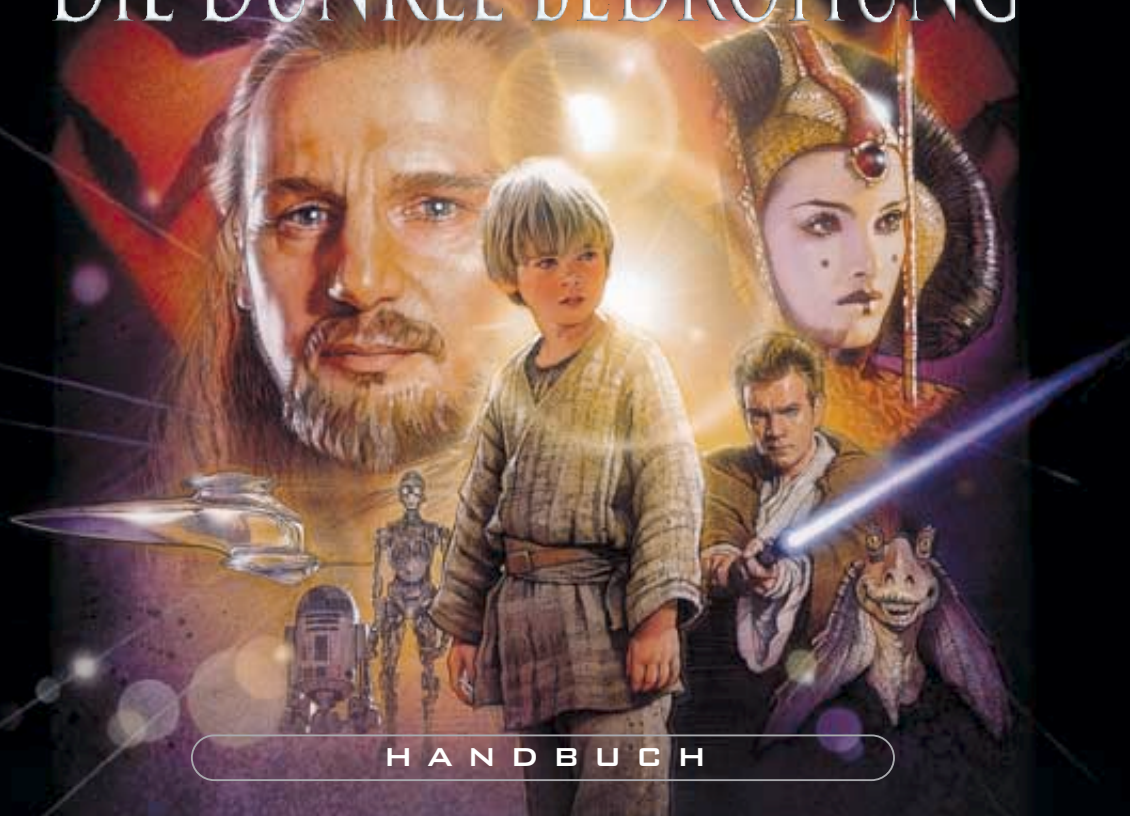


STAR WARS™

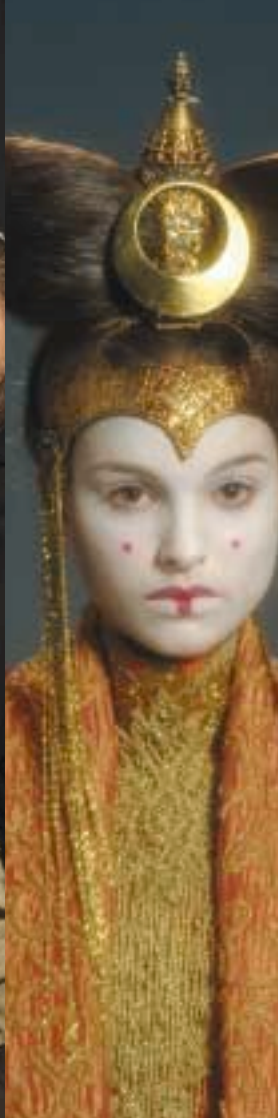
— EPISODE I —

DIE DUNKLE BEDROHUNG™



HANDBUCH





STAR WARS
EPISODE I
DIE DUNKLE BEDROHUNG

INHALTSVERZEICHNIS

4	EINLEITUNG
6	INSTALLATION
7	PROBLEME BEI DER INSTALLATION
7	SPIELSTART
7	HAUPTMENÜ
8	OPTIONSMENÜ
10	SPIELMENÜ
12	CHARAKTERE
14	TASTATURBELEGUNG
15	JOYSTICK- UND GAMEPAD-BELEGUNG
16	AKTIONEN UND STRATEGIEN
	HANDELN/SPRECHEN
	LASERSCHWERT
	DIE MACHT
	SPRÜNGE
	HANDEL
	MISSIONEN
	ESKORTEN
17	SCHAUPLÄTZE
22	WAFFEN/LEBENSENERGIE/BEGENSTÄNDE
24	ERSTE SCHRITTE / KURZLÖSUNG ZU LEVEL 1
30	KUNDENSERVICE
31	CREDITS
34	LIZENZVEREINBARUNG

STAR WARS
EPISODE I
DIE DUNKLE BEDROHUNG



DIE GALAXIS STEHT AM RANDE EINES GEWALTIGEN UMBRUCHS, DER DAS LEBEN IHRER MILLIARDEN BEWOHNER FÜR IMMER VERÄNDERN WIRD. ALS DIE MACHTGIERIGE HANDELSFÖDERATION MIT DER INVASION DES FRIEDLICHEN PLANETEN NABOO BEGINNT, WERDEN JEDI-MEISTER QUI-GON JINN UND SEIN SCHÜLER OBI-WAN KENOBI IN EINEN ERBARMUNGSLOSEN KRIEG HINEINGEZOGEN. WÄHRENDEDESSEN VERSUCHEN IN NABOOS HAUPTSTADT THEED DIE JUNGE KÖNIGIN AMIDALA UND IHRE TREUE LEIBWACHE, CAPTAIN PANAKA, UNTER EINSATZ ALL IHRES KÖNNENS DEN ERSTEN ANGRIFF ZU ÜBERLEBEN. GLEICHZEITIG RÜCKT IN DEN SÜMPFEN VON NABOO FÜR DEN GUNGANER JAR JAR BINKS DER ZEITPUNKT SEINES SCHICKSALHAFTEN ZUSAMMENTREFFENS MIT QUI-GON NÄHER. ABER ERST AUF DEM WÜSTENPLANETEN TATOOINE, WEIT ENTFERNT VON DEN KAMPFMASCHINEN DER HANDELSFÖDERATION UND DEN ENDLOSEN DEBATTEN DES SENATS AUF CORUSCANT, WIRD DER JEDI EINEN JUNGEN SKLAVEN NAMENS ANAKIN SKYWALKER FINDEN, DER UNGEACHTET SEINER HERKUNFT AUS ÄRMLICHEN VERHÄLTNISSEN FÜR SIE ALLE DIE RETTUNG BEDEUTEN KÖNNTE.



STAR WARS
EPISODE I
DIE DUNKLE BEDROHUNG

INSTALLATION

1) Schließen Sie alle offenen Anwendungen und Programmfenster.

2) Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.

3) Wenn die Autostart-Funktion Ihres Computers aktiviert ist, sollte jetzt automatisch das Installationsprogramm gestartet werden. Ist dies nicht der Fall, so klicken Sie bitte auf das Symbol Arbeitsplatz und dann in dem neuen Programmfenster auf das Symbol Ihres CD-ROM-Laufwerks. Doppelklicken Sie auf die Datei **TPM.EXE**, um das Installationsprogramm manuell zu starten. Das Installationsprogramm bietet Ihnen nun folgende Auswahlmöglichkeiten:

- **Die Dunkle Bedrohung** installieren: Wählen Sie diesen Menüpunkt, um mit der Installation zu beginnen.
- **Readme und Fehlerbehebung**: Wählen Sie diesen Menüpunkt, um die Readme-Datei aufzurufen, welche die aktuellsten technischen Informationen zu diesem Produkt enthält. Im Leitfaden zur Fehlerbehebung finden Sie detaillierte Hilfestellungen und zahlreiche Tips zu den verschiedensten technischen Problemen.
- **System analysieren**: Mit dieser Option können Sie überprüfen, ob Ihr Computer die Systemanforderungen des Programms erfüllt.
- **Zurück zu Windows**: Wählen Sie diesen Menüpunkt, um das Programm ohne eine Installation abzubrechen.

4) Im Installationsmenü klicken Sie bitte auf **Die Dunkle Bedrohung** installieren und folgen dann den Installationsanweisungen.

5) Danach können Sie das Zielverzeichnis festlegen, in das **Star Wars: Episode I Die Dunkle Bedrohung** installiert werden soll. Die Voreinstellung lautet **C:\Programme\LucasArts\The Phantom Menace**. (Dabei kann der Laufwerksbuchstabe variieren.) Wenn das nicht dem von Ihnen gewünschten Zielverzeichnis entspricht, wählen Sie ein anderes Laufwerk und/oder ein anderes Verzeichnis.

6) Sie können anschließend einige Verknüpfungen automa-

tisch erstellen lassen. Verknüpfungen erleichtern Ihnen den Zugriff auf das Programm. Aktivieren Sie bitte die Schaltflächen vor den Verknüpfungen, die Sie erstellen möchten.

7) Das Installationsprogramm legt einen Ordner für **Die Dunkle Bedrohung** an, in dem die Pro-



INSTALLATIONSMENÜ

grammdateien abgelegt werden. Klicken Sie auf Weiter, um die vorgegebenen Bezeichnungen zu verwenden, oder erstellen Sie einen neuen Ordner. Sie können auch einen bereits existierenden Ordner als Zielverzeichnis angeben.

8) Danach haben Sie die Möglichkeit, eine Verknüpfung für das Programm auf dem Desktop erstellen zu lassen.

9) Sofern ein Joystick an Ihrem Computer angeschlossen ist, können Sie ihn während der Installation kalibrieren lassen.

10) Wurde das Programm erfolgreich installiert, erscheint auf dem Bildschirm eine entsprechende Meldung.

11) Anschließend werden Sie dazu aufgefordert, DirectX 6.1 zu installieren, das zum Ausführen von **Die Dunkle Bedrohung** benötigt wird. Sollte DirectX 6.1 (oder eine aktuellere Version) bereits auf Ihrem Rechner installiert sein, wird die Schaltfläche vor dem Menüpunkt nicht automatisch markiert.

12) Wenn Sie einen Internet-Zugang besitzen, können Sie das Programm elektronisch beim LucasArts Express Club registrieren lassen oder die LucasArts Webseite besuchen.

13) Jetzt können Sie **Die Dunkle Bedrohung** spielen.



PROBLEME BEI DER INSTALLATION

Sollten Sie Probleme mit der Installation haben, finden Sie im Leitfaden zur Fehlerbehebung detaillierte Hinweise zur Installation und Fehlerbeseitigung. Sie öffnen den Leitfaden zur Fehlerbehebung, indem Sie:

1] Wie in Schritt 3 beschrieben, das Installationsmenü aufrufen.

2] Im Installationsmenü auf die Option „**Readme & Fehlerbehebung**“ klicken.

SPIELSTART

1] Legen Sie die CD ein, um das Spiel zu starten. Sofern die Autostart-Funktion auf Ihrem System aktiviert ist, erscheint automatisch das Startmenü von **Die Dunkle Bedrohung**.

2] Wenn die Autostart-Funktion von Windows deaktiviert ist, doppelklicken Sie bitte auf das Symbol Arbeitsplatz und anschließend auf das Symbol Ihres CD-ROM-Laufwerks. Wenn Sie nun auf die Datei **TPM.EXE** klicken, erscheint das Startmenü. Alternativ können Sie in dem Verzeichnis, in dem **Die Dunkle Bedrohung** installiert wurde, das entsprechende Programmsymbol anklicken.

STARTMENÜ

Ist das Spiel installiert, erscheint bei aktivierter Autostart-Funktion das Startmenü, sobald Sie die Spiel-CD einlegen oder auf das CD-Symbol im Programmfenster Arbeitsplatz bzw. auf das Symbol für TPM.EXE doppelklicken. Im Startmenü stehen Ihnen folgende Menüpunkte zur Auswahl:

- **Die Dunkle Bedrohung:** Startet das Programm.
- **Readme & Fehlerbehebung:** In der Readme-Datei finden Sie aktuelle Informationen, die bei Drucklegung des Handbuchs noch nicht verfügbar waren. Im Leitfaden zur Fehlerbehebung finden Sie Ratschläge bei Problemen,



STARTMENÜ

im Leitfaden zur Fehlerbehebung.

- **Registrierung und Online-Optionen:** Wenn Sie über einen Internet-Zugang verfügen, können Sie das Programm elektronisch beim LucasArts Express Club registrieren lassen oder die LucasArts Webseite besuchen.
- **Die Dunkle Bedrohung deinstallieren:** Ermöglicht Ihnen die Deinstallation des Programmes.
- **Zurück zu Windows:** Zur Windows-Oberfläche zurückkehren.

HAUPTMENÜ

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, gelangen Sie ins Hauptmenü, in dem Sie folgende Optionen finden: Start, Spiel laden, Optionen und Ende.

START

Mit dieser Optionen beginnen Sie ein neues Spiel in Level 1.

die Lizenzvereinbarung und die Möglichkeit, DirectX 6.1 zu installieren.

- **Hardware-Konfiguration:** Hier können Sie Ihr System analysieren, die 3D-Hardware konfigurieren oder den Joystick einrichten. Weitere Informationen zur Konfiguration Ihrer 3D-Hardware finden Sie in der Readme-Datei und





HAUPTMENÜ



SPIEL LADEN

SPIEL LADEN

Sie können einen vorher gespeicherten Spielstand laden oder löschen, indem Sie ihn in der Liste markieren und dann auf „Laden“ bzw. „Löschen“ klicken.

ENDE

Beendet das Spiel und bringt Sie zum Desktop zurück.

OPTIONEN

Mit dieser Funktion rufen Sie das Optionsmenü auf, in dem Sie folgende Untermenüs finden:



OPTIONSMENÜ



ALLGEMEINE OPTIONEN

ALLGEMEINE OPTIONEN

Dieses Menü besteht aus folgenden Optionen:

- **Dialogtext/Sprache:** Schaltet Text- und/oder Sprachausgabe an/aus.
- **Anzeigen an/aus:** Diese Einstellung bestimmt, ob die Anzeigen für Lebensenergie, Waffe und Macht auf dem Bildschirm erscheinen. Ist die Option abgeschaltet, verschwinden diese Anzeigen nach einigen Sekunden Inaktivität.
- **Auto-Save:** Ist diese Option aktiviert, wird das Spiel automatisch nach jedem beendeten Level gespeichert. Die Standardeinstellung ist an.
- **Auflösung:** Wählen Sie eine der angezeigten Auflösungen aus der Liste und klicken Sie auf „Übernehmen“, um diese

Auflösung zu aktivieren. Die Reduzierung der Bildschirm- auflösung kann die Spielgeschwindigkeit verbessern.

- **Helligkeit:** Mit diesem Regler können Sie die Helligkeit der Darstellung verändern.

SYSTEMOPTIONEN

Hier können Sie bestimmte Spezialeffekte ein- oder ausschalten, was direkten Einfluß auf die Spielgeschwindigkeit hat.

Über den einzelnen Optionen befindet sich ein Schieberegler, der Sie zwischen vier Voreinstellungen wählen läßt: Von „Hohe Systemleistung/Alle Effekte“ bis zu „Geringe Systemleistung/Keine Effekte“. Wenn Sie dieses Menü zum ersten Mal öffnen, hat das Programm Ihr System bereits analysiert und die Voreinstellung getroffen, die optimal zur Leistungsfähigkeit Ihres Computers paßt. Sofern Sie über einen schnellen Rechner verfügen, brauchen Sie sich im allgemeinen keine Gedanken über eine Verbesserung der Spielgeschwindigkeit machen. Das Abschalten einiger der unten genannten Effekte kann sich positiv auf die Spielgeschwindigkeit auswirken.

- **Volle Details:** Ist diese Option aktiviert, werden alle Grafikdetails angezeigt.
- **Spiegel:** Bilder werden auf spiegelnden Oberflächen reflektiert.
- **Polygon-Spuren:** Laserschwerter und Blaster ziehen leuchtende Spuren.

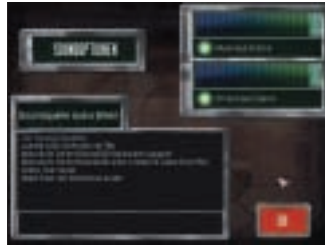


SYSTEMOPTIONEN

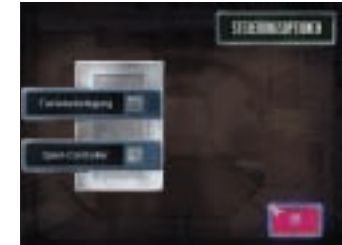
- **Schatten:** Schaltet die Schatten der Charaktere an/aus.
- **Wasserbrechung:** Objekte und Charaktere, die sich unter Wasser befinden, werden entsprechend verschwommen dargestellt.
- **Wassertransparenz:** Wasser wird transparent dargestellt.
- **Partikel:** Mit dieser Option können Sie größere Partikeleffekte wie z.B. Rauchschwaden an- oder abschalten. Ist diese Funktion deaktiviert, reduziert sich die Anzahl der Spezialeffekte deutlich, was die Kampfsequenzen auf langsameren Systemen beschleunigen kann.
- **Extra-Partikel:** Mit dieser Option können Sie kleinere Partikeleffekte an- oder abschalten. Dies kann auf langsamen Systemen von Nutzen sein und sollte ausprobiert werden, ehe Sie die Partikeleffekte abschalten.
- **Schusseffekte:** Die Laserblitze der Waffen werden wie Lichtquellen behandelt.
- **Textur-Scrolling:** Aktiviert animierte Texturen.
- **Wassereffekte:** Aktiviert Unterwasserlicht für Brechungseffekte.
- **Detail-Grafiken:** Aktiviert Details wie Brandspuren, Risse und Fußabdrücke

SOUNDOPTIONEN

In diesem Menü finden Sie Regler für die Lautstärke von Sprache, Effekten und Musik. Bewegen Sie einen Regler nach rechts, erhöht sich die Lautstärke, bewegen Sie ihn nach links, wird die Lautstärke verringert. Außerdem stehen Ihnen in diesem Menü eine Reihe Optionen für 3D-Sound zur Verfügung. Sofern Sie wissen, welche Option Ihr Computer verwendet, können Sie diese einfach anklicken. Erhalten Sie die Meldung „3D-Sound aktiviert“, wird das Spiel mittels der von Ihnen angegebenen Quelle 3D-Sound verwenden. Sollte die Meldung nicht erscheinen, können Sie eine der anderen Optionen ausprobieren, um eventuell auf andere Weise den 3D-Sound zu aktivieren. Erscheint der Hinweis bei keiner der verfügbaren Optionen, wird zwar kein spezieller 3D-Sound abgespielt, die Effekte hören Sie aber weiterhin in Stereo.



SOUNDOPTIONEN



STEUERUNGSOPTIONEN



TASTATURBELEGUNG

STEUERUNGSOPTIONEN

In diesem Menü können Sie die Standardeinstellungen für Tastatur und/oder Joystick ändern. In beiden Fällen müssen Sie eine Option markieren und dann auf „Belegung ändern“ klicken. Sie werden anschließend aufgefordert, eine neue Taste oder einen Joystick-Knopf für die markierte Funktion anzugeben. Ein Beispiel: Die Standardeinstellung für „Waffe abfeuern“ ist **STRG**. Wollen Sie für diese Funktion lieber die **LEERTASTE** benutzen, so markieren Sie in der Liste für die Tastaturbelegung die Option „Waffe abfeuern“ und klicken dann auf „Belegung ändern“. Daraufhin können Sie eine neue Taste für diese Funktion bestimmen.

Drücken Sie einfach die **LEERTASTE**, um die Einstellung zu ändern. Wenn Sie wieder die Standardeinstellungen benutzen wollen, können Sie einfach auf die Schaltfläche „Zurücksetzen“ klicken.

SPIELMENÜ

Das Spielmenü (das Sie während des Spiels erreichen, indem Sie die **ESC-Taste** drücken) zeigt ein Bild Ihrer derzeitigen Spielfigur sowie seine Lebensenergie. Es verfügt daneben über folgende Optionen:

- **Gegenstände:** In dieser Anzeige erfahren Sie, welche Gegenstände Ihr Charakter mit sich führt. Bewegen Sie den Mauszeiger über einen Gegenstand, wird die Bezeichnung und eine kurze Beschreibung angezeigt.
- **Waffen:** Diese Anzeige funktioniert genau wie die für Gegenstände, zeigt aber die verfügbaren Waffen an. Zusätzlich wird noch die vorhandene Menge an Munition für die verschiedenen Waffen angegeben.
- **Optionen:** Diese Option ist identisch mit der aus dem Hauptmenü (Siehe Seite 8)



INVENTAR



SPIEL SPEICHERN



WAFFEN



SPIEL LADEN

- **Speichern:** Über diese Option können Sie dem aktuellen Spielstand einen Dateinamen geben und ihn dann mit "Speichern" sichern. Die Anzahl der Spielstände ist nur durch den Platz auf Ihrer Festplatte begrenzt. Während des Spiels können Sie mit der Taste **F5** den aktuellen Spielstand schnellspeichern. Denken Sie daran, regelmäßig zu speichern, z.B. zu Beginn eines neuen Levels, vor einem schwierigen Sprung, in gefährlichen Sektoren oder wann immer es Ihnen sinnvoll erscheint.

- **Laden:** Sie können einen vorher gespeicherten Spielstand laden oder löschen, indem Sie ihn in der Liste markieren und dann auf „Laden“ bzw. „Löschen“ klicken.
- **Ende:** Mit dieser Option kehren Sie ins Hauptmenü zurück.
- **Weiter:** Über diese Option setzen Sie das Spiel fort.

HELDEN (Spielbare Charaktere)

OBI-WAN KENOBI Qui-Gon Jinns junger, ungestümer Schüler und Verbündeter. Er hat wenig Verständnis für die bedingungslose Liebe, die sein Meister allen Lebensformen entgegenbringt. Trotzdem bemüht er sich, es seinem großen Vorbild so gut er kann gleich zu tun. Er ist Qui-Gon gegenüber ausgesprochen loyal. *Spezielle Waffen: Laserschwert, Macht-Stoß*

QUI-GON JINN Der ehrwürdige Jedi-Meister, der zusammen mit Obi-Wan entsandt wurde, um den Konflikt mit der Handelsföderation beizulegen. Er ist einer der erfahrensten Jedi-Ritter. Doch trotz seiner großen Macht und Weisheit gehörte er aufgrund seiner unkonventionellen Ansichten niemals dem Rat der Jedi an. *Spezielle Waffen: Laserschwert, Macht-Stoß*

CAPTAIN PANAKA Anführer der königlichen Palastgarde von Naboo und loyaler Beschützer der Königin. Er verfügt über einen fast schon unheimlichen sechsten Sinn, der ihn vor Gefahren warnt, und zählt zu den besten Schützen Naboo. Er hat Probleme damit, anderen zu vertrauen, besonders dann, wenn die Sicherheit seines Kommandos auf dem Spiel steht. *Spezielle Waffen: Nabkampf*

KÖNIGIN AMIDALA

Die junge Königin von Naboo löst Probleme häufig auf eine ihr eigene und recht unkonventionelle Art. Sie wurde seit ihrer frühesten Kindheit auf ihre spätere Aufgabe vorbereitet und hat sich, bevor sie den Thron bestieg, als Herrscherin von Theed den Respekt ihrer Untertanen verdient. Ihre ausgefallenen Kostüme sind kein Zeichen von Eitelkeit, sondern eine Art von Maskierung, die ihre wahre Erscheinung verbergen soll. Dadurch ist sie in der Lage, sich unbehelligt unter ihre Untertanen zu mischen und so an Informationen zu gelangen, die ihr sonst verborgen blieben. *Spezielle Waffen: Droiden-Paralysator*

WEITERE CHARAKTERE

ANAKIN SKYWALKER Ein kleiner Junge auf dem Planeten Tatooine. Als einer von Wattos Sklaven und zugleich technisches Genie arbeitet Anakin gerade an einem Podracer und einem Protokoll-droiden. Die Macht ist in diesem Jungen außergewöhnlich stark, doch seine Zukunft liegt im Ungewissen. Er und Padmé, die Zofe der Königin, sind freundschaftlich miteinander verbunden.

STAR WARS
EPISODE I
DIE DUNKLE BEDROHUNG



JAR JAR BINKS Ein ungeschickter Gunganer, der unseren Helden zur Seite steht, weil ihm Qui-Gon Jinn das Leben gerettet hat. Obwohl er aus Otoh Gunga verbannt wurde, bringt ihm die Tatsache, daß er die Gunganer mit Königin Amidala zusammengebracht hat, schließlich die Achtung seines Volkes ein.

FEINDE

KAMPFDROIDE Der Gegner, dem unsere Helden am häufigsten gegenüberstehen werden. Kampfdroiden wurden von mehreren Mächten, zu denen auch die Handelsföderation gehörte, unter Mißachtung der Gesetze der Republik entwickelt. Diese Droiden verfügen über eine hervorragende Kampfkraft und wurden für eine Vielzahl von möglichen Kampfszenarien programmiert.

WARTUNGSDROIDE Diesen Typ von Reinigungs-droiden findet man hauptsächlich in Belüftungsschächten auf Schiffen der Handelsföderation. Sie stellen eigentlich keine große Bedrohung dar; jedoch sehen sie aufgrund ihrer Programmierung jedes Hindernis als Verschmutzung an, die es mit elektrostatischer Energie zu entfernen gilt.

JAGDDROIDEN Extrem gefährliche, rollende Kampf-einheiten, die mit einem Deflektorschild ausgestattet sind. Diese Kombination aus Schutzschilden, schwerer Bewaffnung und großer Mobilität machen die Jagddroiden zu einem sogar noch gefährlicheren Gegner als es die Kampfdroiden sind.

SÖLDNER Ausgerüstet mit Schocklanzen sind die Söldner von Coruscant Spezialisten für Hinterhalte und den Nahkampf.

KAMPFPANZER Der Kampfpanzer der Handelsföderation ist auch unter dem Kürzel AAT bekannt. Diese Kampfmaschinen konfrontieren ihre Gegner mit einer außergewöhnlich widerstandsfähigen Panzerung und setzen sie einem wahren Feuerhagel aus fünf Laserkanonen und sechs Energie-Granatwerfern aus. Der Einsatz auf Naboo ist gleichzeitig die Feuertaufe dieser mächtigen Panzer.

DARTH MAUL Ein Lord der Sith und Schüler des Darth Sidious. Darth Maul schwingt ein tödliches Laserschwert mit zwei Klingen. Sein mit roten und schwarzen Tätowierungen übersätes Gesicht und die Hörner, die seinen Kopf bedecken, machen ihn zu einem furchteinflößenden Gegner. Er hat sich ganz und gar der Dunklen Seite der Macht verschrieben und kennt im Kampf keine Gnade.



STAR WARS
EPISODE I
DIE DUNKLE BEDROHUNG



TASTATURBELEGUNG

BEWEGUNG



In die entsprechende Richtung gehen



Nach hinten springen (Nicht bei Jedi)
Salto nach hinten (Nur bei Jedi)



Nach vorne springen (Nicht bei Jedi)
Salto nach vorne (Nur bei Jedi)



Laufen

Einen Salto nach vorne führen Sie aus, indem Sie ein zweites Mal X drücken, während sich die Spielfigur bereits in der Luft befindet.

GRUNDFUNKTIONEN



Waffe benutzen



Überkopf-Schlag
(Nur bei Jedi)



Springen/Nach hängenden Seilen greifen
(Nur bei Jedi verfügbar:
Zweimal drücken für hohen Sprung)



Drücken und halten Sie STRG
Schlag aus der Drehung (Nur bei Jedi)



Aktivieren, benutzen/sprechen,
schieben/ziehen bei Kästen und Stämmen,
von Seilen abspringen



Macht-Stoß (Nur bei Jedi)



Vorherige Waffe

FUNKTIONSTASTEN



Nächste Waffe



Spielenü



Waffe 1 bis 6 wechseln



Schnellspeichern

SPEZIALFUNKTIONEN



Nach links springen (Nicht bei Jedi)
Nach links rollen (Nur bei Jedi)



Bild dunkler



Nach rechts springen (Nicht bei Jedi)
Nach rechts rollen (Nur bei Jedi)



Bild heller

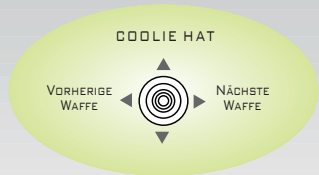
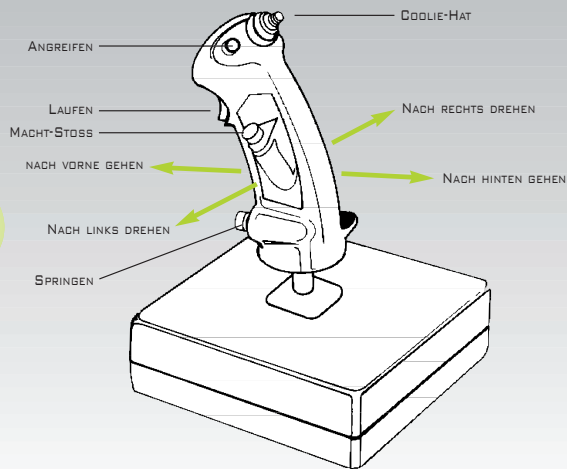
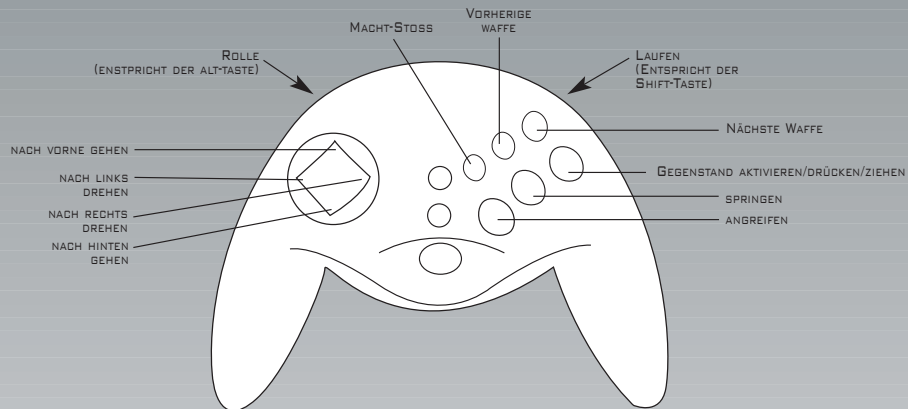


Bildschirmauflösung



JOYSTICK- UND GAMEPAD-BELEGUNG

Anmerkung: Tastatur oder Gamepad empfohlen.



AKTIONEN UND STRATEGIEN

HANDELN/SPRECHEN Die **LEERTASTE**/Aktivieren-Taste ermöglicht es Ihnen, mit den Charakteren des Spiels zu sprechen sowie Knöpfe, Schalter und Maschinen zu aktivieren. Gehen Sie auf die Figur zu, mit der Sie sprechen möchten, und drücken Sie die **LEERTASTE**. Wenn am unteren Bildschirmrand eine Dialogleiste erscheint, können Sie mit diesem Charakter sprechen. Benutzen Sie die Tasten **PFEIL HOCH** und **PFEIL RUNTER**, um die von Ihnen gewünschte Dialogzeile zu markieren, und drücken Sie dann die **EINGABETASTE**, um sie auszuwählen. Wenn eine Dialogzeile nicht zu dem von Ihnen erwünschten Ergebnis führt, sollten Sie auch die anderen Dialogzeilen ausprobieren. Von Zeit zu Zeit stehen ihnen Dialogzeilen zur Verfügung, die farbig markiert und durch Klammern speziell hervorgehoben sind. Diese Zeilen enthalten Texte der Jedi-Gedankensuggestion. Über diese Dialogzeilen können Sie von Zeit zu Zeit auf die Entscheidungen Ihres Gegenübers aktiv Einfluß nehmen, indem Sie seine Gedanken manipulieren.

Mit Hilfe der **LEERTASTE** können Sie große Objekte, wie z.B. Kisten oder Baumstämme, bewegen. Gehen Sie an ein Objekt heran und drücken Sie die **LEERTASTE** zusammen mit der **PFEILTASTE**, die der Richtung entspricht, in der Sie das Objekt bewegen möchten. In den Kisten befinden sich manchmal nützliche Gegenstände.

LASERSCHWERT

(Nur bei den Charakteren Qui-Gon und Obi-Wan verfügbar)
Die gefährlichste Waffe der Jedi ist das Laserschwert. Dieses Schwert ist nicht nur eine Angriffswaffe, sondern auch eine Waffe, die ein geübter Jedi zu seiner Verteidigung einsetzen kann. Manchmal wird diese Verteidigung dann wieder zum Angriff, wenn es dem Jedi gelingt, das feindliche Feuer mit dem Schwert geschickt auf seinen Gegner zurückzulenken.

DIE MACHT

(Nur bei den Charakteren Qui-Gon und Obi-Wan verfügbar)
Drücken Sie die Taste **Z**, um einen Macht-Stoß auszulösen. Mit dem Macht-Stoß können Sie einige der Schalter, Hebel und Objekte bewegen sowie Ihre Gegner vorübergehend kampfunfähig machen. Eine blaue Macht-Energieanzeige, die sich in der linken, unteren Bildschirmhälfte befindet, zeigt Ihnen die Stärke des Macht-Stoß an. Warten Sie besser ein paar Sekunden, nachdem Sie einen Macht-Stoß abgegeben haben, damit der Charakter neue Energie sammeln kann.

SPRÜNGE

Sie können mittels geschickter Bewegungen über Abgründe springen. Drücken Sie die Taste **X**, um zu springen. Qui-Gon und Obi-Wan sind außerdem in der Lage, einen Salto vorwärts auszuführen, mit dem sie größere Distanzen überwinden können, als es mit normalen Sprüngen möglich ist. Um einen Salto vorwärts auszuführen, drücken Sie bitte erneut die Taste **X**, wenn sich die Spielfigur bereits in der Luft befindet. Sprünge dienen außerdem dazu, Seile zu erreichen, die es dann ermöglichen, Abgründe zu überqueren, an denen man mit normalen Sprüngen scheitern würde.

HANDEL

Während Sie mit den Charakteren des Spiels sprechen, ergibt sich manchmal die Möglichkeit, Waren zu handeln. Anhand der Dialogzeilen können Sie erkennen, welche Figur mit Ihnen handeln will. Handeln Sie mit möglichst vielen Charakteren im Spiel.

MISSIONEN

Es gibt zusätzlich zur normalen Rahmenhandlung einzelne Missionen, nach deren Erfüllung Ihre Spielfigur oft mit nützlichen Gegenständen und Begegnungen belohnt wird. Manche der Charaktere des Spiels bitten Sie im Laufe Ihrer Erkundungen um Hilfe. Die Erfüllung dieser zusätzlichen Missionen ist zwar nicht zwingend erforderlich, um das Spiel durchzuspielen, es kann jedoch sein, daß sich die Erfüllung

der einen oder anderen Mission im späteren Spielverlauf als sehr nützlich erweisen wird.

ESKORTEN

Von Zeit zu Zeit kann es dazu kommen, daß Sie andere Charaktere durch gefährliche Gebiete begleiten müssen. Es ist dann Ihre Pflicht, diese Charaktere zu eskortieren. Wenn die von Ihnen beschützten Charaktere sterben oder verletzt werden, kann das für Sie das frühzeitige Ende des Spiels bedeuten.

SCHAUPLÄTZE

Diese Beschreibungen der Schauplätze des Spiels enthalten Informationen, die Teile der Handlung vorwegnehmen. Um sich die Spannung des Spiels zu erhalten, empfehlen wir den Abschnitt Schauplätze zu überspringen.

STATION DER HANDELSFÖDERATION

Eine Raumstation mit langen, verzweigten Gängen, Kampf- und Jagddroiden. Der Ort, an dem die Friedensgespräche zwischen den Neimodianern und den Jedi abgehalten werden sollten, wird für Obi-Wan und Qui-Gon schnell zur tödlichen Falle.

NABOO

Der kleine Planet Naboo ist die Heimat von zwei unterschiedlichen Zivilisationen, die beide wunderschöne Städte errichtet haben. Die riesige Unterwasserstadt Otoh Gunga, die hauptsächlich aus komplexen, großen Kuppeln und Passagen besteht, ist die Heimat der Gunganer. Otoh Gunga beheimatete einst auch den Gunganer Jar Jar Binks, den die Jedi im Sumpf treffen. Die Stadt Theed befindet sich im Augenblick unter der Belagerung der Handelsföderation. Erkunden Sie den Palast von Theed und seine Gärten, während Sie versuchen, Königin Amidala zu retten.

DIE STADT THEED AUF NABOO



STAR WARS
EPISODE I
DIE DUNKLE BEDROHUNG



SUMPF VON NABOO

Merkwürdige Kreaturen bevölkern den Sumpf, in dem sich Obi-Wan auf die Suche nach Qui-Gon Jinn macht.

OTOH GUNGA

Während seines Aufenthaltes in Otoh Gunga muß Obi-Wan die schwimmenden Unterwasserpässagen der Stadt durchqueren und Jar Jar Binks befreien, ohne auch nur einen einzigen Gunganer zu verletzen.

PALASTGARTEN VON THEED

Der Palastgarten ist ein wunderschöner und meisterhaft angelegter Garten, der in Friedenszeiten zur Erholung und Meditation einlädt. Nachdem die Handelsföderation die Kontrolle über die Stadt Theed an sich gerissen hat, irrt Obi-Wan auf seiner Suche nach einem Weg in den Palast durch diesen Garten.

THEED

Obi-Wan muß die Königin vom Palast der Stadt Theed zu einem Hangar eskortieren, von wo aus die beiden hoffen, im Raumschiff der Königin zu entkommen.

OTOH GUNGA



TATOOINE

Tatooine ist ein Wüstenplanet am Rande der Galaxis, der viele fremdartige Rassen beheimatet. Mos Espa ist eine der wenigen Städte des Planeten. Die Stadt ist die Heimat einer Vielzahl der merkwürdigsten Kreaturen. Ein Besuch auf Mos Espa ist erholend und gefährlich zugleich. Mos Espa ist der Austragungsort eines berühmten Podracer Rennens zu Ehren des Boonta Festes, dessen Veranstalter Jabba der Hutt ist.

MOS ESPA

Nachdem sie gegen Sandleute gekämpft haben, betreten Qui-Gon, Jar Jar und Padmé die geschäftige Stadt Mos Espa, wo sie Ersatzteile für das Raumschiff der Königin kaufen wollen.

Während sich die Zofe der Königin zusammen mit Jar Jar auf den Weg macht, um Vorräte zu besorgen, trifft der Jedi auf einige der vielen, fremdartig anmutenden Bewohner der Stadt, von denen jeder seine eigenen Probleme, Wünsche und Nöte hat. Wenn er nicht gerade in Notwehr handelt, muß Qui-Gon jede Art der Gewaltanwendung gegenüber den Einwohnern von Mos Espa vermeiden, da viele von ihnen über sehr mächtige Verbündete verfügen. Es ist überdies sogar ratsam, daß Qui-Gon seine Waffen verborgen hält, bis er dazu gezwungen wird, sie einzusetzen. Im Laufe seiner Suche trifft Qui-Gon einen jungen Sklaven namens Anakin. Dieses Treffen wird das Leben der beiden nachhaltig beeinflussen.

DAS RAUMSCHIFF DER KÖNIGIN AUF TATOOINE



STAR WARS
EPISODE I
DIE DUNKLE BEDROHUNG



ARENA VON MOS ESPA

Die Arena von Mos Espa ist ein Ort, dessen unzählige, fremdartige Besucher viele Überraschungen und Prüfungen für unseren ehrwürdigen Jedi-Meister Qui-Gon bereithalten. Um das dringend benötigte Geld zu bekommen, muß sich Qui-Gon mit Jabba dem Hutten einlassen. Später sucht er einen Ort, an dem er eine Wette auf den Ausgang des Podracer Rennens zu Ehren des Boonta Festes abschließen kann.

LANDUNG IN DER WÜSTE VON TATOOINE

Nachdem er zum Raumschiff der Königin zurückgekehrt ist, gerät Qui-Gon in den Hinterhalt eines gefährlichen Sith-Kriegers namens Darth Maul. Ihr Kampf am Stadtrand von Mos Espa wird bestimmt nicht ihre letzte Begegnung gewesen sein.

CORUSCANT

Schon in den ältesten historischen Aufzeichnungen ist dies der Sitz der Galaktischen Regierung. Coruscant gilt als eine der Perlen der Galaxis und ist Mittelpunkt des bekannten Universums. Kilometer hohe Wolkenkratzer und eine Vielzahl von Raumbahnen prägen die Hauptstadt des Planeten – Imperial City. Die unteren, dunkelsten Bereiche der Stadt wurden schon

DIE STADT CORUSCANT



vor langer Zeit von ihren Bewohnern verlassen. Sie sind mittlerweile der Lebensraum seltsamer Kreaturen, die sich langsam durch die Schatten der Gassen bewegen, und die Heimat einer schier unglaublichen Menge von Ungeziefer.

RÜCKKEHR NACH NABOO

Die Jedi und ihre Verbündeten kehren nach Naboo zurück, um mit einem letzten, verzweifelten Versuch den Vormarsch der Handelsföderation aufzuhalten und so den Bewohnern Naboo's Frieden und Freiheit wiederzugeben.

DAS LETZTE GEFECHT

Königin Amidala erreicht den Palast der Stadt Theed. Um den Vizekönig der Handelsföderation in ihre Gewalt zu bringen und um andere Gefangene zu befreien, muß sie eine Reihe von Schlüsselkarten finden. Während die Königin für die Freiheit ihres Volkes kämpft, kommt es zwischen dem gefürchteten Darth Maul und den beiden Jedi, Qui-Gon und Obi-Wan, zu einem dramatischen Kampf.



STAR WARS
EPISODE I
DIE DUNKLE BEDROHUNG

WAFFEN

Auf der rechten Bildschirmseite, neben der Statusanzeige Ihrer Spielfigur, wird Ihnen die momentan ausgewählte Waffe angezeigt. Außerdem können Sie dort – sofern die Waffe über begrenzte Munition verfügt – die Anzahl der in der Waffe vorhandenen Munition ablesen.

LASERSCHWERT Die primäre Waffe der Jedi. Die Energieklinge dieser hervorragenden Angriffs- wie auch Verteidigungswaffe ist in der Lage, fast alles zu zerschneiden und Laserstrahlen zu reflektieren. Im Spiel stehen Laserschwerver nur Qui-Gon und Obi-Wan zur Verfügung.

BLASTERGEWEHR Die Kampfdroiden verwenden das Blastergewehr als ihre Standardbewaffnung, da es trotz seines geringen Gewichts über eine große Reichweite verfügt.

LEICHTER REPETIERBLASTER Der Vorteil dieser Waffe gegenüber normalen Blastern und Blastergewehren ist seine überlegene Schußfrequenz.

NABOO-BLASTER Die Standardbewaffnung der königlichen Palastgarde von Naboo. (Im Spiel wird diese Waffe nur von Captain Panaka eingesetzt.)

PROTONENRAKETENWERFER Diese Waffe feuert Raketen ab, die über einen Miniatur-Protonensprengkopf verfügen. Sie ist in der Lage, Fahrzeuge zu zerstören, und verursacht große Schäden.

R-65 SCHWERER BLASTER Diese Waffe feuert Energiestrahlen von extrem hoher Leistung ab, die von einigen Oberflächen reflektiert werden. Ihr Einsatz bietet sich daher bei allen Gefechten auf engem Raum an.

DROIDEN-PARALYSATOR Von dieser Waffe wird ein pulsierender Energiestrahler ausgesandt, mit dem man fast alle Gegner kurzfristig lähmen kann. Insbesondere im Einsatz gegen Droiden hat man damit beachtliche Ergebnisse erzielen können. (Im Spiel kann diese Waffe nur von Königin Amidala benutzt werden.)

THERMALDETONATOREN Diese kugelförmigen Granaten basieren auf der Fusion von Baradium. Thermaldetonatoren zerstören jegliche Materie in einem Radius von 5 bis 20 Metern. Sie sollten daher nur mit äußerster Vorsicht eingesetzt werden.

GUNGANISCHE ENERGIEKUGEL Eine explosive Kugel, die von den Gunganern speziell für den Einsatz bei großen

STAR WARS
EPISODE I
DIE DUNKLE BEDROHUNG



Schlachten entwickelt wurde. Energiekugeln bestehen aus höchst instabiler Materie, die von einer dünnen, organischen Matrix umgeben ist. Diese Waffe wird auf die gegnerische Einheit geworfen und betäubt sie für einige Zeit durch die bei der Detonation entstehende Energie.

BLITZGRANATE Die meisten Granaten dieser Art verfügen nur über eine sehr geringe Sprengkraft, die dazu eingesetzt wird, den Gegner zu blenden. Obwohl stärkere Blitzgranaten ein durchaus beachtenswertes, zerstörerisches Potential haben, erreichen sie nie die Sprengkraft eines Thermaldetonators.

SCHWERE REPETIERKANONE Diese Waffe kann trotz ihrer geringen Reichweite für enorme Verwüstungen sorgen. Die schwere Repetierkanone wird hauptsächlich von Kampfdroiden dazu eingesetzt, um strategisch wichtige Punkte zu verteidigen. Sie aktivieren die Kanone, indem Sie Ihre Spielfigur dahinter bewegen und dann die LEERTASTE drücken. Mit Hilfe der PFEILTASTEN können Sie die Schußrichtung ändern.

LEBENSENERGIE

STATUSANZEIGE Auf der Statusanzeige wird die Lebensenergie Ihrer Spielfigur mittels einer Skala von 0 bis 100 dargestellt. Immer wenn Sie verletzt werden, sinkt dieser Wert.

Wenn Ihre Lebensenergie auf 0 sinkt, müssen Sie den Level von neuem beginnen. Sie können diesen Wert erhöhen, indem Sie Medipacks einsetzen, die Sie im Laufe des Spiels finden.

MEDIPACKS Medipacks erhöhen die Lebensenergie der Spielfigur auf den Maximalwert.

KLEINE MEDIPACKS Diese Medipacks erhöhen die Lebensenergie der Spielfigur um 25 Punkte. Sie kann mit diesen Medipacks nicht über den Maximalwert gesteigert werden.

GEGENSTÄNDE

ENERGIESCHILD Ein schützendes Energieschild, das den Spieler umgibt und vor Angriffen mit Blastern schützt. Nehmen Sie diesen Gegenstand auf, um ihn zu aktivieren.

SCHLÜSSELKARTE Sie werden eine Vielzahl von Code- und Schlüsselkarten finden, die es Ihnen ermöglichen, Sperrgebiete und Sicherheitsbereiche zu betreten.

SCHALTFLÄCHEN Während des Spiels werden Sie Schaltflächen finden, die Sie aktivieren können, indem Sie die LEERTASTE drücken. Mittels dieser Schaltflächen lassen sich viele Türen, Schleusen und Fächer öffnen.

THERMALDETONATOR



BLITZGRANATE



SCHWERE REPETIERKANONE



KLEINES MEDIPACK



MEDIPACK



SCHLÜSSELKARTE



ENERGIESCHILD

ORGANISCHE ENERGIEKUGEL



STAR WARS
EPISODE I
DIE DUNKLE BEDROHUNG



ERSTE SCHRITTE

EINE KURZE ÜBERSICHT VON LEVEL 1



OBI-WAN UND QUI-GON WARTEN IM KONFERENZRAUM DER HANDELSFÖDERATION AUF DEREN ABGESANDTE. PLÖTZLICH BEMERKEN SIE, WIE GIFTGAS AUS VENTILATIONSSCHÄCHTEN AM BODEN AUSTRITTT.



SIE MÜSSEN EINE MÖGLICHKEIT FINDEN, WIE SIE AUS DEM KONFERENZRAUM ENTKOMMEN KÖNNEN, ABER HÜTEN SIE SICH VOR DEN KAMPFDROIDEN. VERGESSEN SIE NIEMALS DIE KRÄFTE DER MACHT.

STAR WARS
EPISODE I
DIE DUNKLE BEDROHUNG

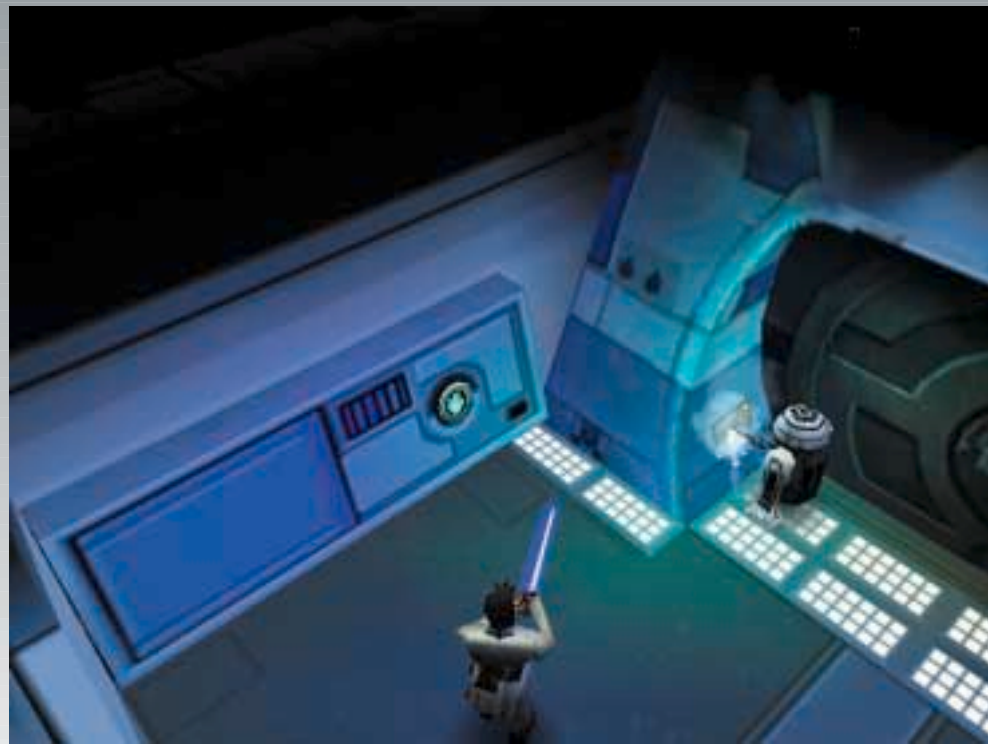


ERKUNDEN SIE DAS GESAMTE GEBIET. ES VERBERGEN SICH VIELE GEGENSTÄNDE AUF DEM SCHIFF, DIE IHNEN BEI DER FLUCHT HILFREICH SEIN KÖNNTEN. LASSEN SIE KEINEN SCHALTER UND KEINE TÜR UNBEACHTET.



HÖREN SIE AUF QUI-GON,
ER WIRD IHNEN OFT MIT SEINEM RAT ZUR SEITE STEHEN.

STAR WARS
EPISODE I
DIE DUNKLE BEDROHUNG



DIESE R2-EINHEIT WÜRDEN IHNEN VIELLEICHT IHRE HILFE ANBIETEN,
WENN SIE SIE LASSEN.

STAR WARS
EPISODE I
DIE DUNKLE BEDROHUNG



SPÄTER WERDEN SIE UND QUI-GON AUF DIE TÖDLICHEN
JAGDDROIDEN TREFFEN. DENKEN SIE STETS DARAN, DASS
EIN KAMPF NICHT IMMER DIE EINZIGE LÖSUNG IST.

MÖGE DIE MACHT MIT DIR SEIN

STAR WARS
EPISODE I
DIE DUNKLE BEDROHUNG

KUNDENSERVICE

0190 – 50 55 11

(€ 0,62 pro Minute)

für **spielinhaltliche** Fragen zu THQ-Produkten erreichbar
24 Stunden täglich (Mo.-Fr. von 16-20 Uhr mit persönlicher
Betreuung)

(Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen,
wählen bitte: +49 1805 70 55 11)

01805 – 60 55 11

(€ 0,12 pro Minute)

für **technische** Fragen zu THQ-Produkten erreichbar Mo.-Fr.
von 16-20 Uhr mit persönlicher Betreuung

(Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen,
wählen bitte: +49 1805 60 55 11)

0190 – 50 55 12

(€ 0,62 pro Minute)

für FAX-On-Demand-Server – Lösungshilfen per FAX-Abruf
erreichbar 24 Stunden täglich (KEINE persönliche Betreuung)
(für Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen, vorerst NICHT
erreichbar)

E-MAIL:

Fragen zu unseren Spielen können Sie uns auch per
E-Mail stellen: thq@maxupport.de

ONLINEHILFE

Besuchen Sie auch die Webseite von LucasArts bei
<http://www.lucasarts.com/support/>. Hier erhalten Sie
Online-Unterstützung über Yoda's Help Desk. Sie können
sich technische Dokumente ansehen und Nachrichten für
einen der Online-Repräsentanten hinterlassen.

YODA'S HELP DESK

LucasArts freut sich, Ihnen Yoda's Help Desk vorstellen zu
können, das auf der Webseite von LucasArts in der technischen
Sektion zu finden ist. Hier erhalten Sie interaktive Lösungen zu
technischen Problemen. Auf diese Weise können Sie 24 Std.
am Tag und 7 Tage in der Woche auf die Unterstützung von
LucasArts zählen! Die Webadresse lautet:

<http://www.lucasarts.com/support/>

CREDITS

BIG APE PRODUCTIONS

PROJECT LEADERS

Dean Sharpe
Mike Ebert

PROGRAMMING

Dean Sharpe
Robert Leyland
Glenn Volk
Denzil Kriekenbeek

Brennan Underwood

Level Designers

John Barnes
Mike Ebert
Dan Ross
Eric Wilder

3D MODELER/ANIMATOR

Ray West

ADDITIONAL ART

Bill Hennes
LucasArts

3D CUTSCENE ARTIST & ANIMATOR

Chris Schultz

3D CUTSCENE CHARACTER MODELER

Arnaud Mayet

3D CUTSCENE ANIMATOR

Simon Allen

ADDITIONAL 3D CUTSCENE ARTISTS

John McLaughlin
Suzanne House
Bill Stoneham

ADDITIONAL CUTSCENE DIRECTION

Paul Topolos

CUTSCENE SPECIAL EFFECTS

Chris Schultz
Simon Allen
Oliver Sin

TEXTURES & TILING/ADDITIONAL ART

Martin Yee
Paul Topolos
Greg Knight
Josef Richardson

ADDITIONAL PODRACER MODELS

Jon Knoles

INSTALLER/LAUNCHER

Nolan Erck

ADDITIONAL PROGRAMMING

Amit Shalev

VOICE DEPARTMENT MANAGER

Tamlynn Nighio

VOICE PRODUCER/DIRECTOR

Darragh O'Farrell

VOICE EDITORS

Coya Elliott
Will Beckman
Assistant Voice Editor
Cindy Wong

VOICE PRODUCTION COORDINATOR

Peggy Bartlett

PROJECT WRITER/RESEARCHER

W. Haden Blackman

VOICE CAST

QUI-GON JINN
James Warwick
OBI-WAN KENOBI
Scott Cleverdon
ANAKIN SKYWALKER

Jake Lloyd

JAR JAR

Ahmed Best

WATTO

Andy Secombe

QUEEN AMIDALA/PADMÉ

Grey Delisle

CAPTAIN PANAKA

Jeff Coopwood

C-3PO

Tom Kane

FODE

Scott Carpurro

BEED

Greg Proops

SENATOR PALPATINE

Nick Jameson

SHMI SKYWALKER

Carolyn Seymour

2-3G

Kevin Michael Richardson

ALIEN PEDESTRIAN

Bob Bergen

ANABAR

Peter Lurie

ANGRY FAN

James Ward

ANN GELLA

Tasia Valenza

BARBO

Tom Kane

BATTLE DROID

Gregg Berger

BC-55

Nick Jameson

BITH MERCHANT

Bill E. Martin

BOSS NASS

Gregg Burson

BRAT

Heidi Shannon

BUM

Peter Lurie

CAPTAIN RUTGER

Kevin Michael Richardson

COMPUTER CONSOLE

Heidi Shannon

CONCERNED BOY

Julianne Buescher

CONCERNED MOTHER

Carolyn Seymour

CORUSCANT FEMALE

Tasia Valenza

CORUSCANT GUARD

Gregg Berger

CORUSCANT MALE 1

Dave Beron

CORUSCANT MALE 2

Dominic Armato

CORUSCANT MALE 3

James Ward

CORUSCANT THUG 1

Douglas Lee

CORUSCANT THUG 3

Bob Bergen

DARTH MAUL

Gregg Berger

DC-10

Heidi Shannon

EV-7G7

Bob Bergen

FEMALE MERCHANT

Mary Kay Bergman

FEMALE THUG

Heidi Shannon

FISHERMAN

Bill E. Martin

ALIEN GUARD

James Ward

GRENDLE

Douglas Lee

GUARD DOOR

Greg Burson

GUNGAN CHILD

Grey Delisle

GUNGAN CITIZEN 1

Kevin Michael Richardson

GUNGAN CITIZEN 2

Bob Bergen

GUNGAN FEMALE

Tasia Valenza

GUNGAN GUARD

Bill E. Martin

GUNGAN JAILER

James Ward

GUNGAN MALE

Nick Jameson

ITHORIAN MOTHER

Mary Kay Bergman

HELPFUL CITIZEN

Nathan Carlson

HOME OWNER

Douglas Lee

IMPORTANT MERCHANT

Joe Alaskey

INFORMANT

David Jeremiah

INJURED SOLDIER 1

Greg Burson

INJURED SOLDIER 2

Nick Jameson

INTERPRETER

Joe Alaskey

JABBA

Clint Bajakian

JABBA'S PORTER

Greg Burson

JIRA

Heidi Shannon

JYM LANG

Tom Kane

KREG

David Jeremiah

LIZARD BOY

Bill E. Martin

LOST BOY

Mary Kay Bergman

MAT RAGS

Gregg Berger

MAWHONIC

Michael Sorch

NABOO CRONE

Mary Kay Bergman

NABOO SOLDIER 1

David Jeremiah

STAR WARS
EPISODE I
DIE DUNKLE BEDROHUNG

NABOO SOLDIER 2
Bill E. Martin

NABOO SOLDIER 3
Dominic Armato

NABOO SOLDIER 4
Peter Lurie

NABOO SOLDIER 5
Douglas Lee

NABOO SOLDIER 6
Dominic Armato

NEIMOIDIAN CONTROLLER
Jeff Coopwood

NUTE GUNRAY
Scott Cleverdon

PALACE OFFICIAL
Michael J. Sorich

PRISONER
Tom Kane

RACE FANATIC 1
Kevin Michael Richardson

RACE FANATIC 2
Dave Beron

RACE FAN
Gregg Berger

RODIAN THUG
Nick Jameson

SCAVENGER
Peter Lurie

SECURITY DOOR
Michael Sorich

SHOP OWNER
Greg Burson

SLEEPING MAN
Nathan Carlson

SOLDIER 7
James Ward

SOLDIER 8
Dave Beron

TATOOINE CITIZEN
David Jeremiah

TC-14
Carolyn Seymour

TECHIE
David Jeremiah

TEEMTO
Michael Sorich

TENSE SOLDIER
Nick Jameson

THUG LEADER
Tom Kane

TICKET VENDOR
Dominic Armato

TOMO
Mary Kay Bergman

TOURIST
Nathan Carlson

TWILEK TOURIST
Peter Lurie

UNDERGROUND WORKER
Nathan Carlson

VEK DROW
Kevin Michael Richardson

WATTO'S FLUNKY
Joe Alaskey

ALIEN CITIZEN
Dominic Armato

VOICES RECORDED AT
ScreenMusic Studios,
Studio City, California

LucasArts Entertainment
Company, San Rafael,
California

The Sound Company,
London

MUSIC COMPOSED AND CONDUCTED BY
John Williams

MUSIC EDITING
Peter McConnell

SOUND DESIGN
Clint Bajakian
Julian Kwasneski

**VOICE FX PROCESSING/
ADDITIONAL SOUND DESIGN**
Dave Levison

SOUND ASSISTANTS
Michael Frayne
Jory K. Prum

ORIGINAL STAR WARS SOUND FX
Ben Burtt

SOUND PRODUCTION SUPERVISOR
Clint Bajakian

SOUND DEPARTMENT MANAGER
Michael Land

SOUND DEPARTMENT COORDINATOR
Kristen Becht

PRODUCTION MANAGERS
Camela Martin
Michael Gallo

PRODUCTION COORDINATOR
Dino Ago

DEVELOPMENT COORDINATOR
Peggy Stok

LEAD TESTER
Leland Y. Chee

TESTERS
Albert Chen
Andy Alamano
Brent Jay
Andala Jalipa II
Chane Hollander
G.W. Childs IV
Jeff Sanders

Jo "Captain Tripps" Ashburn
John "Buzz" Buzolich
John Hannon
John Kathrein
Joseph Talavera II
June Park
Leyton Chew
Michael Dillon
Orion D. Nemeth
Ricardo Liu
Stephen McManus
Troy Mashburn

INTERNATIONAL LEAD TESTER
Dana Fong

COMPATIBILITY SUPERVISOR
Chip Hinnenberg

COMPATIBILITY TECHNICIANS
Jim Davison
Lynn Taylor
Dan Mihoerck
Jason Lauborough
Charlie Smith
Darren Brown
Karsten Agler

TECHNICAL WRITERS
Lynn Taylor
Chip Hinnenberg

QUALITY ASSURANCE MANAGER
Mark Cartwright

QUALITY ASSURANCE SUPERVISOR
Dan Pettit
Burning Goddesses
Wendy Kaplan
Kellie Walker

PRODUCT MARKETING MANAGER
Joel Dreskin

MARKETING COORDINATOR
Anne Barson

MANUAL WRITERS
Jo Ashburn
Mollie Boero
W. Haden Blackman

MANUAL DESIGNER
Patty Hill

INTERNET MARKETING
Jason Deadrich
Zack Small

PACKAGE DESIGN
B.D. Fox & Friends

BOX ART
Drew Struzan

PUBLIC RELATIONS
Tom Sarris
Heather Twist
Josh Moore

INTERNATIONAL MANAGER
Carole Degoulet

INTERNATIONAL PRODUCTION COORDINATOR
Adam Pasztory

INTERNATIONAL PRODUCTION ASSISTANT
Jennifer Bencal

INTERNATIONAL DEVELOPMENT MANAGER
Aric Willmunder

INTERNATIONAL MARKETING COORDINATOR
Lee Susen

PRODUCT SUPPORT MANAGER
Dan Gossett

PRODUCT SUPPORT SUPERVISOR
Dave Harris

HUNT LINE SUPERVISOR
Tabitha Tosti

SPECIAL THANKS
Lucas Licensing
Stacy Mollema
Chris Gollaher
Athena Portillo
Dan Riha
Howard Roffman
Lucasfilm Ltd.
Lynne Hale
Jeanne Cole
Lucas Digital
Christine Owens
Fay David

VERY SPECIAL THANKS
George Lucas

STAR WARS
EPISODE I
DIE DUNKLE BEDROHUNG

DEUTSCHE VERSION

Softgold Computerspiele GmbH - a THQ Company

PROJEKTLEITUNG
Markus Ludolf

ÜBERSETZUNG
Markus Ludolf
Christian Schneider

HANDBUCH
Markus Ludolf
Christian Schneider

QUALITÄTSSICHERUNG
André Dorfmueller
Michael Milan
Michael Schievenbusch

LEKTORAT
Max Steller

PRODUKTMANAGEMENT
Petra Mock

PR-KOORDINATION
Alexandra Wankum

SPRACHPRODUKTION
Regie, Casting, Besetzung
Christian Schneider

SCHNITT
Thomas Buchhorn,
Christian Schneider

PRODUKTION
Josch

GESTALTUNG (HANDBUCH/VERPACKUNG)
Heiko Höpfner
Ramona Wimmer

AUFGENOMMEN IN DEN
G&G TONSTUDIOS, KAAARST

TONTECHNIK
Martin Ruiz

EFFEKTBEARBEITUNG
Willi Grossmann, Christian Schneider

TERMIKKOORDINATION
Martina Eckert

ES SPRACHEN:
Vittorio Alfieri
Renier Baaken
Hans Beier
Rolf Berg
Karin Buchalli
Pius Maria Cüppers
Manjã Döring
Sascha Dräger
Dirk Fenselau
Helmut Gauß

Petra Glunz-Grosch
Marcel Gröner
Peter Harting
Silke Haupt
Freddy Homann
Gregor Höpner
Hans-Dieter Hüppen
Michaela Kametz
Folker Klose
Martin Kessler
Hans Gerd Kilbinger
Birgit Krause
Thomas Krause
Anne Krischer
Thomas Lang
Katja Liebing
Jürg Löw
Axel Ludwig
Norman Matt
Phillip Moog
Markus Pfeiffer
Franziska Pigulla
Frauke Poolman
Lutz Reichert
Volker Risch
Alexander Schottky
Rainhard Schulart-Rademacher
Frank Smilgies
Ilja Welter
Daniel Werner
Rainer Will
Volker Wolf
Lucius Woyth

LIZENZBEDINGUNGEN

Nutzungsbedingungen für Software der Firma THQ

Softwarelizenzvertrag für das Computerprogramm "Star Wars: Episode I The Phantom Menace".

Nachfolgend sind die Vertragsbedingungen für die Benutzung von THQ-Software durch den Endverbraucher (im Folgenden auch: "Lizenznehmer") aufgeführt.

Lesen Sie bitte den nachfolgenden Text vollständig und genau durch. Wenn Sie diese Software installieren, erklären Sie sich mit diesen Vertragsbedingungen einverstanden.

Wenn Sie mit diesen Vertragsbestimmungen nicht einverstanden sind, installieren Sie dieses Produkt nicht.

1. GEGENSTAND DES VERTRAGES

Gegenstand des Vertrages ist das Computerprogramm "Star Wars: Episode I The Phantom Menace" der Firma THQ. Sie erhalten ein einfaches, nicht übertragbares Recht zur Nutzung der THQ-Software "Star Wars: Episode I The Phantom Menace" und sämtlicher Verbesserungen davon, in maschinenlesbarer Form für den Gebrauch auf einem einzelnen Computer, der in Ihrem Besitz ist. Falls dieser ausfallen sollte, können Sie diese Software auf einem Ersatz-Computer nutzen. Eine weitergehende Nutzung ist nicht zulässig. Es ist jedoch nicht erlaubt, diese Software ohne die ausdrückliche Erlaubnis durch THQ auf zwei Computern gleichzeitig oder in einem Netzwerk zu nutzen.

Vertragsgegenstand ist nicht der Quellcode für das Programm. Nicht erfasst von diesem Vertrag sind Verträge über Beratung, Softwarewartung, Schulung, Hardwarekauf und Hardwarewartung. THQ behält sich insbesondere alle Veröffentlichungs-, Vervielfältigungs-, Bearbeitungs- und Verwertungsrechte vor.

Es handelt sich nicht um „Shareware“. Was besagt der Hinweis auf die Shareware? Dass das Programm auf gar keinen Fall (außer Sicherheitskopie für eigene Zwecke kopiert werden darf)

2. URHEBERRECHTE a) VERVIELFÄLTIGUNG

Die Software und das zugehörige Schriftmaterial sind urheberrechtlich geschützt. Ohne vorherige schriftliche Einwilligung von THQ dürfen deren Produkte weder vervielfältigt noch abgeändert, übersetzt, zurückentwickelt, dekompiert oder deassembliert werden noch abgeleitete Werke davon erstellt werden. Die Software darf auch nicht von einem Computer über ein Netz oder einen Datenübertragungskanal auf einen oder mehrere andere Computer übertragen werden.

Dies gilt für alle Inhalte der Software, wie Bilder, Grafiken, Fotografien, Animationen, Videos, Audiodateien, Musik und Text, welche in der Software enthalten sind. Für diese Inhalte hat THQ einfache oder ausschließliche Verwertungsrechte oder Lizenzrechte Dritter erhalten. Es dürfen daher unter keinen Umständen Teile wie z. B. Logos oder die Software als Ganzes, die Dokumentation vervielfältigt und/oder verbreitet und/oder vermietet und/oder Rechte eingeräumt werden. Im Falle des Verstoßes behalten wir uns gerichtliche Maßnahmen vor.

Für den Fall, dass Sie Add-ons planen, halten Sie bitte Rücksprache mit THQ. Wir befürworten die Entwicklung von Add-ons, soweit diese den Qualitätsstandards unserer Produkte angemessen sind und zu unserer Produktlinie passen. Wir erklären uns nicht damit einverstanden, dass Add-ons auf dem Markt erscheinen, die nicht den Vorstellungen der Entwickler oder THQ entsprechen. Wenn THQ Ihnen ein Add-on zusagt, kann THQ Ihnen z. B. auch die Lizenz für die Benutzung von Titeln, Marken etc. erteilen. Ein Anspruch darauf besteht selbstverständlich nicht.

Die Benutzung der im Programm oder auf der Verpackung/dem Datenträger/im Internet von THQ benutzten Kennzeichnungen, Marken, Programmcodes oder sonstigem urheberrechtlichen Material ist unzulässig, soweit nicht gesetzlich erlaubt, und wird straf- und/oder zivilrechtlich verfolgt.

b) SICHERHEITSKOPIE

Soweit die Software nicht mit einem Kopierschutz versehen ist, ist Ihnen das Anfertigen einer einzigen Reservekopie nur zu Sicherungszwecken erlaubt. Sie sind verpflichtet, auf der Reservekopie den Urheberrechtsvermerk von THQ anzubringen bzw. ihn darin anzunehmen. Ein in der Software vorhandener Urheberrechtsvermerk sowie die in ihr aufgenommene Registrierungsnummer dürfen nicht entfernt werden. Auch in abgeänderter Form oder in mit anderen Produkten gemischter oder mit anderen Produkten eingeschlossener Form dürfen die Produkte von THQ weder ganz noch teilweise kopiert oder anders vervielfältigt werden.

3. AUSSCHLUSS DER GEWÄHRLEISTUNG UND HAFTUNG

Diese Software wird Ihnen zur Verfügung gestellt, so wie sie verkauft wurde, ohne dass THQ dafür eine Garantie, Gewährleistung oder Haftung irgendeiner Art übernimmt, mit Ausnahme von Vorsatz und grober Fahrlässigkeit. Dies gilt auch für Mangelgeschäden und Vermögensschäden. THQ hat soweit erforderlich die Rechte Dritter beachtet oder entsprechende Rechte erhalten. Unberührt bleiben Ansprüche, die auf unabdingbaren gesetzlichen Vorschriften beruhen, wie Wandelungs-, Minderungs- oder Schadenersatzansprüche oder der Anspruch auf Rückgängigmachung des Kaufvertrages.

THQ übernimmt insbesondere keine Gewähr dafür, dass die THQ-Produkte den Anforderungen und Zwecken des Lizenznehmers genügen oder mit anderen von ihm ausgewählten oder benutzten Produkten, insbesondere bestimmter Hardware oder Software zusammenarbeiten. Die Verantwortung für die richtige Auswahl und die Folgen der Benutzung sowie die damit beabsichtigten und erzielten Ergebnisse trägt der Lizenznehmer.



THQ haftet nicht, wenn der Lizenznehmer Komponenten der Produkte ändert oder in sie sonst wie eingreift, die Bedienungsanleitung nicht beachtet, vertragswidrige Hard- oder Software verwendet, die notwendigen Installationsvoraussetzungen nicht einhält oder sonstige risikobehaftete Handlungen vornimmt.

Keiner der Vertragspartner haftet gegenüber dem Anderen insbesondere bei Nicht- oder Schlechterfüllung des Vertrages, falls Letztere auf höhere Gewalt zurückzuführen sind, z. B. besondere Natur- oder Kriegsereignisse, staatliche Eingriffe, Brände und auf diesen Ereignissen beruhende Nichtverfügbarkeit von Kommunikationseinrichtungen oder Energiequellen.

Es wird darauf aufmerksam gemacht, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Computersoftware so zu erstellen, dass sie in allen Anwendungen und Kombinationen absolut fehlerfrei arbeitet. Gegenstand des Vertrages ist daher nur eine Software, die der Programmbeschreibung und der Benutzungsanleitung im Wesentlichen entspricht, ohne dass dafür eine weitergehende Haftung übernommen wird.

Der Lizenznehmer ist nicht berechtigt, gegen Forderungen von THQ aufzurechnen, es sei denn, seine Gegenforderung ist unbestritten oder rechtskräftig festgestellt.

THQ macht darauf aufmerksam, dass Sie für alle Schäden aufgrund von Vertragsverletzungen haften. THQ oder ihre Erfüllungsgehilfen haften nicht für Schäden, es sei denn, dass ein Schaden durch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit seitens THQ oder dessen Erfüllungsgehilfen verursacht worden ist.

Die Haftung wird seitens THQ je Schadensereignis, soweit gesetzlich wirksam, begrenzt auf das gesetzliche Minimum; Gerichtsstand ist Neuss, soweit dies gesetzlich zulässig ist. Es gilt deutsches Recht.

DATENSCHUTZ

Wenn Sie die THQ-Software nutzen, erkennen Sie damit die gesetzlichen Datenschutzbestimmungen an. THQ behält sich das Recht vor, diesen Lizenzvertrag jederzeit ohne Ankündigung zu ändern. Wir sind bemüht, Sie auf Änderungen hinzuweisen, empfehlen jedoch regelmäßig unsere Website zu besuchen, um eventuelle Änderungen zu lesen.

VERTRAGSVERHÄLTNISSE MIT DRITTEN

Ihre Teilnahme an Werbeaktionen, Kauf von Artikeln oder Dienstleistungen aller Art über das Internet inklusive Zahlung begründet ein Vertragsverhältnis nur zwischen dieser dritten Partei und Ihnen, nicht aber mit THQ. Ausgenommen davon sind die von THQ selbst betriebenen Seiten.

Sie sind damit einverstanden, dass eine Haftung – welcher Art auch immer – in diesen Fällen für THQ ausgeschlossen ist, auch wenn der Vertragsabschluss über einen Link auf der Website von THQ zustande kommt.

VORSCHLÄGE

THQ nimmt Ihre Vorschläge und Kommentare gern entgegen. Allerdings behält sich THQ vor, diese ohne Gegenleistung in welcher Form auch immer zu verwerten. Mit Übersendung von Vorschlägen erteilt der Benutzer bereits jetzt insoweit alle erforderlichen Genehmigungen und Zustimmungen zur Verwertung.

SCHLUSSBESTIMMUNGEN:

Dieser Vertrag wird wirksam durch die Aktivierung des Buttons „Zustimmen“. THQ behält sich das Recht vor, diesen Vertrag ohne Vorankündigung und Begründung zu beenden. Ihr Recht zur Nutzung dieser Software endet sofort in dem Fall, dass Sie mit diesem Vertrag nicht mehr einverstanden sind oder diese Software entgegen diesem Vertrag oder sonstigen gesetzlichen Vorschriften nutzen. In diesem Fall sind Sie verpflichtet, den Gebrauch dieser Software sofort zu unterlassen und sämtliche vorhandenen Kopien dieser Software zu löschen.

Sollten einzelne Bestimmungen aus diesem Vertrag unwirksam sein oder werden, so sollen die übrigen Abreden davon nicht berührt werden.

Beide Teile verpflichten sich, eine unwirksame Klausel bzw. eine Vertragslücke dahingehend durch gemeinsame Vereinbarungen auszufüllen, dass der beabsichtigte wirtschaftliche Zweck in zulässiger Weise am ehesten erreicht wird.

THQ Entertainment GmbH, Kaarst, Copyright April 2002



© LucasArts Entertainment Company LLC. © Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.
Used under authorization. Uses Blink Video Technology and Miles Sound System.
© 1994-1998 by RAD Game Tools, Inc. IMUSE U.S. Patent No. 5,315,057.
Herstellung und Vertrieb durch THQ.

Softgold Computerspiele GmbH - Daimlerstraße 8 - 41564 Kaarst (bis 30. April 2002)
Handels- und Gewerbezentrums Fichtenhain - Kimplerstraße 278 -47807 Krefeld (ab 1. Mai 2002)

STAR WARS
EPISODE I
DIE DUNKLE BEDROHUNG

WWW.LUCASARTS.COM

DIE OFFIZIELLE STAR WARS WEBSEITE

WWW.STARWARS.COM

WWW.THQ.DE



STAR WARS
EPISODE I
DIE DUNKLE BEDROHUNG

© LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY LLC. © LUCASFILM LTD. & ™.
ALL RIGHTS RESERVED. USED UNDER AUTHORIZATION.

