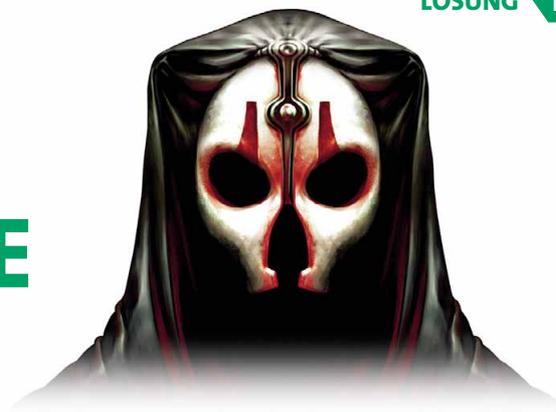


Komplettlösung, Teil 2

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2



Die Peragus-Explosion und die Flucht von der Citadel-Station waren nur kleine Abenteuer im Vergleich zu den kommenden Ereignissen. Doch in Obsidians Rollenspiel können Sie auf unsere Hilfe zählen.

Der erste Teil der Komplettlösung war nur ein Vorgeschmack auf die Aufgaben, die Sie noch erwarten. Egal, ob Sie der Haupthandlung folgen oder jede Mini-Mission annehmen, wir haben die Lösung. Achten Sie auch hier auf die Verteilung von Helle-Seite-Punkten (HSP) oder Dunkle-Seite-Punkten (DSP)!

TELOS

SANIERUNGSZONE

1. Söldnern ausweichen

Nach dem Zusammentreffen mit dem neuen Charakter Bao-Dur marschiert die Party nach Osten. Südlich des Strandes hält sich eine große Söldnergruppe auf, die Sie entweder zum Kampf herausfordern oder umschleichen. Die Czerka-Ausgrabungsstätte liegt im Südosten.

2. Basis einnehmen

Hier räumt der Held die Minen und Kriegsroboter am einfachsten mit der »Droiden betäuben«-Fähigkeit aus dem Weg. Auf dem Czerka-Gelände im Osten treiben sich Söldner herum. Attackieren Sie die Gruppen nacheinander, sonst kreisen die Gegner Sie ein. Machen Sie von Granaten und Bao-Durs Repulsorfaust Gebrauch, um die Schilde zu durchdringen. Nach dem Ge-

fecht hackt sich der Mechaniker in den Computer auf der Plattform.

3. Shuttle starten

In der alten Militärbasis setzt Bao-Dur die Schilde zwischen den Räumen außer Gefecht, per Terminal deaktiviert er die Geschütztürme. Vorsicht, aus den Gittern steigt Giftgas auf! Im Tunnel hinter dem Terminal stolpert die Party über eine ID-Karte. Überladen Sie alle Droiden im südlichen Raum dieser Ebene. Anschließend startet Bao Dur den Reaktor im Osten. Jetzt gelangen die Abenteuerer an den Orbitalcode aus der Kiste im Raum südlich der Droiden-Ladestation. Im Hangar wartet als Zwischengegner ein Panzerdroid, den die Gruppe aber durch Einsatz von Ionen-Waffen und Anti-Droiden-Machtkräften in Alteisen verwandelt. Nun noch den Code im Kontrollraum eingeben und das Shuttle ist startbereit.

4. Akademie betreten

In der Polarregion fallen drei HK-50-Droiden über die Gruppe her. Wie im vorherigen Kampf helfen Ionen-Waffen und Machtkräfte gegen das Killerkommando. Nach der Ankunft in der geheimen Akademie sammelt der Held im Gespräch mit Atris HSP oder DSP. Die Weggefährten warten im westlichen Raum auf ihre Befreiung. Führen Sie mit allen drei Gespräche, um

Einfluss und Gesinnungspunkte einzuheimen. T3-M4 findet der Held im Vorraum der Shuttle-Rampe. Sobald die Truppe komplett ist, startet sie mit der Ebon Hawk.

EBON HAWK

5. Gefährten kennen lernen

Wenn Sie einen männlichen Hauptdarsteller steuern, hat sich nach dem Besuch der Polarregion die Dienerin an Bord geschlichen. Je nachdem, wie Sie den blinden Passagier behandeln, gibt es HSP/DSP. Später unterweist die Dienerin den Helden im Echani-Kampfstil. Sprechen Sie grundsätzlich regelmäßig mit allen Besatzungsmitgliedern, um Einfluss und Punkte zu sammeln. Mit ausreichend Einfluss auf T3-M4 und guten Computer- oder Reparaturkenntnissen kann der Hauptdarsteller seinem Blechkumpel zu besseren Werten verhelfen.

ONDERON/DXUN

DXUN

6. Mandalore treffen

Nach der Landung auf dem Mond Dxun macht sich der Held mit zwei Gefährten auf den Weg in den Dschungel. Den Ausgang im Nordosten bewachen drei Kopfgeldjäger. Auf der Lichtung mit dem Lagerfeuer

BONUS-MISSIONEN TELOS (FORTSETZUNG)

Ziel	Erhalten von/Zeit/Ort	Lösungsablauf (HSP/DSP)
Geheime Lager plündern	Selbstständig/nach Absturz/Absturzstelle	Die geheimen Lager liegen südwestlich des Shuttlewracks und südwestlich der Söldnergruppe. Vorsicht Minen!
Czerka-Mitarbeiter eskortieren	Czerka-Schrottsammler/bei Betreten von Kreuzung/unterirdische Basis	Helfen Sie dem Versprengten nach draußen (HSP) oder nehmen Sie ihm seine Habseligkeiten ab (DSP).
Kampf mit Dienerin-Schwestern	Dienerin-Schwester/nach Gespräch mit Atris/Besprechungskammer (geheime Akademie)	Durchlaufen Sie das Trainingsprogramm nach den Anweisungen der Dienerinnen.

BONUS-MISSION EBON HAWK (FORTSETZUNG)

Ziel	Erhalten von/Zeit/Ort	Lösungsablauf (HSP/DSP)
HK-47 reparieren (Fortsetzung)	Selbstständig/nach Flucht von Peragus-Station/HK-47 in Frachtraum (Ebon Hawk)	Entnehmen Sie dem HK-50-Anführer (Polarregion Telos) nach dem Kampf den Kontrollcluster. Die restlichen zwei Komponenten finden Sie auf Nar Shaddar beim Händler Kodin (Flüchtlingslandeplatz) und nach T3-M4s Kampf im Hutten-Lager (Docks). Dann können Sie HK-47 reaktivieren.

trifft die Party auf eine mandalorianische Patrouille. Diese bringt die Abenteurer zum Anführer Mandalore, der einen Sprengauftrag parat hat. Außerdem müssen Sie noch weitere Bonus-Aufträge erfüllen, um von den Mandalorianern Hilfe zu bekommen.

7. Neue Fähigkeit

Im Dschungel lehrt Sie Kreia auf der nordöstlichen Lichtung den »Bestien-Trick«. Das Lager B13 liegt im nordwestlichen Bereich. Die Abenteurer zünden dort die Sprengladungen mit dem Zünder, bekämpfen anstürmende Bestien und bergen alle Minen im Lager. Diese Nachricht erfreut Mandalore und er schenkt Ihnen eine Lichtschwert-Fokussierbefestigung. Wenn Sie außerdem weiteres Prestige durch die Bonus-Missionen gewonnen haben, gewährt er Ihnen einen Freiflug nach Iziz.

IZIZ

8. Ghent finden

Beim Betreten des Raumhafens erhält die Gruppe mit dem Raumhafen-Visum ein wichtiges Dokument. Sobald sie den Westplatz betritt, greift ein Kopfgeldjäger-Trupp an. Der Jedi stärkt seine Mitstreiter durch Machtfähigkeiten wie »Rittermut«, während Granaten die feindliche Ansammlung auseinandersprengen. Kontaktmann Ghent lebt hier im Nordwesten, dort treffen Sie aber nur einen Bürger an, der von Ghents Verhaftung berichtet. Nun wartet an der Stelle, wo die erste Kopfgeldjägergruppe war, bereits eine zweite. Sammeln Sie nach Ihrem Sieg unbedingt das Raumhafen-Visum auf.

9. Nachforschungen anstellen

Riiken vor dem Turm im Händlerviertel erzählt mehr vom Mordverdacht und verweist die Helden an Kiph aus der Kneipe

am Westplatz. Nach dem Gespräch mit ihm berichten Xaart und Nikko in der Bar von der Mordnacht. Neben einem der Müllhaufen auf dem Westplatz entdecken Sie einen defekten Droiden. Kiph kann diesen wieder zusammenflicken, benötigt hierfür aber den Kopf. Panar aus der Kneipe schickt die Gruppe zum Händlerdroiden 1B-8D (Westplatz). Mit dem Kopf geht es nun zu Kiph und danach zu Nikko.



10. Jedi-Verabredung

Nach Ghents Befreiung suchen Sie Bekkel in der Bar am Westplatz auf und nehmen ihr neben den Holo-Disks das offene Visum ab. Jetzt arrangiert Ghent zum Dank ein Treffen mit dem Jedi-Meister. Sobald die Hauerei in der Bar zu Ende ist, schlagen sich die Kämpfer bis zum Shuttle am Raumhafen durch. Unterwegs auftauchende Gegner können Sie mit der Macht betäuben und erledigen. Der mandalorianische Führer bringt den Trupp zur Ebon Hawk.

**NAR SHADDAR
DIE KOPFGELD-
JÄGER-GILDE**

11. Kontakte knüpfen

Nach dem Kampf mit Visas an Bord des Raumschiffes fliegen die Abenteurer nach

Nar Shaddar. Hier suchen sie den Mechaniker Tienn Tubb auf, der sich für die Transponder-Programmierung zur Verfügung stellt. Östlich von der Garage lungert der Ex-Kopfgeldjäger Vossk herum und erzählt von den Verfolgern. Im Süden spricht Rattrin Vhek die Gruppe auf den Frachter an. Übergeben Sie ihm das Schiff (HSP) oder erledigen Sie den Besitzer (DSP).

12. Geschäft mit Vogga

Im Dockbereich holt sich die Truppe vom Vorarbeiter Fassa alle Informationen und sucht dann den Hutten Vogga im Nordosten auf. Der beauftragt Sie mit der Lösung des Frachterproblems. Außerdem müssen Sie die Aufmerksamkeit der Gilde auf sich lenken (Bonus-Missionen). Kaa-lah-Nar, der am Eingang zur Unterhaltungspromenade steht, klärt Sie über den aktuellen Ruf auf. Er kann diesen außerdem für 2.000 Credits verbessern.

13. Sklavenhändler verschuchen

Sobald die Abenteurergruppe genug Aufmerksamkeit erregt hat, startet eine Zwischensequenz mit Sklavenhändlern. Danach befreien die Helden die Ebon Hawk. Setzen Sie die Macht ein, um die Attribute Ihrer Mitstreiter zu erhöhen. In den engen Gängen sollten Sie außerdem auf mindestens zwei gute Nahkämpfer setzen. Der Captain der Sklavenhändler entrichtet nach seiner Niederlage einen Tribut an Sie.

14. Mira & Hanharr

Bevor der Hauptdarsteller das Schiff verlässt und Visquis Einladung folgt, rüstet er noch Atton auf. Sobald dann der Jedi die Docks betritt, macht er je nach Ausrichtung Bekanntschaft mit Mira oder Hanharr. Kurz danach muss sich Atton gegen die beiden Kopfgeldjäger-Zwillinge in der Bar verteidigen. Setzen Sie unbedingt einen Nah-

BONUS-MISSIONEN DXUN

Ziel	Erhalten von/Zeit/Ort	Lösungsablauf (HSP/DSP)
Mandalorianisches Lager sprengen	Selbstständig/nach Eintreffen auf Dxun/Dschungel (Dxun)	Im Süden hält ein schweres Schott ungebundene Gäste von einem prall gefüllten Lager ab. Diese Tür lässt sich nur mit Thorium-Ladungen von Akkere oder aus der Sith-Akademie (Dantooine/Korriban) knacken.
Kampfbzirkel	Mandalorianischer Sergeant/nach erstem Gespräch mit Mandalore/Kampfbzirkel (Ruinen)	Sie müssen sich im Kampfbzirkel des Kriegervolkes beweisen. Dazu müssen Sie fünf Gegner besiegen. Als Lohn gibt es eine hervorragende Klinge.
Vermisster Mandalorianer	Xarga/bei erstem Gespräch/Nahkampfbzirkel (Ruinen)	Den Vermissten findet die Party im Nordosten des Dschungels. Helfen Sie ihm gegen die Bomas für HSP oder sprengen Sie die Lichtung für DSP. Xarga erzählen Sie dann entweder die Wahrheit (DSP) oder decken Kumas (HSP).
Ärger mit Cannoks	Zuka/bei erstem Gespräch/Südosten der Basis (Ruinen)	Die Cannoks, welche den Converter verspeist haben, treiben sich im Dschungel östlich, südöstlich und nordwestlich der mandalorianischen Wachen herum. Die Einzelteile setzt Zuka zusammen. Um die Kabel und den Telemetrie-Computer im Lager kümmern sich Bao-Dur oder T3-M4.
Zakkeg-Herausforderung	Captain der Torwache/bei erstem Gespräch/Ausgang (Ruinen)	Eine dieser Bestien haust im Südosten. Wenn Sie Davrel vorher im Kampfbzirkel besiegt haben, treffen Sie ihn bei den Wachen im Dschungel wieder. Bieten Sie ihm einen gemeinsamen Kampf gegen den Zakkeg an. Das Ohr des Tieres zeigt der Held dann dem Captain.
Späherjagd	Kelborn/bei Antreffen/Lichtung im Südwesten (Dschungel)	Die Späher schleichen im Westen und Südwesten des Dschungels umher. Nach deren Eliminierung treffen Sie Kelborn wieder, der sich Ihnen nun im Kampfbzirkel stellt.
Lichtschwert bauen (Fortsetzung)	Selbstständig/nach Gespräch mit Bao-Dur/Ebon Hawk	Sie finden bei einem Cannok eine Emitterbefestigung. Suchen Sie dazu im westlichen Dschungel. Mandalore hat außerdem eine Lichtschwertfokussierbefestigung, die er für die Erfüllung der Lager-Quest verschenkt.

BONUS-MISSIONEN IZIZ

Ziel	Erhalten von/Zeit/Ort	Lösungsablauf (HSP/DSP)
Bestienausbruch	Selbstständig/nach Gespräch mit Bestienreiter/Raumhafen (Iziz)	Besiegen Sie nach dem Gespräch die Bestie. Für die versuchte Ablehnung der Belohnung erhalten Sie HSP, für die Forderung und Drohung nach mehr Credits gibt's DSP.
Haftbefehl	Zwischensequenz/bei Betreten Händlerviertel/Südlicher Eingang (Händlerviertel)	Einige Soldaten wollen einen Journalisten mitzerren. Mischen Sie sich ein, um ihn freizubekommen (HSP) oder lassen Sie das Unrecht geschehen (DSP).
Raumhafen-Visa	Terlyn/bei erstem Gespräch/südlicher Platz (Händlerviertel)	Die Mutter und ihre zwei Kinder wollen den Planeten verlassen und benötigen dafür ein offenes Visum (HSP). Daneben steht Tolas, der bare Münze bietet (DSP). Captain Gormo aus der Kneipe (Westplatz) verspricht ebenfalls Kohle, verzichten Sie für HSP auf das Geld. Bei Sakarie (Kneipe) warten zum Lohn neben einem Lichtschwertkristall DSP. Der Agent Xaart (Kneipe) zeigt sich mit HSP erkenntlich. Kiph (Kneipe) fälscht persönliche in offene Visa um, auch das der Kopfgeldjäger vom Westplatz. Ein weiteres offenes Visum ist im Besitz der Gaunerin Bekkel (Kneipe).

kampfschild ein und verschanzen Sie sich hinter einem der Tische. So halten Sie die Angreiferinnen auf Distanz, zerstören deren Schilde und geraten kaum in Gefahr.

15. Visquis treffen

Wenn Mira auftaucht, trifft sie sich mit Visquis im Ostflügel des Jekk Jekk Tarr. Nach der nächsten Zwischensequenz betritt der Held allein die Giftgas-Spelunke und schlägt sich bis zum Privatzimmer im Osten durch. Die angreifenden Außerirdischen setzt er am einfachsten mit dem »Lähmungsfeld« außer Gefecht. In den Tunneln arbeitet er sich bis zur Sicherheitstür nördlich des Startpunktes vor.

GOTOS VERSTECK**16. Die Arena**

Nach dem Wechsel zu Mira muss sich diese gegen den Wookiee verteidigen. Sie aktiviert einen Nahkampfschild und lockt den Gegner anschließend über die Minen. Mit der Blasterpistole gibt sie »Schnelles Feuer« ab. Auf diese Weise besiegt sie auch die nach dem Sieg auftauchenden Bestien. Spielen Sie den haarigen Unhold, ist der Nahkampf die richtige Taktik. Eine der Leichen hat die Zugangskarte für das Tor. Damit öffnet Mira/Hanharr die Arena und begibt sich in den westlichen Raum. Mira vertraut dabei auf ihr Schleichtalent, Hanharr auf seine Schwerter. Dort öffnet der Charakter dann die beiden Fluchttunnel. Nun kann der Held die übrigen Gegner umhauen und die Arena betreten.

**17. Transponderkarte stehlen**

Sobald Sie T3-M4 steuern, melden Sie sich bei C7-M3 und anschließend bei C6-E3. Der

Droide verschrottet den Türwächter, fährt in den nächsten Raum und öffnet das Schott: 1. mittlerer Block gegen den Uhrzeigersinn, 2. rechter Block im Uhrzeigersinn, 3. linker Block gegen den Uhrzeigersinn. Dahinter gibt es die dringend benötigte Transponderkarte. Auf dem Rückweg kümmert sich der tapfere Droide noch um die HK-50-Kopfgeldjäger mit Ionen-Waffen. Das HK-Chassis sammelt T3-M4 auf.

18. Programme sammeln

Die beiden Partymitglieder, die sich auf Gotos Jacht schleichen, entnehmen beim Startpunkt dem Droiden das »Abschaltungsprogramm«. Dem Goto-Commander im angrenzenden Raum entreißt das Duo die Codetafel. Laden Sie bei der nächsten Kontrollkonsole das »Abschalten«-Programm hoch, geben Sie die Codetafel ein und deaktivieren Sie so die Isolationszellen. Im Nordosten liegen Zellen, wo ein Computerhacker die Geschützcodes einen Droiden bergen kann. So deaktivieren Sie die Kanonen.

19. Held retten

In der Sicherheitskonsole im Süden findet der Trupp das »Überladen«-Programm. Damit können Sie die Geschütztürme überlasten. Der Jedi hält sich im östlichsten Raum auf, hier gibt es auch den Code für die Energieverteilung. Nun schlägt sich die wiedervereinte Gruppe nach Westen zur Brücke durch, die aktivierten Minen hebt ein Sprengstoffspezialist einfach auf. Alternativ können Sie auch mit Mira zur Brücke schleichen, die Codes aus dem Behälter stellen und so die Minenfelder ausschalten. Auf der Brücke nutzen Sie den Energiecode, um die Tarnung der Jacht zu deaktivieren, dann kehren Sie zur Ebon Hawk zurück.

**RÜCKKEHR NACH ONDERON/DXUN
DSCHUNDELGRAB****20. Angriffstrupp bilden**

Nehmen Sie für diesen Trupp auf jeden Fall Bao-Dur als Techniker mit. Bereits im Starttunnel hat er einen Überbrückungs-

code parat, mit dem Sie den Sensor am Ausgang deaktivieren können. Auch den dahinter liegenden Notstromgenerator bringt Bao-Dur zur Explosion. Danach überrennt die Gruppe das Lager in der Kartenmitte und der Techniker hackt sich in den Computer, um die Geschütze auf die feindlichen Sith zu justieren. Danach stürmen die Recken über die Rampe in das Grab. Die beiden Lords können Sie leicht mit »Machtwelle« ausschalten.

21. Unterstützung suchen

Im Innern sucht die Gruppe zuerst die südwestliche Kammer auf, wo sie den Medidroiden repariert. Anschließend setzt Bao-Dur das alte Terminal in stand (»Modul C«). Die südöstliche Kammer bietet neben einem weiteren Terminal (»multiplizieren, subtrahieren, addieren, multiplizieren«) einen Droiden, den Sie reparieren und rekrutieren können. Der Jedi ergibt sich nun entweder der Dunkelenergie (DSP) oder zeigt Willensstärke (HSP).

22. Sith besiegen

Den Öffnungsmechanismus für das Tor im Zentrum finden Sie in der nordwestlichen Kammer, zusammen mit einem Dunkelenergiefeld. Hinter dem Tor warten drei starke Sith. Das Trio konzentriert seine Bemühungen immer nur auf einen der Feinde, die übrigen stellt der Jedi mit Machtfähigkeiten wie »Machtwelle« kalt. Der mandalorianische Führer taucht dann nach dem Sieg auf.

DER PALAST**23. Zum Palast stürmen**

Die Gruppe – bestehend aus dem Helden, Kreia und einem Techniker-Droiden – legt die Gegnerscharen mit »Lähmungsfeld« oder »Machtwelle« lahm und geht danach zum Nahkampf über. GO-TOs »Droiden zerstören«-Fähigkeit sorgt bei den Gegnerblechbüchsen für Wirbel. Über den nordwestlichen Ausgang geht es zur Himmelsrampe, wo Sie mit den Geschützturmkontrollen das erste Energieschild deaktivieren. Hilfsbereite Zeitgenossen erhalten in der Kaserne Unterstützung für die näch-

BONUS-MISSIONEN NAR SHADDAR

Ziel	Erhalten von/Zeit/Ort	Lösungsablauf (HSP/DSP)
Einschüchterung	Selbstständig/nach Landung auf Nar Shaddar/Gang vor Landeplattform (Flüchtlingslandeplatz)	Helfen (HSP) Sie dem Flüchtling, oder ignorieren Sie (DSP) die Erpressung.
Air-Speeder	Selbstständig/nach Ausschalten der Serreco-Gang/Ostbereich (Flüchtlingsbereich)	Sie brauchen diese Komponenten: Navigationsinterface (Container in Tubbs Garage), Lenklappen aus Container (Nordosten von Docks) und kryogenische Energiezelle von Lasavvou (Docks). Die Arbeiten führen T3-M4 oder Bao Dur durch.
Droidenbeschaffung	TT-32/nach Gespräch mit Tubb/Swoop-Bike-Garage (Flüchtlingslandeplatz)	Der Droide IT-31 ist im Besitz von wichtigen Motorenplänen. Sein Besitzer Kodin nordöstlich der Garage lässt sich mit einem hohen Überzeugungswert zu einem günstigen Preis überreden. Auch eine Drohung (DSP) zeigt Wirkung. TT-32 zeigt sich erkenntlich für die Mühen. Böse Buben erpressen ihn noch.
Hinterhalt	Selbstständig/nach Betreten des südöstlichen Raumes/Flüchtlingslandeplatz	Hier kommt es unweigerlich zum Kampf, durch den Sie Aufmerksamkeit bei der Gilde erregen. Die Gegner sind kein großes Problem.
Handelskrieg	Oondar/bei erstem Gespräch/Ostseite (Flüchtlingslandeplatz)	Der Händler bietet der Gruppe für die Beseitigung seiner Konkurrentin (DSP) einen tollen Rabatt an. Helfen Sie Geeda (HSP) in diesem Konflikt. Nach der Stabilisierung von Onderon und Dantooine verkauft sie sehr gute Ware.
Rutums Schulden	Selbstständig/bei Antreffen Rutums/nordöstlicher Bereich (Flüchtlingslandeplatz)	Überreden Sie die Gilden-Mitglieder (HSP) oder belügen Sie diese (DSP), um Rutum aus dem Schlamassel zu helfen. Beides sorgt für mehr Aufsehen.
Lupos Vorteil	Lys/bei erstem Gespräch/Swoop-Galerie (Flüchtlingslandeplatz)	Nehmen Sie Lys Angebot an, den Swoop-Droiden zu sabotieren. Durch Überreden oder herausragende Computerkenntnisse überlässt sie dem Helden die Zugangs-codes. Der benutzt die Konsole im Nebenraum, untersucht den Droiden nach Unregelmäßigkeiten und aktiviert anschließend die Selbstzerstörung. Lys ist die Aktion 2.000 Credits wert.
Neue Energiequelle	siehe »Bonus-Missionen Telos (Fortsetzung)«	Vogga willigt nach dem Lösen des Goto-Problems ein, Telos zu beliefern.
Voggas Gruppe	Selbstständig/nach Anschleichen/Südwestliche Unterkünfte (Docks)	Ein schleichbegabter Abenteurer nähert sich den beiden Gangstern und lauscht dem Plan, Vogga zu bestehlen. Kaufen Sie in der Bar (Unterhaltungspromenade) eine Flasche Jumasaft. Neben dem Tresen heuert die Dienerin als Tänzerin für Vogga an, der dadurch einschläft. Der Held nutzt die Chance, füllt die Wasserschüssel der Kath-Hunde mit dem Jumasaft und erledigt so die beiden Tiere. Jetzt ist der Weg zur Schatzkammer frei.
Launischer Captain	Lunar Shadow-Crewmitglied/bei erstem Gespräch/südwestliche Unterkünfte (Docks)	Die Crew bittet Sie, den Captain aus der Jekk Jekk Tarr-Bar zu holen. Das geht mit Atemmaske oder später als Mira. Alternativ vermitteln Sie Odis (Flüchtlingsbereich) an die Crew (HSP) – ein arbeitsloser Pilot weniger.
Lieferexperiment	Bith-Wissenschaftler/bei erstem Gespräch/südwestliche Unterkünfte (Docks)	Nehmen Sie den Lieferauftrag an und marschieren Sie zu Pylon 3 (Docks). Dort findet die Gruppe eine Leiche und einen feindseligen Droiden. Bei der Rückkehr zum Wissenschaftler ist dieser spurlos verschwunden.
Galaktische Vereinigung	Lootra/ bei erstem Gespräch/südwestliche Unterkünfte (Docks)	Lootra vermutet seine Frau im Flüchtlingslager. Machen Sie für DSP kurzen Prozess mit ihm. Gute Jedi räumen die Gilden-Wachen am Eingang des Flüchtlingsbereiches aus dem Weg und informieren anschließend Aaida, die in der großen Halle lebt (HSP).
Paazak-Höhle: Garedi	Twik'Gar/bei Eintreffen/östlicher Eingang (Unterhaltungspromenade)	Der Held nimmt die Mini-Mission an, auch wenn sie nach Hinterhalt riecht. Doch zuerst verweigert die Wache vor der Paazak-Höhle (Unterhaltungspromenade) der Gruppe den Zutritt. Holen Sie sich bei Kaalah-Nar am östlichen Sektoreingang das Passwort ab. Für DSP lockt der Held den armen Garedi entweder nach draußen oder überredet ihn zu einer freiwilligen Niederlage im Spiel.
Paazak-Höhle: S4-C8	Selbstständig/bei erstem Gespräch/Paazak-Höhle (Unterhaltungspromenade)	Mit Hilfe von Computer- oder Reparaturkenntnissen befreien Sie den Droiden von seiner Spielsucht. Untersuchen Sie aber unbedingt das Gehäuse vor dem Eingriff. Das erzeugt Aufmerksamkeit bei der Schmuggler-Gilde.
Paazak-Höhle: Dahnis	Selbstständig/bei erstem Gespräch/Paazak-Höhle (Unterhaltungspromenade)	Schmeicheln Sie Dahnis oder lassen Sie Atton spielen, um die Konkurrentin zu besiegen.
Paazak-Höhle: Der Champ	Der Champion/nach Sieg gegen S4-C8, Garedi und Dahnis/Paazak-Höhle (Unterhaltungspromenade)	Der Champion taucht erst auf, wenn Sie die anderen drei Spieler besiegt oder überlistet haben. Auch den Champion können Sie zu einer Niederlage überreden, dafür schenkt er Ihnen tolle Spielkarten. Außerdem heimst die Gruppe sehr viel Aufmerksamkeit ein.
Fassas Frachter	Fassa/auf Nachfrage/vor Pylonen (Docks)	Fassa bittet die Weltraumstreuner, die Frachter in die Docks zu führen. Leiten Sie mit der Konsole neben Fassa die Energie in Pylon 2 um. Dort weisen Sie per Terminal den Frachtern die Prioritäten zu: 1. Silver Zephyr, 2. Alakandor, 3. Toorna's Profit.
Überforderter Ithorianer/ Energieknappheit	Fassa & Lasavvou/ bei erstem Gespräch/vor Pylonen & südwestliche Unterkünfte (Docks)	Fassa erzählt Ihnen von der Energieknappheit. Bieten Sie Lasavvou Ihre Hilfe an oder treiben Sie die Gebühr (200 Credits) ein. Als hilfsbereiter Mensch sprechen Sie mit Fassa. Er willigt ein, die Gebühr für ein paar Energiezellen zu vergessen. Lasavvou ist begeistert und schenkt Ihnen ebenfalls eine Energiezelle.
Seuchenträger	Geriell/bei Ansprechen/Halle (Flüchtlingsbereich)	Geriell ist erkrankt. Heilen Sie ihn (HSP) oder überreden Sie ihm zum Sterben (DSP).
Flüchtlingsorgen	Husseff/bei erstem Ansprechen/Halle (Flüchtlingsbereich)	Die Flüchtlinge benötigen mehr Platz. Dunkle Jedi überzeugen Husseff von der Aussichtslosigkeit ihrer Lage (DSP). Mutige Helden suchen die Serreco-Gang im Osten auf und versuchen, diese zu überzeugen. Der Versuch endet im Kampf, löst aber das Problem. Saquesh überzeugen Sie, indem Sie von Geriels Krankheit berichten. Auch hier führt alternativ der Kampf gegen die Verbrecherbande zum Erfolg.
Verkauft an die Hutten	Nadda/bei erstem Ansprechen/Halle (Flüchtlingsbereich)	Die Gilde hat Naddas Tochter entführt. Kaufen Sie das Mädchen bei Saquesh frei (HSP). Dunkle Schergen nehmen Saqueshs Angebot wahr, das Geld von der Mutter zu erpressen (DSP) und bereichern sich dadurch zusätzlich.
Reisemöglichkeit gesucht	Kahranna/bei erstem Ansprechen/Halle (Flüchtlingsbereich)	Die Dame sucht eine Transfermöglichkeit. Sie können sie erst im Preis hochtreiben und sie dann betrügen (DSP). Für HSP fragen Sie nach dem Besuch von Gotos Jacht den Dockmeister Fassa nach Plätzen für die Überfahrt.

BONUS-MISSIONEN DANTOOINE

Ziel	Erhalten von/Zeit/Ort	Lösungsablauf (HSP/DSP)
Farmausrüstung	Suulru/bei Ansprechen/westlicher Gang (Khoonda)	Jorran versteckt sich im nordwestlichen Raum des Enklave-Kellers. Nachdem Sie die nahen Monster ausgelöscht haben, traut er sich heraus. Lassen Sie ihn laufen, um die Angelegenheit später zu klären, oder räumen Sie ihn aus dem Weg (DSP). Bleibt Joran am Leben, können Sie ihm den Modulator im Schrottsammlerlager abschwatzen und Suulru übergeben (HSP).
Wachwechsel	Modrul/bei erstem Gespräch/westlicher Gang (Khoonda)	Nachdem der Held den Auftrag erhalten hat, unterhält er sich mit Zherron (Khoonda) und erschleicht sich dessen Vertrauen. Bevor er jedoch die Nachricht an Dopak überbringt, teilt er die Neuigkeiten Adare mit. Dopak hält sich im Osten des Enklaven-Hofes auf. Später klärt sich Modruls Verdacht auf.
In den Höhlen	Zherron/bei erstem Gespräch/Miliz-Hauptquartier (Khoonda)	Marschieren Sie durch den Eingang im Südosten der Ebene in die Kristalhöhle und arbeiten Sie sich im Innern bis zur nördlichsten Höhle vor. Ahrnell, der sich im Südosten des Labyrinthes herumtreibt, hat eine besondere Duftdrüse. Wenn Sie ihm diese abnehmen, erhalten Sie DSP. Im Norden besiegen Sie die Kinrath-Matriarchin, um den Nachschub an Jung-Kinraths zu unterbinden. In einer der Kristallformationen entdeckt der Held seinen persönlichen Kristall.
Sensorsuche	Saedhe/bei erstem Gespräch/Absturzstelle (Khoonda-Ebene)	Die gesuchten Atmosphärensensoren befinden sich im ersten Geröllhaufen dicht hinter dem Eingang der Kristalhöhle. Sie erhalten bis zu 4.000 Credits für den Fund.
Ruhelose Geister	Davaala/bei erstem Gespräch/Schrottsammler-Lager (Enklaven-Hof)	Die erste Leiche liegt in einem der nördlichen Räume des Enklave-Kellers, die zweite im Süden. Dort finden Sie auch ein Testament. Ändern Sie es zu ihren Gunsten um (DSP) oder bringen Sie alles unversehrt zu Davaala zurück. Schlagen Sie zugunsten eines Begräbnisses die Belohnung aus (HSP). Auch Zherron (Khoonda) nimmt das Testament entgegen, überlässt aber der Gruppe die restlichen Gegenstände (HSP).

sten Kämpfe. Das Energiefeld im Nordosten überladen Sie mit dem Lichtschwert.

24. Sicherheitsroutinen deaktivieren

Im Palast stürmt die Party in den Sicherheitskomplex im Südwesten, um Captain Riiken zu befreien (HSP) oder zu ermorden (DSP). Mit dem Terminal öffnen Sie alle Sicherheitstüren, deaktivieren den Energiekäfig und umgehen die primären Sicherheitsroutinen. Den Hacker nehmen Sie fest oder schicken ihn ins Grab (DSP). Im Nordosten befindet sich ein Lagerraum mit tollen Gegenständen, die Schlüssel lauten 66, 45, 39. Jedi sprechen mit dem Offizier im Nebenraum und übergeben ihm die Codes.

25. Meister Kavar

Im Vorraum des Thronsaals stellt sich das Trio dem Monster. Verbessern Sie per Macht Ihre Attribute und umzingeln Sie den Gegner, um maximalen Schaden zu verursachen. Danach sprechen Sie mit Vaklu, überlassen der Herrscherin die Entscheidung und plädieren für ein ordentliches Gericht (HSP). Bösewichter besiegen stattdessen Meister Kavar unter Zuhilfe-

nahme von Stimulanzien und erledigen anschließend die Herrscherin.

DANTOOINE

26. Vrook befreien

Nach der Landung sucht die Gruppe die Administratorin Adare in Khoonda auf und erkundigt sich nach Vrook. Adare weist auf die Ruinen und lässt das Tor öffnen. Im Jedi-Archiv des Enklave-Kellers findet der Held ein Datapad, das ihn zur Kristalhöhle führt. Dort befreien Sie den Jedi-Meister, verlassen die Höhle und treffen auf den Söldner-Anführer.

27. Verteidigung stärken/schwächen

Dunkle Zeitgenossen nehmen das Angebot an, sabotieren per Terminal in Khoonda die Geschütztürme und deaktivieren die Minen. Auch Sabotageakte in der Droidenbucht oder auf der Krankenstation erleichtern die bevorstehende Offensive. Danach treffen sie sich mit Azkul und greifen an. Meister Vrook stellt zu diesem Zeitpunkt keine große Gefahr mehr dar, greifen Sie aber unbedingt auf den »Makashi«-Stil zurück.

28. Anwerbung

Als echter Jedi lehnen Sie ab, bekämpfen die angreifenden Söldner und sprechen mit Adare, die Ihnen eine Schlüsselkarte gibt. Für Zheron rekrutiert die Gruppe dann Dilan und Akkere (Khoonda-Ebene), Suulru (Khoonda) und Jorran (Enklaven-Hof). Außerdem erfüllt er noch die anderen beschriebenen Verteidigungsmaßnahmen, dann meldet er sich bei Zherron zurück. So ist der Kampf gegen die Söldner leicht.

KORRIBAN

MEISTERIN VASH

29. Tore öffnen

Der Weg führt von der Landezone direkt nach Norden zur Sith-Akademie. Plündern Sie die Leichen im Tal nur, wenn Sie sich mit starken Monstern auf einen Kampf einlassen und dafür Erfahrung einheimen wollen. Im Südwesten des Gebäudes steht ein Studententerminal. Erstellen Sie ein neues Benutzerkonto (»ID: 3401726-B853S500X001«), öffnen Sie die Bibliothek für Stufe 1 und ab-

solvieren Sie anschließend den Test der Stufe 1 (1. Freedon Nadd, 2. 20, 3. Gizka, 4. Ich lüge immer, 5. Leidenschaft – Stärke – Macht – Sieg). Jetzt kann der Held auch die Tests der Stufe 2 entriegeln. Außerdem finden die Abenteurer in der Bibliothek auf dieser Ebene Thorium-Ladungen.

30. Treffen mit Darth Sion

Der Held durchläuft nun im südöstlich gelegenen Trainingsraum die Kampfsequenz, um das Tor am Ende des Ganges zu öffnen. Dort liegt Meisterin Vashs Leiche und neben ihr das Datapad. Mit diesem Hinweis loggen Sie sich in den Computer, öffnen die Vordertür und treffen in der mittleren Halle auf Sion. Setzen Sie den »Makashi«-Stil gegen ihn ein und weisen Sie auch Ihren Kameraden den Sith als Ziel zu. Sobald sich Kreia meldet, ergreift die Party die Flucht.

BEGRABENER JEDI

31. Malaks Phantom

Jedi oder Sith mit extremer Ausrichtung haben die Möglichkeit, ein geheimes Grabmal zu erforschen. Dazu wandert der Trupp durch die Shyrack-Höhle im Norden des Tals. Im Nordosten der Höhle liegt der Eingang zum Grabmal, dahinter wartet ein Kampf gegen das Malak-Phantom und einige Jedi. Konzentrieren Sie sich dabei nur auf Malak, da nach dessen Niederlage die übrigen Phantome verschwinden.

32. Revans Phantom

Weiter im Osten wartet ein Gewissenstest auf den Helden. Entweder entschärfen Sie die Minen oder laufen an der Spitze der Truppe, um HSP zu sammeln. Oder Sie schicken die Truppe vor Ihnen durch die Minen (DSP). Im Nordosten trifft der Protagonist auf weitere Visionen. Für HSP beschützt er Kreia, für DSP schließt er sich den anderen Gefährten an. Aber erst wenn Sie sich in einem neuen Gespräch untätig zeigen und alle Gegner bekämpfen müssen, öffnet sich das Tor im angrenzenden Gang. Dahinter bekämpfen Sie Revans Phantom, dann gehören alle tollen Gegenstände in der Kammer Ihnen.

RÜCKKEHR NACH DANTOOINE UND TELOS

DIE SITH-OFFENSIVE

33. Kampf mit Atris

Da die Abenteurer nun alle verschollenen Jedi-Meister wieder gefunden haben, kehren sie zur neu erbauten Jedi-Enklave auf Dantooine zurück. Je nach Ausrichtung erhalten Sie bei der Konfrontation mit dem

Ex-Jedi-Rat eine sehr starke Macht-Fähigkeit. Danach führt der Weg zu Atris geheimer Akademie auf Telos, wo Sie diese bekämpfen müssen. Ihre Entscheidung, ob Sie Atris verschonen oder nicht, bringt aber weder HSP noch DSP.



34. Telos unter Feuer

Die Citadel-Station erwehrt sich heftiger Angriffe durch die Sith. Sprechen Sie mit Leutnant Grenn und schlagen Sie sich anschließend bis zum Unterhaltungsbereich 081 durch. Dank der mittlerweile ausgeprägten Machtfähigkeiten stellen die gegenrischen Sith keine große Gefahr dar. Im Unterhaltungsbereich verschleucht der Held alle Feinde aus der TSF-Zentrale im Westen, um sich im Anschluss mit den anderen Kämpfern im Süden zu treffen. Nehmen Sie auf jeden Fall von dort aus Visas mit, um einen besonderen Teil der Story nicht zu verpassen!

RAVAGER

35. Sprengladungen anbringen

Auf dem Schiff platziert der Trupp insgesamt vier Protonen-Kerne an wichtigen Punkten. Unterwegs auftretende Feindscharen räumen Sie mit Masse-Machtfähigkeiten wie »Lähmungsfeld« oder »Machtwelle« beiseite. Die ersten drei Ladungen versteckt der Held im Südwesten (1x) und im Süden (2x). Da mittlerweile jedoch ein Kern verloren gegangen ist, sammelt die Gruppe einen neuen im nördlichen Schiffsmittelteil auf. Im Südosten erhält Visas nach einer kurzen Zwischensequenz zusätzliche Kräfte. Den letzten Kern platzieren Sie dann im Nordosten.

36. Darth Nihilus

Als nächstes marschieren die Helden zur Brücke, um sich Darth Nihilus zu stellen. Schwächen Sie ihn bereits im Gespräch mit der Feststellung, dass Kreia gelogen hat. Durch die Unterstützung Ihrer beiden Mitstreiter setzen Sie Nihilus schnell und heftig zu. Sobald er jedoch die Hälfte seiner Lebensenergie verloren hat, muss Visas die Verbindung unterbrechen. Nur so können Sie den Gegner endgültig besiegen. Wenn Sie Nihilus' Maske an sich nehmen, erhalten Sie weitere Machtpunkte.

DIE AKADEMIE

37. Remote steuern

Nach dem Verlassen der Ravager erleidet die Gruppe erneut eine Bruchlandung. Hier wechseln Sie in die Rolle von Baodurs Remote. Ihre Aufgabe ist es, aus den abgestürzten Republik-Raumern Maschinenkerne zu bergen und anschließend die dortigen Konsolen zu aktivieren. Die ersten beiden Kerne liegen auf dieser Ebene im Nordosten und Südwesten, die übrigen beiden auf der darunter gelegenen Ebene (Tiefen) im Osten und Südwesten.

38. Gefährliche Gegner

Sobald Sie wieder den Helden steuern, marschieren Sie zum nördlichen Ausgang der Tiefen, um in die Akademie zu gelangen. Unterwegs begegnen Sie im Westen einem riesigen Monster. Lähmen Sie es mit Ihren Machtkräften. Ist das nicht möglich, beschleunigen Sie den Helden mit »Machtgeschwindigkeit« und erledigen Sie den Gegner aus der Ferne mit Granaten oder Distanzwaffen. Als Vertreter der hellen Machtseite steht Ihnen in der Rolle von Mira ein Kampf gegen Hanharr bevor, der den Ausgang bewacht. Auch hier gilt es, den Wookiee auf Distanz zu halten. Für den Schutz bieten sich Nahkampfschilde an.

39. Darth Sions Ende

In der Akademie durchqueren Sie den östlichen oder westlichen Flügel, um im Norden zum Kerneingang zu gelangen. Vor dem Eingang stellt sich Darth Sion in den Weg. Auch ihn können Sie in den Gesprächen schwächen (1. Man muss nicht kämpfen, 2. Kreia benutzt Dich.). Sollte er Ihren Machtkräften widerstehen, greifen Sie auf starke Nahkampfschilde zurück, um sich zu schützen. Dann erledigen Sie ihn am einfachsten im Handgemenge.

40. Das letzte Duell

Der Endgegner in der Gestalt von Darth Traya wartet schließlich im Kern. Nach einem erhellenden Gespräch mit der alten Dame folgt ein Kampf. In der ersten Runde setzen Sie auf Spezialattacken wie »Meister-Unruhe« oder »Kritischer Treffer«, um die Gegnerin zu besiegen. Während der zweiten Runde erhält Traya jedoch Unterstützung durch Lichtsäbel. Halten Sie sich die Feinde entweder mit »Machtwelle« vom Leibe oder locken Sie durch Weglaufen einzelne Gegner zu sich, um sie dann auszuschalten. Sobald Traya das Zeitliche gesegnet hat, verschwinden auch die Lichtsäbel. Sie und Ihre Gefährten haben erfolgreich dieses Weltraumabenteuer überlebt, herzlichen Glückwunsch!

Christoph Söchting / MS