Programm genutzte System heruntergeladen werden



können. Derartige Verbesserungen, Veränderungen oder Aktualisierungen können den mit dem Programm verbundenen Spielablauf verändern. Änderungen oder Ergänzungen an dieser Vereinbarung dürfen nur in schriftlicher Form durch beide Vertragsparteien erfolgen. Activision behält sich jedoch das Recht vor, mit oder ohne schriftliches Einverständnis beider Parteien diese Vereinbarung im Rahmen von Verbesserungen, Veränderungen oder Aktualisierungen des Programms zu ändern oder zu ergänzen. Sollte eine der Bedingungen dieser Vereinbarung aus irgendeinem Grund nicht durchsetzbar sein, so wird diese Bedingung nur in dem Ausmaß abgeändert, das erforderlich ist, um sie durchsetzbar zu machen. Alle weiteren Bedingungen dieser Vereinbarung werden dadurch nicht berührt. Diese Vereinbarung besteht nach kalifornischem Recht, das bei Vereinbarungen zwischen den Einwohnern Kaliforniens gültig ist, wird in Kalifornien geschlossen und dort ausgeführt, sofern nicht die Bundesrechtsprechung Anwendung findet und Sie der ausschließlichen Rechtsprechung durch die staatlichen bzw. Bundesgerichte von Los Angeles, Kalifornien zustimmen.

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

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

LucasArts und das LucasArts-Logo sind Warenzeichen von Lucasfilm Ltd. Star Wars Battlefront ist ein Warenzeichen von Lucasfilm Entertainment Company Ltd. © 2004-2007 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. oder Lucasfilm Ltd. &™ wie verwendet. Alle Rechte vorbehalten.

Das Online-Spiel (sofern zutreffend) unterliegt den Nutzungsbedingungen und Datenschutzrichtlinien, die Sie gegebenenfalls unter www.lucasarts.com oder einer anderen von LucasArts benannten Website nachlesen können.

Activision Deutschland GmbH, Brunnfeld 2-6, 93133 Burglengenfeld



STAR WARS REPUBLIC COMMANDO™



Überall im Handel!

PC CD-ROM

LucasArts und das LucasArts-Logo sind Warenzeichen von Lucasfilm Ltd. *Star Wars Battlefront* ist ein Warenzeichen von Lucasfilm Entertainment Company Ltd. © 2004-2007 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. oder Lucasfilm Ltd. & ™ wie verwendet. Alle Rechte vorbehalten.

41167.260.GM

