Komplettlösung, Teil 1

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2

Keine Erinnerung, aber jede Menge Missionen – mit unserer Lösung zu Lucas Arts' Rollenspiel schaffen Sie alle Aufträge.

Gedächtnisverlust scheint in der Zukunft an der Tagesordnung zu sein: Auch in Lucas Arts' Fortsetzung zum erfolgreichen Knights of the Old Republic kann sich der Held zu Beginn an nichts mehr erinnern. Dank unserer detaillierten Tipps zu Haupthandlung und Bonus-Missionen werden Sie aber schnell wieder zu alter Stärke zurückfinden. Je nach Gesinnung absolvieren Sie dazu Aufträge für Helle-Seite-Punkte (HSP) oder Dunkle-Seite-Punkte (DSP). Viel Spaß bei der Erforschung der Galaxis!

EBON HAWK – PROLOG

1. Reparatur-Kit basteln

T3-M4 rollt in den Kommunikationsraum und hackt sich mit der Sonde aus dem Plasteel-Behälter in das Computersystem. So überbrückt er den Schottmechanismus. Im Hauptladeraum findet der Droide neben einer Schlüsselkarte noch Sonden und Maschinenteile. Mit diesen Gegenständen durchsucht er alle Behältnisse im Frachtraum, repariert 3C-FD und weist ihm die Sicherheitskonsole zu. Während sein neuer Blechkumpel die Garagentüren bedient, rollt T3-M4 in die Werkstatt, um dort an der Werkbank ein Reparatur-Kit zu erstellen.

2. Hyperantrieb reparieren

Anschließend begeben sich die beiden Droiden mit dem Aufzug zur Außenhülle der Ebon Hawk. Draußen sammeln sie alle Teile aus den Luken, alle Minen und den Raketensprengsatz ein. Mit den freiliegenden Drähten überbrücken sie das Kojenschott. Wieder zurück im Raumschiff hat T3-M4 nun Zugang zur Steuerbordkoje. Hier findet er weitere Teile und einen Flammenwerfer. Mit dem Raketensprengsatz knackt er das Maschinenraumschott und repariert den Hyperantrieb. Dann fliegt er die nahe Raumstation Peragus über die Sternenkarte der Ebon Hawk an.

PERAGUS-STATION

STATIONSEBENEN, TEIL 1

3. Treffen mit Kreia

Mit der Konsole im medizinischen Labor entriegelt der Held die Türen. Nun besucht er die Krankenstation, wo er die Leichen filzt. Nach dem Gespräch mit Kreia knacken Sie mit dem Plasmabrenner das Schott zur südwestlichen Halle. Auf dem Weg zur Notluke trifft der Jedi auf defekte Minendroiden, die er bekämpfen muss. In Gefechten gegen Droiden sind die Machtkräfte der »Droiden betäuben«-Reihe und Ionen-Waffen äußerst effektiv. Der Computer im Sicherheitsraum enthält interessante Logbücher. Im benachbarten Lagerraum wartet ein Tarnfeldgenerator auf den Jedi, mit dessen Hilfe er an den Droiden im Kommunikationsraum vorbeischleicht.

4. Attons Befreiung

Hier betätigt der Held den Überbrückungsschalter am Verwaltungscomputer und deaktiviert anschließend die Droiden. Im Gefängnis trifft er auf Atton, dem er einige Antworten abringt. Anschließend kann er ihn befreien (HSP) oder im Knast verrotten lassen (DSP). Mit dem Verwaltungscomputer reaktivieren Sie T3-M4 im Hangar 25.

5. Notluke öffnen

Der Droide durchwühlt alle vorhandenen Behälter und schlägt sich danach zum Treibstofflift durch. Die gegnerischen Blechbüchsen kann er leicht mit dem Droiden-Beruhiger kurzzeitig lahm legen. Auf der unteren Buchtebene erobert T3-M4 ein Datenpad und einige Minen. Damit kehrt er zum Startpunkt zurück. Mit den gesammelten Komponenten repariert der Droide das Hangarterminal und sprengt dann das Schott zum Sicherheitslagerraum auf. Hier liegen neben den benötigten Computersonden zahlreiche brauchbare Gegenstände. Mit der Sonde öffnen Sie über das Hangarterminal die nahe Drucktür. Dahinter geht es in den Treibstoff-

BONUS-MISSION PROLOG

Ziel	Erhalten von/Zeit/Ort	Lösungsablauf
Held heilen	Tutorial/nach Betreten Hauptladeraum/Hauptladeraum	Medi-Pack aus Krankenstation einsammeln und Held damit behandeln.

BONUS-MISSIONEN PERAGUS-STATION		
Ziel	Erhalten von/Zeit/Ort	Lösungsablauf
Morde in der Krankenstation aufklären	Selbständig/nach Lesen der medizinischen Protokolle/ Krankenstation (Verwaltungsebene)	Den Protokoll-Droiden HK-50 vor dem Kampf in der Hauptzentrale darauf ansprechen.
Geschichte der Galaxis erfahren	Kreia/nach Durchsuchen der Leichen/ Leichenschauhaus (Verwaltungsebene)	Kreia nach Flucht von der Peragus-Station auf die Mandalorianischen Kriege ansprechen.
Neuere Geschichte erfahren	Kreia/nach Durchsuchen der Leichen/ Leichenschauhaus (Verwaltungsebene)	Protokolle im Besprechungsraum der Harbinger ansehen. Nach der Flucht von der Peragus-Station mit Kreia und T3-M4 sprechen.
HK-47 rekonstruieren	Selbständig/nach Flucht von der Peragus-Station und Inspizieren des deaktivierten HK-47/Ebon Hawk	Vokabulator nach Kampf in der Hauptzentrale (Verwaltungsebene) gegen HK-50 aufsammeln und einbauen. Die übrigen Teile folgen in Teil 2 der Lösung.

bereich, wo T3-M4 mit dem Terminal die Notluke öffnet. Der Held kann diese jetzt benutzen. Vorher heimst er im Gespräch mit Atton noch HSP oder DSP ein.

6. Die Mine

In der Mine wimmelt es von feindlichen Blechbüchsen. Verschrotten Sie zuerst die Wartungs-Droiden und danach die Minen-Droiden, da letztere sonst regelmäßig repariert werden. Vor den Dämpfen schützt ein Energieschild. Mit dem Steuerpult in der Kartenmitte senkt der Held alle Energiefelder und manipuliert die Droiden. Im Süden warten nützliche Upgrades, das Schott entriegeln Sie mit dem Plasmabrenner. Jetzt geht mit dem im Südosten liegenden Turbolift nach oben.

7. Stimmprotokoll organisieren

Unterhalten Sie sich mit dem Protokoll-Droiden über den Verbleib der Minenarbeiter (HSP/DSP). Danach sammeln Sie den Schalldrucksensor im Nachbarraum auf und überreden HK dazu, den Stimmcode zu imitieren. Auch ein Zusammenbasteln der beiden Logbücher aus Kontroll- (Treibstoffdepot-Ebene) und Sicherheitsstation (Verwaltungsebene) mit den Todesschreien (HK-Protokoll-Droide) führt zum Erfolg. So können Sie an der Kontrollstation das Schott entriegeln. Im Verwaltungsbereich unterhält sich der Held mit Atton über die Minenarbeiter (HSP/DSP) und kehrt auf die Depotebene zurück. Hier findet er im Westen einen Raumanzug, in dem er sich ins All begibt. Nach der Zwischensequenz betritt er die Schlafräume.

8. Die Unterkünfte

Die automatischen Feuerlöscher im Durchgang zerstört der Held sicher mit dem Laser aus der Entfernung. Über die Schichtzeitenkonsole im Nordkorridor gelingt es ihm, die Entlüftung zu aktivieren und die Notverriegelung zu lösen. Alternativ können Sie auch eine Gasmaske zum Schutz vor den Dämpfen verwenden. Im Log-Terminal des westlichen Schlafraums entdeckt der Jedi einen Symbolcode, den er mit dem Hololog des in der Nähe liegenden Administrators ergänzt. Zwei weitere Hololog sowie ein Schmugglerversteck findet er im östlichen Schlafraum. Die Tür zum letzten Versteck müssen Sie jedoch erst mit einer Mine am Schloss knacken.

9. Kampf gegen HK-50

Im Südosten stolpert der Protagonist über Coorta und dessen Logbuch. Mit der Konsole sieht er sich den letzten Eintrag an, dann gibt er den Code (7, 5, 13, 17, 3) ein. Der Lift führt zur Verwaltungsebene, wo Kreia sich Ihnen anschließt. Unhöfliche Zeitgenossen bekommen DSP. Auch Atton zieht mit in den Kampf. Doch in der Hauptzentrale stellt sich der HK-Protokoll-Droide dem Trio in den Weg. Pusten Sie zuerst die Treibminen mit »Machtschub« aus dem Weg, anschließend verschrotten Sie den Obermotz mit Ionen-Granaten. Für den Sieg sacken Sie seinen Vokabulator ein und gehen an Bord der Harbinger.

HARBINGER

10. Die Sternenkarten

Die Sith-Killer bekämpfen Sie am einfachsten, indem Sie diese per Machteinsatz betäuben und danach umhauen. Im Besprechungsraum liegen interessante Logbucheinträge. Die notwendige Sternenkarte entdeckt die Gruppe im Bordcomputer auf der westlich gelegenen Brücke. Im Unterkunftsbereich entnimmt der Hauptdarsteller sein Datenpad und ein Armband aus der Truhe in seiner ehemaligen Kajüte. Auf der Krankenstation schiebt er das Pad in die Konsole, überprüft den Bericht und kann den Tank zur Heilung verwenden. Der östliche Turbolift führt zum Maschinendeck.

11. Flucht von der Harbinger

Hier stellt sich Kreia dem unbekannten Sith entgegen. Die anderen beiden Kämpfer marschieren in den Lagerraum, um mit der Wartungskonsole das Schott zum Ionenantrieb zu öffnen. Beim Antrieb findet das Duo noch eine weitere Konsole. Damit entriegeln sie den Wartungsbereich und flüchten durch die Treibstoffleitung.

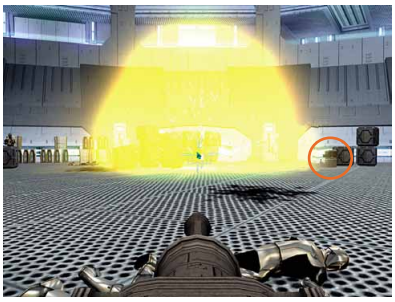
STATIONSEBENEN, TEIL 2

12. Hangartor reparieren

Im Tunnel hinter T3-M4 liegt eine wichtige Leitung, die Sie für später unbedingt mitnehmen müssen. Mit der Notfallfeldstation auf der Rampe schalten die drei Helden das Kraftfeld ab und kämpfen sich in den Hangarbereich vor. Der Droide ersetzt dort die defekte Leitung am Kontrollterminal, um das Schott zu öffnen.

13. Sith abwehren

Auf dem Weg zum Raumfrachter muss die Gruppe durch einen mit Gasen gefüllten Raum. Dank Reparatur- und Computerkenntnissen ist es jedoch einfach, mit dem Kontrollterminal im Südosten die Gase abzuleiten. Nach dem Betreten der Ebon Hawk müssen Sie noch die anrückenden Sith mit der Bordkanone in Schach halten. Zielen Sie dazu auf die explosiven Tonnen. Je nachdem, wie Sie Ihre Flucht aus dem Asteroidengürtel gestalten, gib es HSP oder DSP.



EBON HAWK

14. Mitstreiter kennen lernen

Der Held sucht auf Attons Rat hin Kreia auf und unterhält sich mit ihr. Je nachdem, wie moralisch und demütig seine Antworten sind, erhält er HSP oder DSP. Anschließend gibt es auch noch bei Atton HSP für ehrliches Verhalten zu ergattern.

TELOS

CITADEL-STATION

15. Ausrüstung finden

Nachdem das Trio den Attentäter ausgeschaltet hat, folgt die Verlegung in den östlichen 082-Bereich. Hier erhält die Gruppe Angebote von der Czerka Cooperation und den Ithorianern. Sobald der Hausarrest aufgehoben ist, besorgen Sie sich eine Umgebungskarte aus dem Terminal im großen Flur. Solche Terminals, die auch als Schnelltransport zu anderen Ebenen führen, finden Sie in allen Bereichen der Citadel-Station. Im TSF-Hauptquartier des Unterhaltungsmoduls holen die Abenteurer ihre Ausrüstung ab, die Ebon Hawk jedoch ist verschwunden. Sie haben nun zwei Möglichkeiten, die Hauptstory weiter voranzutreiben: Entweder nehmen Sie die Aufträge der Czerka Cooperation an (DSP) oder Sie schlagen sich auf die Seite der friedlichen Ithorianer (HSP).

16. Ithorianer-Missionen

Die Ithorianer haben ihre Räume in der westlichen 082-Region. Chodo beauftragt die Party mit einer Eskorte. Der Droide wartet im Dockmodul. Kurz nach Betreten dieser Ebene bieten Ihnen zwei Czerka-Mitarbeiter ein Bestechungsgeld an, lehnen Sie ab. Beim Fracht-Shuttle angekommen folgt auch gleich die erste Attacke von Czerka, bei der Sie einen modifizierten Blaster gewinnen. Anschließend bringt der Held den Droiden zu Chodo, der Ihnen eine Lichtschwert-Energiezellenhalterung schenkt.

17. Exchange besänftigen

Jetzt soll die Gruppe ein Problem mit der Exchange lösen. Doch der Gangster vor deren Hauptquartier im östlichen 082-Bereich verweist die Helden an Luxa im Unterhaltungsmodul. Diese möchte, dass Sie den Anführer Slusk aus dem Weg räumen, sie sorgt im Gegenzug für den Eintritt zum Hauptquartier. Der Gangster lässt die Gruppe nun hinein, doch Slusk hetzt Benok und seine Schläger auf die Abenteurer. Sobald Sie sich den Weg zu Slusk freigekämpft haben, verweigern Sie sich Luxas Bitte, müssen dann aber gegen sie kämpfen. Die Gruppe konzentriert sich bei diesem Kampf auf einzelne Gegner, um die Feinde schnell zu dezimieren. Die »Gegner betäuben«-Fähigkeit schaltet die übrigen kurzzeitig aus. Nach dem Kampf willigt Slusk ein, die Ithorianer in Ruhe zu lassen. Chodo dankt es Ihnen mit HSP.

18. Ermittlungen gegen Czerka

Zuletzt sammelt das Trio pikante Informationen über die Czerka Cooperation. Corrun in der Kneipe (Unterhaltungsmodul) lässt sich sowohl bestechen als auch einfach überreden. Opo Chano aus Appartement B2 (östlicher 082-Bereich) rückt für 2.500 Credits den Ausweis heraus. Das Geld können Sie vorher auch von Chodo holen. Mit diesem Ausweis entführt der Held den Czerka-Empfangs-Droiden B4-D4. Die Ithorianer programmieren die Blechbüchse so um, dass sie lügen kann. Um an die Daten aus dem Mainframe im Czerka- Büro zu gelangen, täuscht der Droide zuerst die Direktorin und überredet anschließend den Wartungs-Droiden zum Amoklauf. Mit den gestohlenen Daten flüchtet er schließlich zu Chodo. Nach Abschluss dieser Mission erhält der Jedi ein Shuttle auf der Dockebene und Chodo heilt einen Teil seiner Machtfähigkeiten.

BONUS-MISSIONEN CITADEL-STATION

Ziel	Erhalten von/Zeit/Ort	Lösungsablauf (HSP/DSP)
Kiste plündern	Selbständig/zu Beginn/Appartement A2 (östlicher 082-Bereich)	Kiste durchforsten und anschließend ahnungslos stellen. Für Mord an Besitzer erhalten Sie DSP.
Alien schützen	Zwischensequenz/erster Besuch im Unterhaltungsmodul/vor Kneipe (Unterhaltungsmodul)	Alien bei Auseinandersetzung beistehen (HSP) oder einfach ignorieren (DSP).
Schmugglerring aufdecken	Selbständig/nach Auffinden des modifizierten Blaster/Ithorianer-Shuttle (Dock-Ebene)	Beim Kampf gegen die Czerka-Schergen im Dockmodul bleibt der modifizierte Blaster zurück. Chodo (westlicher 082-Bereich) empfiehlt, Lt. Grenn (Unterhaltungsmodul) aufzusuchen. Mit Samhan Dobo (Unterhaltungsmodul) reden und sofort Lt. Grenn melden. Danach zum Schein bei Samhan anheuern, die falsche Lieferung bei Grenn abholen und später zur Übergabe mitgehen (HSP).
Für Samhan Dobo schmuggeln	Samhan (Unterhaltungsmodul)/nach Auffinden des modifizierten Blaster/Ithorianer-Shuttle (Dock-Ebene)	Bieten Sie Samhan Ihre Hilfe bei den Schwarzmarktgeschäften an. Zuerst besorgen Sie eine Probe der Bachani-Pflanze aus dem Vivarium (westlicher 082-Bereich), indem Sie in den Computer hacken oder den Hüter belügen. Danach organisiert die Gruppe für Samhan ein Prototypen-Schild aus Hangarbucht 2 (Dock-Ebene). Die anwesenden Ithorianer überreden oder beseitigen Sie einfach. Zuletzt suchen Sie für Ihren Partner noch das medizinische Labor (westlicher 082-Bereich) auf, knacken per Computer die Behälter und stehlen die Arzneimittel. Zusammen mit Samhan liefert der Held dann das Diebesgut im Dockbereich ab, auch wenn einige TSF-Wachen dafür dran glauben müssen. Dafür erhalten Sie DSP, einen tollen Rabatt und besondere Waren von Samhan.
Harras Freundin befreien	Harra/bei Betreten Appartement/östlicher 082-Bereich	Fragen Sie Doton Het nach der Ablöse für die Tänzerin. Sie können Pazaak um sie spielen oder sie einfach für 2.000 Credits freikaufen. Bei erfolgreichem Überreden kostet es nur 1.500 Credits. Schenken Sie ihr die Freiheit für HSP.
Information über den falschen Batu sammeln	Lt. Grenn/nach Attentat/Hauptquartier (Unterhaltungsmodul)	Der Czerka-Mitarbeiter im Südosten der Dockebene rückt die Informationen für 25 Credits heraus. Danach Grenn informieren.
Batono finden	Lt. Grenn/auf Anfrage/Hauptquartier (Unterhaltungsmodul)	Czerka-Mitarbeiter auf Dockebene bedrohen (DSP) oder befragen. Jana Lorso (östlicher 082-Bereich) weiß mehr, erwähnen Sie aber Lt. Grenn nicht. Chodo (westlicher 082-Bereich) verrät den Aufenthaltsort, wenn Sie ihn über Lt. Grenns Absicht aufklären oder belügen. Informieren Sie Jana über das Versteck (DSP). Für die Eskorte aus Appartement C1 (östlicher 082-Bereich) gibt es HSP, für die nachträgliche Auslieferung an die wartenden Söldner DSP.
Ithorianer befreien	Gefangener Ithorianer/auf Anfrage/Exchange-Hauptquartier (östlicher 082-Bereich)	Sprechen Sie den Ithorianer im Energieknast an. Befreien können Sie ihn mit der Konsole in Slusks Büro.
Ithorianer schützen	Moza/nach Lieferung der Czerka-Daten/westlicher 082-Bereich	Bekämpfen Sie die Czerka-Söldner im Hauptquartier der Ithorianer. Moza versteckt sich im Vivarium und gibt Ihnen nach seiner Rettung die Karte zu Chodos Büro. Für dessen Sicherheit erhalten Sie HSP.
Lichtschwert bauen	Selbständig/nach Droidenauftrag/Czerka-Büro oder Ithorianer-Komplex (082-Bereich)	Wenn Sie die Droidenaufgabe der jeweiligen Fraktion erfüllen, entlohnt man Sie mit einer Lichtschwertenergiezellenbefestigung. Die Fundorte der weiteren Bauteile erfahren Sie in Teil 2 der Lösung.
Treibstoff für Citadel-Station organisieren	Lt. Grenn/auf Anfrage/Hauptquartier (Unterhaltungsmodul)	Sprechen Sie Lt. Grenn auf die Peragus-Station an. Den weiteren Verlauf erfahren Sie in Teil 2 der Lösung.
Geflohene Verbrecher	Lt. Grenn/auf Anfrage/Hauptquartier (Unterhaltungsmodul)	Sprechen Sie Lt. Grenn auf die Peragus-Station an. Den weiteren Verlauf erfahren Sie in Teil 2 der Lösung.

19. Czerka-Missionen

Die Czerka Cooperation verfolgt eindeutig illegale Ziele. Die Direktorin Jana Lorso will, dass die Abenteurer den neuen Droiden der Ithorianer aus dem Dock stehlen (Tipp16). Nehmen Sie dazu scheinheilig deren Angebot an, bringen Sie die Blechbüchse aber zu Czerka (DSP).

20. Für Luxa arbeiten

Als Nächstes möchte die Direktorin, dass die Gruppe Slusk von der Exchange meuchelt. Dazu spricht der Held mit Luxa in der Kneipe (Unterhaltungs-Modul), die zwei Gefallen dafür einfordert: Zuerst entsendet sie ihn zur medizinischen Einrichtung im westlichen 082-Bereich. Hier sammeln Sie die Arzneimittel ein, beantworten den Anruf am Terminal und schicken die anderen beiden Mitstreiter für ein paar Minuten fort (im Party-Menu abwählen). Auf sich allein gestellt sucht der Held die Waffenhändler im Appartement B3 (östlicher 082-Bereich) auf und erledigt sie. Luxa ist erfreut und gibt Ihnen gleich den nächsten Auftrag. Dieses Mal soll das Trio vom Droidenhändler Opo Chano aus dem östlichen 082-Bereich Geld eintreiben. Da er aber nicht zahlen kann, muss er über die Klinge springen, was Ihnen DSP einbringt.

21. Exchange-Führung auslöschen

Für die geleisteten Dienste verschafft Luxa dem Team Zugang zum Hauptquartier der Exchange-Mafiosi (östlicher 082-Bereich). Hier gehen Sie wie auf der guten Seite vor, wenden sich aber erst gegen Slusk (Vorsicht: Geschütze!) und wehren sich danach gegen Luxa und ihre kampfstarken Handlanger. Auf jeden Fall belohnt Jana Lorso Ihren Einsatz fürstlich (DSP). Bei der Rückkehr in die Czerka-Büros erzählt B4-D4 den Abenteurern von einem Angriff auf die Firma. Die schlagen sich bis zu Jana durch und sprechen sie auf die Belohnung an. Die Direktorin ist dankbar und besorgt ein Shuttle (Dock-Ebene) für die Gruppe.

22. Flug in die Sanierungszone

Egal für welche Seite Sie sich entschieden haben, nun geht es mit einem Shuttle zur Sanierungszone. Dort treffen Sie einen Gefährten aus alten Tagen. Wie das Abenteuer des gedächtnislosen Jedis auf den anderen Planeten weiter geht, erfahren Sie im zweiten Teil der Komplettlösung.

Christoph Söchting / MS