

# STAR WARS™

# REBEL STRIKE™

## ROGUE SQUADRON III

DOLBY DIGITAL



EmuMovies



Activision Deutschland GmbH, Brunnenfeld 2 - 6, 93133 Burglengenfeld  
LucasArts und das LucasArts-Logo sind Marken von Lucasfilm Ltd. © 2003 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. oder Lucasfilm Ltd. & TM wie verwendet. Alle Rechte vorbehalten. Das Factor 5-Logo ist eine Marke von Factor 5, LLC. Dolby, Pro Logic und das Doppel-D-Symbol sind Marken der Dolby Laboratories.

PRINTED IN GERMANY

80673.262.GM

SPIELANLEITUNG



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO-SYSTEM PASST.



DIESER SPIELTITEL UNTERSTÜTZT GLEICHZEITIGES SPIELEN FÜR EIN BIS ZWEI SPIELER UNTER VERWENDUNG ZWEIER CONTROLLER.



DIESER SPIELTITEL ERFORDERT EINE MEMORY CARD (SPEICHERKARTE), UM SPIELSTÄNDE-, EINSTELLUNGEN ODER -STATISTIKEN ABZUSPEICHERN.



DIESER SPIELTITEL IST KOMPATIBEL MIT DEM MOBILEN GAME BOY ADVANCE VIDEOSPIEL-SYSTEM.

### ZURÜCKSETZEN DER STEUERELEMENTE DES CONTROLLERS IN DIE NEUTRALE POSITION

Sollten die L- oder R-Tasten gedrückt sein oder der Control Stick oder C-Stick sich nicht in der neutralen Position befinden, wenn du die Stromversorgung einschaltest, kann dies zu Fehlfunktionen während des Spiels führen.

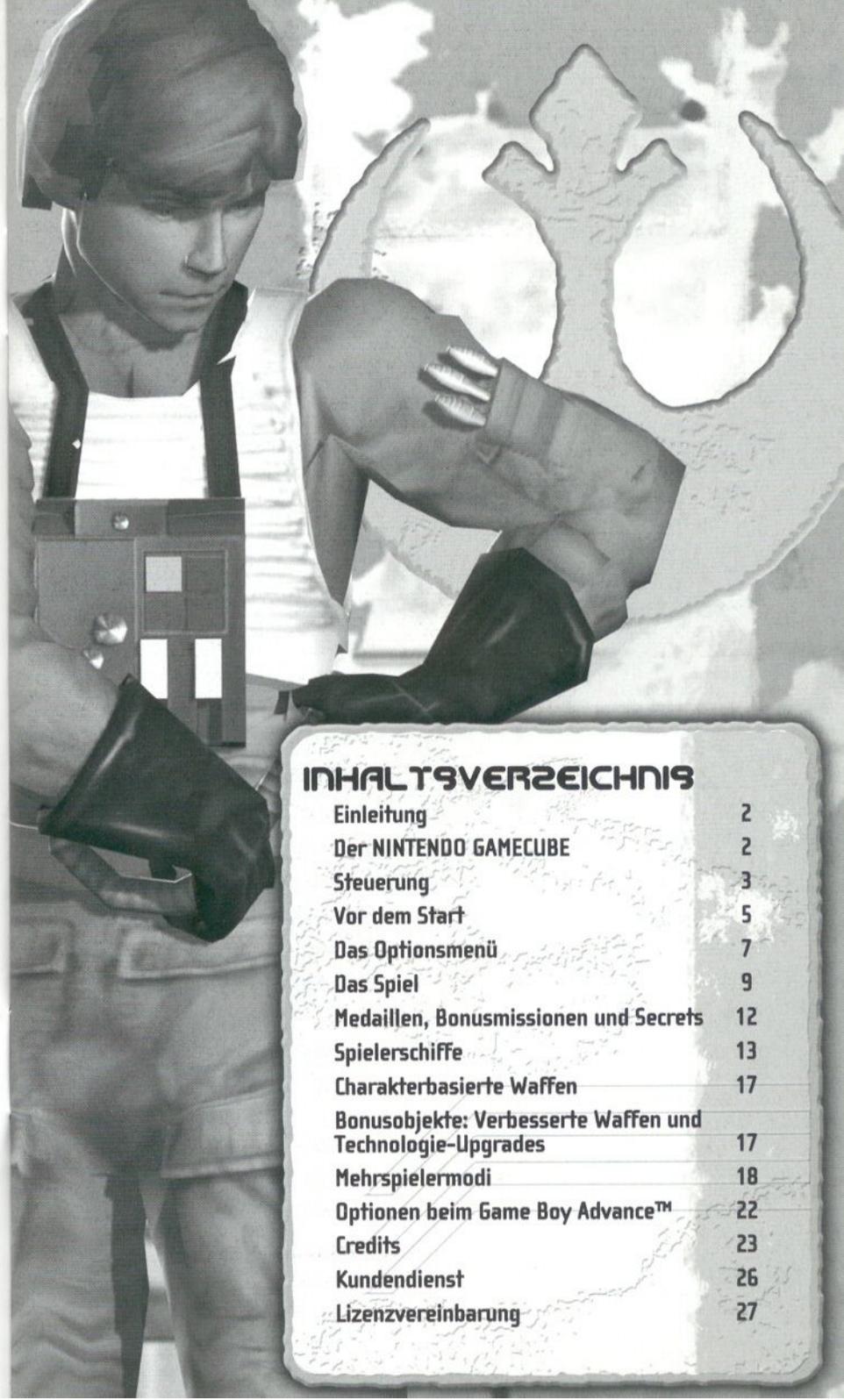
Um die ursprüngliche, neutrale Position wieder herzustellen, musst du zunächst sämtliche Knöpfe, Tasten und Sticks loslassen. Vergewissere dich, dass sich der Control Stick und der C-Stick in der neutralen Mittelposition befinden. Halte danach gleichzeitig den X-Knopf und den Y-Knopf in Verbindung mit START/PAUSE für mindestens drei Sekunden gedrückt.



LICENSED BY



NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.



## INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	2
Der NINTENDO GAMECUBE	2
Steuerung	3
Vor dem Start	5
Das Optionsmenü	7
Das Spiel	9
Medaillen, Bonusmissionen und Secrets	12
Spielschiffe	13
Charakterbasierte Waffen	17
Bonusobjekte: Verbesserte Waffen und Technologie-Upgrades	17
Mehrspielermodi	18
Optionen beim Game Boy Advance™	22
Credits	23
Kundendienst	26
Lizenzvereinbarung	27

## EINLEITUNG

Der Todesstern wurde zerstört, und trotzdem ist es eine dunkle Zeit für die Rebellion. Luke Skywalker, Wedge Antilles und der Rest der Allianz befürchten eine große Invasion, da sich eine gewaltige imperiale Flotte für einen Angriff auf den Rebellenstützpunkt bei Yavin 4 vorbereitet. Der Himmel ist voller TIE-Fighters und die gefürchteten imperialen Einheiten beabsichtigen das Stürmen des Stützpunktes und die Ergreifung der restlichen hochrangigen Offiziere der Allianz. Nur mit dem nötigen Willen und der Entschlossenheit sowie der Macht als Verbündetem kann Luke seine Truppen mobilisieren und die Eindringlinge zurückdrängen. Wenn auch die Rebellion einen großen Erfolg gegen Darth Vader und den Imperator erreicht hat und einen neuen geheimen Stützpunkt einrichten konnte, ist ihr Kampf gegen das böse galaktische Imperium noch lange nicht vorbei.

*Dies ist die schwierigste Zeit für die Allianz ...*

*Dies ist die Zeit für echte Helden.*

## DER NINTENDO GAMECUBE

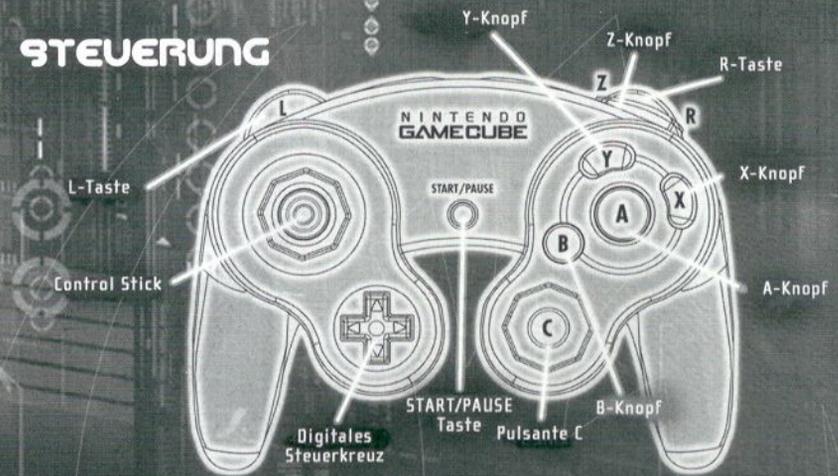
### CONTROLLER

Stecken Sie Ihren Controller in die erste Anschlussbuchse für Controller links vorne am NINTENDO GAMECUBE ein, bevor Sie spielen. Bewegen Sie den Control Stick nicht aus seiner neutralen Position, während Sie den NINTENDO GAMECUBE einschalten. Der Control Stick ist ein Präzisionsinstrument. Sorgen Sie dafür, dass keine Flüssigkeiten oder andere Objekte hineingeraten.

### ZUBEHÖRS

Dieses Spiel ist mit dem drahtlosen Controller NINTENDO GAMECUBE WaveBird kompatibel. Seine Funktionalität entspricht genau der eines normalen Controllers. Er verfügt jedoch nicht über die Rumble-Funktion.

## STEUERUNG



## FLUGSTEUERUNG

Im Folgenden finden Sie die typische Steuerung der Schiffe in *Star Wars™ Rogue Squadron™ III: Rebel Strike™*. Weitere Informationen zur speziellen Steuerung der einzelnen Gefährte finden Sie auf den Seiten 13 bis 16.

**L-Taste - Bremsen:** Drücken Sie diese Taste, um die Geschwindigkeit Ihres Schiffs zu verringern. Drücken Sie die L-Taste bis zum Klick in einer Kurve, damit diese enger und schneller genommen wird.

**R-Taste - Beschleunigen:** Hiermit können Sie Ihr Schiff beschleunigen. Sofern Sie ein Schiff mit S-Flügeln wie einen X-Wing oder B-Wing fliegen, werden die S-Flügel eingefahren und die Waffensysteme deaktiviert, wenn Sie die R-Taste drücken und klicken. Um die Waffen wieder einsetzen zu können, drücken Sie den A- oder B-Knopf oder die L- oder R-Taste, um die S-Flügel wieder in Angriffsposition zu bringen.

**Z-Knopf - Rollen:** Drücken und halten Sie diesen Knopf, während Sie den Control Stick zum Rollen nach links oder rechts bewegen.

**Y-Knopf - Zielcomputer aufrufen:** Lassen Sie den Knopf wieder los, um zur vorherigen Ansicht zurückzukehren.

**X-Knopf - Kameramodus wechseln:** Wählen Sie die Verfolgungskamera oder die Cockpitsicht.

**A-Knopf - Primärwaffe feuern:** Halten Sie den A-Knopf für Dauerfeuer gedrückt. Machen Sie zwischen den Schüssen eine Pause, wenn Sie die Waffen auf einem Schiff wie dem X-Wing benutzen, um die Laser für einen stärkeren Stoß zu laden.

**B-Knopf - Sekundärwaffe feuern:** Drücken Sie den B-Knopf zum Feuern der Sekundärwaffen. Bei einigen Schiffen, zum Beispiel beim A-Wing, müssen Sie den B-Knopf beim Markieren feindlicher Ziele drücken und halten und ihn dann wieder loslassen, um mehrere Raketen abzufeuern.

**Control Stick - Schiff lenken:** Benutzen Sie den Control Stick für alle einfachen Manöver sämtlicher Schiffe.

**Digitales Steuerkreuz - Flügelmann-Befehle:** Hiermit können Sie in der Hitze des Gefechts mit Ihren Verbündeten und Flügelmännern kommunizieren und einfache Befehle erteilen. Wenn die Anzeige nicht auf dem Bildschirm erscheint, drücken Sie eine beliebige Richtung auf dem digitalen Steuerkreuz, damit es oben links in der Bildschirmecke erscheint. Drücken Sie dann das digitale Steuerkreuz in die entsprechende Richtung, um einen Befehl zu erteilen.

**Oben:** Am Flügel des Gruppenführers formieren.

**Links/Rechts:** Diese Befehle variieren von Mission zu Mission.

**Unten:** Den Flügelmännern die Flucht befehlen.

**START/PAUSE-Taste:** Hiermit pausieren Sie das Spiel, um sich Ihre Ziele anzusehen und die Sound- sowie Spieleinstellungen anzupassen.

**C-Stick - Umsehen:** Benutzen Sie den C-Stick in der Cockpitansicht, um sich im Cockpit umzuschauen. Wenn Sie den *Rasenden Falken* fliegen oder auf einem Tauntaun reiten, verwenden Sie den C-Stick, um die Waffen auf Ihre Gegner zu richten.

## ACTION-STEUERUNG

Dies sind die typischen Steuerungsoptionen, die Sie benötigen, wenn Sie einen Charakter in der externen Ansicht steuern.

**L-Taste - Zielerfassung:** Wenn Sie einen Feind anvisiert haben (grünes Fadenkreuz), drücken Sie die L-Taste bis zum Klick, um ihn zu erfassen. Solange Sie einen Gegner erfasst haben, werden alle Bewegungen Ihres Charakters relativ zum erfassten Feind ausgeführt.

**R-Taste - Ducken:** Drücken Sie diese Taste und halten sie, um sich zu ducken. Bewegen Sie im geduckten Zustand den Control Stick nach links, rechts oder oben, damit der Charakter in die entsprechende Richtung rollt.

**Z-Knopf - Hechten:** Drücken Sie diesen Knopf, während Sie rennen, damit Ihr Charakter in die Richtung hechtet, in die Sie den Control Stick drücken.

**Y-Knopf - Elektrofernglas:** Drücken Sie diesen Knopf und halten ihn, um sich mit dem Elektrofernglas umzusehen. Feinde werden ROT dargestellt, Verbündete GRÜN. Ziele, die für die Mission wichtig sind, werden BLAU dargestellt.

**X-Knopf - Springen:** Drücken Sie diesen Knopf, damit Ihr Charakter springt. Wenn Sie Luke steuern, drücken Sie den Knopf ein zweites Mal, wenn er sich in der Luft befindet, um einen Doppelsprung zu machen.

**A-Knopf - Primärwaffe:** Drücken Sie diesen Knopf wiederholt, um die Primärwaffe Ihres Charakters einzusetzen. Falls Sie zusätzliche Munition aufgenommen haben, halten Sie den A-Knopf für ein kurzes Dauerfeuer gedrückt.

**B-Knopf - Sekundärwaffe:** Drücken Sie diesen Knopf, um die Sekundärwaffe Ihres Charakters einzusetzen. Diese Option ist nicht in allen Missionen verfügbar.

**Control Stick - Charaktersteuerung:** Benutzen Sie den Control Stick, um Ihren Charakter fortzubewegen.

**Digitales Steuerkreuz - Befehle erteilen:** Drücken Sie das digitale Steuerkreuz, um Ihren Verbündeten in der Hitze des Gefechts Befehle zu erteilen. Wenn diese Anzeige nicht auf dem Bildschirm erscheint, drücken Sie eine beliebige Richtung auf dem digitalen Steuerkreuz, damit es oben links in der Bildschirmecke erscheint. Drücken Sie dann das digitale Steuerkreuz in die entsprechende Richtung, um einen Befehl zu erteilen.

**Oben - FORMIEREN:** Dem Anführer folgen und ihn unterstützen

**Links/Rechts:** Diese Befehle variieren von Mission zu Mission

**Unten - HALTEN:** Der Verbündete soll die aktuelle Position HALTEN.

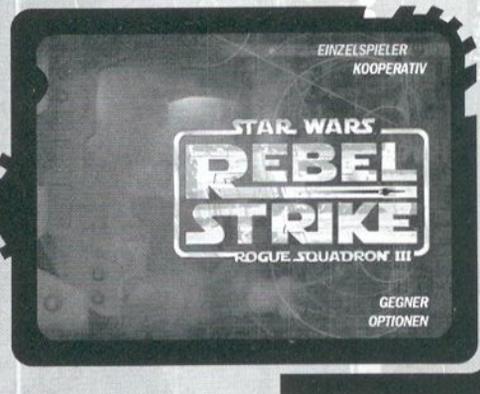
**START/PAUSE-Taste:** Pausieren Sie das Spiel und sehen Sie sich die aktuellen Missionsziele an bzw. nehmen Sie Änderungen an den Einstellungen vor.

**C-Stick - Besondere Aktion:** An einigen Stellen, die im Spiel verteilt sind, erscheint ein Symbol des C-Stick auf dem Bildschirm. Hier können Sie:

- Eine schwere E-Netz-Laserkanone (Dreibeingeschütz) benutzen.
- Bestimmte Türen öffnen.
- Die magnetische Harpune einsetzen.

## VOR DEM START

Legen Sie die **Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike** Game Disc in den NINTENDO GAMECUBE ein und schließen Sie den Disc-Deckel. Drücken Sie den Power-Schalter, um die Konsole einzuschalten. Wählen Sie im



Titelbildschirm die Einzelspieler-kampagne, um in den Bildschirm "Spiel wählen" zu gelangen.

### EIN SPIEL ERSTELLEN ODER WÄHLEN

Bevor Sie Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike zum ersten Mal spielen, muss ein Spielstand erzeugt werden. Zum Erstellen dieser Datei wird eine Memory Card mit mindestens 5 freien

Blöcken in Memory Card-Steckplatz **A** benötigt.

Bitte schlage in der NINTENDO GAMECUBE-Anleitung nach, um Anweisungen zum Formatieren und Löschen von Memory Cards (Speicherkarten) zu erhalten.

Wenn Sie ein neues Spiel erstellen möchten, müssen Sie einen Namen eingeben, der aus drei Buchstaben besteht. Wenn Sie einen Namen gewählt und ihn bestätigt haben, kann das Spiel beginnen. Wenn Sie bereits Spielstände gespeichert haben, wählen Sie einen davon aus, indem Sie **◀** oder **▶** auf dem Control Stick drücken. Drücken Sie dann den **A**-Knopf, um die Auswahl zu bestätigen.

*HINWEIS: Wenn Sie keine Memory Card in Ihren NINTENDO GAMECUBE eingelegt haben, erscheint ein Bildschirm, in dem Ihnen mitgeteilt wird, dass Sie Ihren Fortschritt nicht speichern können. Sie können Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike zwar auch ohne Memory Card spielen, es wird aber empfohlen, stets eine einzulegen.*

## LÖSCHEN VON SPIELSTÄNDEN

Wenn Sie einen Spielstand löschen möchten, markieren Sie die Spieldatei durch Drücken von ◀ oder ▶ auf dem Control Stick oder dem digitalen Steuerkreuz. Wählen Sie dann mit ▲ oder ▼ auf dem Control Stick oder dem digitalen Steuerkreuz den Eintrag Spiel löschen und drücken Sie den A-Knopf.



### MISSIONSAUSWAHL

Wählen Sie in diesem Bildschirm eine der verfügbaren Mission aus, die Sie spielen möchten. Wenn Sie ein neues Spiel gestartet haben, stehen nur zwei Missionen zur Auswahl: "Tatooine-Übung" und "Die Rache des Imperiums". Benutzen Sie den Control Stick, um durch die verfügbaren Missionen zu blättern und

eine zu markieren. Drücken Sie dann den A-Knopf, um die Auswahl zu bestätigen. Wenn Sie eine Mission markieren, hören Sie kurz ein dazugehöriges Briefing. Drücken Sie den Y-Knopf, wenn Sie sich das Briefing ein weiteres Mal anhören möchten.

Nachdem Sie eine Mission gewählt haben, werden die verfügbaren Schiffe angezeigt, die Sie für diese Mission benutzen können. GRÜN dargestellte Schiffe sind verfügbar, ROT dargestellte können erst dann gewählt werden, wenn Sie sie freigespielt haben. Drücken Sie erneut den A-Knopf, um die Mission anzunehmen und zur Gefährtauswahl zu gelangen. Drücken Sie den B-Knopf zum Abbrechen und Auswählen einer anderen Mission.

### ÜBUNGSMISSION

In der Mission "Tatooine-Übung" lernen Sie als Spieler die grundlegende Spielsteuerung kennen.

*HINWEIS: Sie müssen nicht unbedingt die Übungsmissionen spielen, bevor Sie die Mission "Die Rache des Imperiums" spielen können.*

### DER HANGAR

Der Hangar, oder auch die Gefährtauswahl, ist der Bildschirm, wo Sie alle verfügbaren Schiffe finden. Einige Gefährte sind nicht in allen Missionen einsetzbar. Wenn Sie im Laufe des Spiels zusätzliche Schiffe freispielen, erscheinen auch diese im Hangar.



Benutzen Sie den Control Stick, um Ihren Charakter im Hangar zu steuern. Wenn Sie sich einem Gefährt nähern, erscheinen mehrere Optionen. Drücken Sie den A-Knopf, um das Schiff zu wählen und abzuheben oder drücken Sie den Y-Knopf, um sich das Gefährt kurz beschreiben zu lassen.

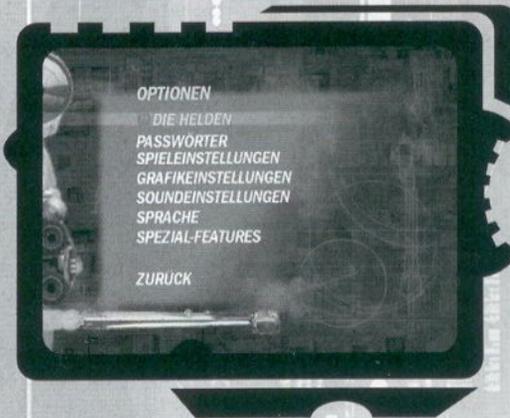
Sie können jederzeit den B-Knopf drücken, um zur Missionsauswahl zurückzukehren.

## DAS OPTIONSMENÜ

Wählen Sie im Hauptmenü OPTIONEN und drücken Sie den A-Knopf. Über das Optionsmenü haben Sie Zugriff auf eine Reihe von Einstellungen sowie die aktuelle Highscore-Liste und die Spezial-Features. Treffen Sie eine Auswahl mit dem Control Stick und drücken Sie dann den A-Knopf zur Bestätigung.

### DIE HELDEN

Hier finden Sie die besten 10 Spieler mit den Missionen, die sie erreicht haben, ihrem Rang sowie der Anzahl der verdienten Medaillen (Bronze, Silber und Gold).



### PASSWÖRTER

Hier können Sie alle Spezial-Passwörter eingeben. Markieren Sie mit dem Control Stick einen Buchstaben und drücken Sie dann den A-Knopf zur Eingabe. Drücken Sie den B-Knopf, um einen Buchstaben wieder zu löschen. Sobald der gesamte

Code eingegeben ist, markieren Sie PASSWORT EINGEBEN und drücken Sie dann den A-Knopf. Sie hören eine akustische Bestätigung, wenn der Code richtig eingegeben wurde.

*HINWEIS: Für manche Features müssen mehrere Passwörter eingegeben werden.*

## SPIELEINSTELLUNGEN

**Cockpit-Automatik:** Diese Option kommt nur bei den Missionen zum Einsatz, wo Sie das Schleppkabel zum Zerstören bestimmter Feinde benötigen. Wenn diese Option eingeschaltet ist, wechselt das Spiel automatisch in eine feste Verfolgungskamera.

**Gegner-Kamera:** Wenn Sie im Verfolgungskamera-Modus sind, bewegt diese Einstellung die Kamera automatisch ein Stück nach hinten, sobald Sie ein Feind erfasst hat, damit beide Schiffe sichtbar sind.

**Auto-Rollen:** Wenn Sie diese Option einschalten, richtet sich das Schiff automatisch wieder an der Horizontalen aus, wenn Sie den Control Stick loslassen. Dies sollte vor allem Anfängern helfen, ihr Schiff leichter zu steuern.

**Auto-Ausgleich:** Ähnlich wie beim Auto-Rollen kann diese Funktion das Schiff automatisch in der Vertikalen ausrichten, wenn Sie den Control Stick loslassen.

**Fadenkreuz:** Schalten Sie hier das Fadenkreuz im Spiel ein oder aus.

**Rumble:** Hier können Sie die Rumble-Funktion (Vibrationen) ein- oder ausschalten.

*HINWEIS: Der WaveBird Controller besitzt keine Rumble-Funktion*

**Sprache:** Wählen Sie zwischen Englisch oder Deutsch.

**Standard wiederherstellen:** Stellen Sie alle Einstellungen auf die Standardwerte zurück. Sie müssen die Auswahl noch mit dem **A**-Knopf bestätigen. Sämtliche persönlichen Einstellungen werden dann verworfen.

## 60HZ-MODUS

Dieser Spieltitel ermöglicht eine bessere und klarere Bilddarstellung auf Fernsehgeräten, die den 60Hz-Modus unterstützen.

Wenn du zum Anschluss ein NINTENDO GAMECUBE RGB-Kabel verwendest und das Fernsehgerät über einen RGB-Eingang und eine PAL60-Funktion verfügt, erfolgt eine sanftere Bildwiedergabe mit reduziertem Flimmern.

Um den 60 Hz-Modus zu aktivieren, halte während der Einblendung des NINTENDO GAMECUBE-Logos den B-Knopf gedrückt, bis der folgende Text erscheint:

„Soll die Darstellung in den 60Hz-Modus umgeschaltet werden?“ Wähle JA aus, um diesen Modus zu aktivieren.

## SOUNDEINSTELLUNGEN

Markieren Sie mit dem Control Stick eine der Lautstärkeoptionen und drücken Sie dann den **A**-Knopf, um den entsprechenden Schieberegler anzuzeigen. Bewegen Sie jetzt den Control Stick nach links oder rechts für die gewünschte Lautstärke.

**Musiklautstärke:** Passen Sie die Lautstärke der Musik im Spiel und der Filme an.

**Effektlautstärke:** Passen Sie die Lautstärke aller Soundeffekte im Spiel an.

**Sprachlautstärke:** Passen Sie die Lautstärke der Stimmen im Spiel an.

**Stereo/Mono:** Drücken Sie den **A**-Knopf, um zwischen Stereo und Mono umzuschalten. **Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike** unterstützt auch Fünfkanal-Dolby Surround Pro Logic II. Die Wiedergabe ist zu Dolby Pro Logic II- und Dolby Pro Logic IIx 7.1-Kanal-Systemen kompatibel. Das Spiel muss an ein entsprechendes System angeschlossen sein, und diese Option muss auf STEREO eingestellt werden.

**Untertitel:** Drücken Sie den **A**-Knopf, um die Untertitel ein- oder auszuschalten. Wenn Sie diese Option einschalten, werden alle gesprochenen Texte im Spiel auch als Text angezeigt.

**Spezial-Features:** Unter dieser Option finden Sie alle Boni des Spiels. Um eines der Spezial-Features zu aktivieren oder anzusehen, markieren Sie die Option und drücken Sie dann den **A**-Knopf.

## DAS SPIEL

In **Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike** können Sie eine ganze Reihe verschiedener Schiffe und Gefährte steuern. Die Anzeigen auf dem Bildschirm verdeutlichen Ihnen immer den Zustand Ihres Schiffes sowie die Position Ihrer Feinde. Zusätzlich gibt es noch diverse andere Hilfen für angehende Rebellenpiloten.

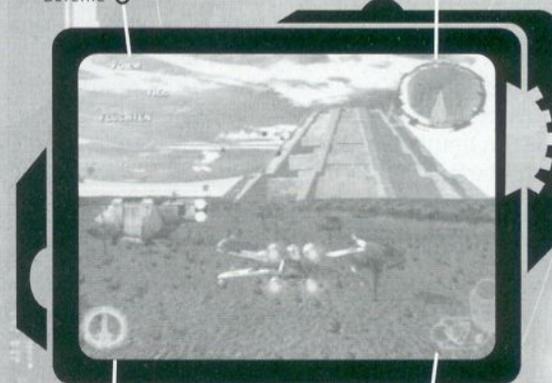
## ANZEIGEN IM SPIEL

### Kommunikationsanzeige

Über dieses Symbol sehen Sie die verschiedenen Befehle, die für einen Flügelmann, eventuelle Bodeneinheiten oder die R2-Einheit verfügbar sind. Die Anzeige wird ausgeblendet, wenn Sie sie eine längere Zeit nicht benutzen. Drücken Sie das digitale Steuerkreuz in eine beliebige Richtung, um sie wieder einzublenden.

Flügelmann-Befehle

3D-Sensoranzeige



Schadensanzeige

Waffenanzeigen

### 3D-Sensoranzeige

Der 3D-Sensor zeigt Ihnen Ihre momentane Position - sowohl HÖHE als auch DISTANZ - relativ zu den Zielen und anderen Objekten im Level. Der orangefarbene Bereich zeigt immer in Richtung Ihres nächsten Missionsziels. Um sich auf ein Ziel oder Missionsziel zu zu bewegen, drehen Sie es einfach auf die 12-Uhr-Position auf dem Sensor. Sobald Sie in der Nähe des Ziels sind, wird der Bereich größer und ein blinkender Punkt erscheint auf dem Radar an der Position des Ziels. Die Pfeile in den Ecken der Radaranzeige zeigen Ihnen an, ob das Ziel OBERHALB oder UNTERHALB von Ihnen ist.

### Schadensanzeige

Die Menge des Schadens, den das Schiff aushalten kann, wird als farbiger Kreis angezeigt, der von BLAU (volle Stärke), über GELB (mittel) bis hin zu ROT (kritische Treffer) reicht. Der X-Wing, Y-Wing, Naboo-Raumjäger, Jedi-Raumjäger und der *Rasende Falke* besitzen eine R2-Einheit, die das Schiff reparieren kann. Für ein paar Sekunden nach Zerstörung des Schiffs wird hier ebenfalls die Anzahl der Schiffe/Leben angezeigt.

Über das digitale Steuerkreuz können Sie die Schilde wieder reparieren lassen, sofern sie rot blinken und das Schiff mit einer R2-Einheit ausgestattet ist. In diesem Moment macht sich die R2-Einheit bemerkbar und das Befehlskreuz erscheint auf dem Bildschirm. Sie haben dann ein paar Sekunden Zeit, in eine beliebige Richtung auf dem digitalen Steuerkreuz zu drücken, um wieder die vollen Schilde zu haben.

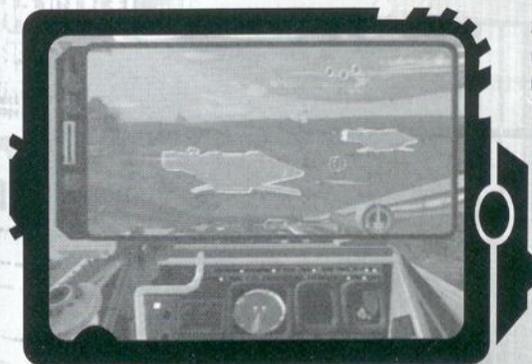
*HINWEIS: Die BLAUE Farbe in der Schildanzeige wird erst dann erscheinen, wenn Sie das Bonusobjekt Verbesserte Schilde gefunden haben.*

### Waffenanzeigen

Die Waffenanzeigen signalisieren die momentane Ladung der Primärwaffe(n) und ebenfalls die Anzahl der verfügbaren Sekundärwaffen, sofern vorhanden. Zum Aufladen der Primärwaffe drücken Sie den **A**-Knopf erst dann, wenn die Anzeige voll ist. In diesem Fall ist der abgegebene Schuss deutlich wirkungsvoller. Sie können den **A**-Knopf auch für ein Schnellfeuer gedrückt halten, doch werden diese Angriffe weniger effektiv sein, da die Kanonen nicht ausreichend Zeit haben, sich zwischen den Salven wieder aufzuladen.

### Ladeanzeige

Wenn Sie ein Schiff mit Ionenkanonen steuern, z. B. den Y-Wing oder B-Wing, können Sie durch Drücken und Halten des **B**-Knopfes die blaue Leiste in der Ladeanzeige steigern. Das Fadenkreuz des Schiffes wird ebenfalls blau. Lassen Sie den **B**-Knopf zum Feuern los, sobald die Anzeige voll ist.



### ZIELCOMPUTER (NUR BEI RAUMJÄGERN UND ATMOSPHÄRISCHEN SCHIFFEN)

Drücken und halten Sie den **Y**-Knopf, um den Zielcomputer einzuschalten. Er hilft Ihnen dabei, Feinde von Verbündeten zu unterscheiden und die für die Mission wichtigen Ziele zu erkennen:

**Verbündete: GRÜN Feinde: ROT Wichtig für die Mission: GELB**

Lassen Sie den **Y**-Knopf wieder los, um den Zielcomputer zu deaktivieren.

*HINWEIS: Wenn Sie gerade nicht in der Cockpitsicht sind und den Zielcomputer einschalten, wechseln Sie automatisch in die Cockpitsicht, solange der Zielcomputer aktiviert ist.*

### PAUSE-MENÜ

Drücken Sie während einer Mission die **START/PAUSE**-Taste, um das Spiel zu unterbrechen und in das Pause-Menü zu gelangen. Hier sehen Sie dann die aktuellen Missionsziele sowie bestimmte Optionen.

**Weiter:** Setzt die aktuelle Mission fort.

**Mission abbrechen:** Bricht die aktuelle Mission ab und kehrt zum Hauptmenü zurück.

**Spieleinstellungen:** Passen Sie verschiedene Spieleinstellungen an (weitere Informationen finden Sie auf Seite 7).

**Soundeinstellungen:** Passen Sie die Soundeinstellungen an (weitere Informationen finden Sie auf Seite 9).

### MISSIONSPUNKTE

Am Ende einer erfolgreichen Mission oder beim Game Over (alle Schiffe/Leben wurden verloren) zeigt Ihnen das Spiel den aktuellen Punktestand sowie die benötigten Punkte für die nächste Medaille an. Jede Mission unterscheidet dabei nach den folgenden Kategorien:

**Benötigte Zeit:** Die Dauer, die Sie zum Erfüllen aller Missionsziele benötigt haben.

**Zerstörte Gegner:** Die Zahl der gegnerischen Ziele, die Sie zerstört haben.



## A-WING RAUMJÄGER

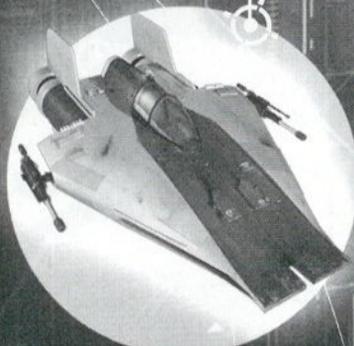
Das glatte Design des A-Wing vermittelt selbst im Stillstand einen Eindruck von Geschwindigkeit und hat sich selbst wieder und wieder im Kampf bewiesen. Der A-Wing ist das schnellste Schiff sowohl der Allianz als auch des Imperiums und operiert primär als schneller Angriffsjäger. Während des Kampfes ist er auf seine hohe Geschwindigkeit angewiesen, da er nur eine geringe Panzerung und Schilde besitzt.

Der A-Wing besitzt zusätzlich einen temporären Temposchub, der durch Drücken und Klicken der **R**-Taste aktiviert wird. Für diesen Schub gibt es diverse Einsatzmöglichkeiten, doch nachdem er eingesetzt wurde, muss sich der A-Wing erst einmal wieder aufladen, bevor er erneut aktiviert werden kann.

Die Erschütterungsraketen besitzen eine hohe Wirkung und sind gleichermaßen effektiv gegen Luft- und Bodenziele. Die Allianz hat die Sekundärwaffe ausgebaut, so dass der A-Wing nun serienmäßig über zielsuchende Erschütterungsraketen verfügt.

Zum effektiven Einsatz der Zielsuchfunktion müssen Sie zunächst den **B**-Knopf drücken, um das Fadenkreuz in einen gelben Diamanten umzuschalten und dann so lange den **B**-Knopf weiter gedrückt halten, bis der Feind als Ziel erfasst wurde. An diesem Punkt muss der Spieler den **B**-Knopf loslassen, um die Waffe abzufeuern. Je nach Anzahl der Raketen im Inventar des Spielers ist es möglich, bis zu vier Feinde gleichzeitig zu erfassen.

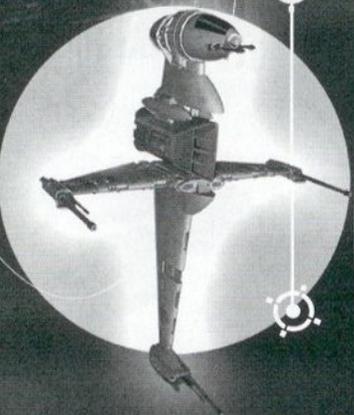
**Bewaffung - Primärwaffe:** Zwillingslaserkanone  
**Sekundärwaffe:** Zielsuchende Erschütterungsraketen



## B-WING RAUMJÄGER

Wenn es auch auf den ersten Blick nicht so wirkt, besitzt dieser Raumjäger genug Feuerkraft, um es mit großen Hauptschiffen aufzunehmen. Er ist eine wirklich wichtige Ergänzung der Rebellenflotte. Das Cockpit ist kreiselartig an den Rumpf montiert, so dass der Pilot immer in einer Linie mit einem gedachten Horizont bleiben kann. Der kraftvolle Schildgenerator schützt den Piloten und die diversen Waffensysteme. Dieses Schiff besitzt zusätzlich 5-Flügel (**R**-Taste drücken und klicken), die ähnlich wie beim X-Wing zwischen Kampf- und Flugmodus umgeschaltet werden können.

**Bewaffung - Primärwaffe:** Drei Laserkanonen  
**Sekundärwaffe:** Protonentorpedos  
**Spezialwaffe** (**B**-Knopf drücken und halten): Ionenkanone

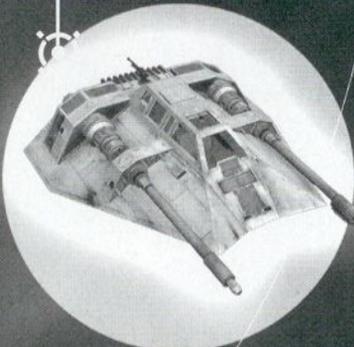


## T-47 LUFTGLEITER (AUCH BEKANNT ALS SCHNEEGLEITER)

Der einzige Zweisitzer der Flotte besitzt zwei vorn montierte Laserkanonen sowie eine hinten angebrachte Harpune samt Schleppkabel. Der Luftgleiter kann nur in entsprechenden Atmosphären eingesetzt werden und auch keine erweiterten Manöver wie Rollen vollziehen.

Während seiner Tage im Einsatz bei Patrouillen und Aufklärungseinsätzen wurde das Schleppkabel hauptsächlich für normale Aufgaben eingesetzt. Mittlerweile hat es sich als sehr effektiv gegen ein paar der größeren imperialen Angriffsgefährten wie den AT-AT (All Terrain Armored Transport) erwiesen. Wenn Sie in die Nähe der Beine eines AT-AT gelangen, drücken Sie den **B**-Knopf zum Einsatz der Harpune. Sollten Sie einen Treffer landen, wechselt die Kamera in eine externe Ansicht des Gleiters sowie AT-AT, so dass Sie Ihr Gefährt einfacher präzise steuern können. In bestimmten Missionen können Sie mit dem Schleppkabel auch bestimmte Objekte bewegen bzw. ziehen.

**Bewaffung - Primärwaffe:** Zwillingslaserkanone  
**Sekundärwaffe:** Harpune mit Schleppkabel



## AT-9T (ALL TERRAIN SCOUT TRANSPORT)

Der AT-9T wird oftmals zur Unterstützung für Patrouillen und Aufklärungseinsätze der imperialen Bodentruppen eingesetzt, doch ist er ebenfalls ein ausgezeichnete Gegner in den Händen eines erfahrenen Piloten. Man bezeichnet dieses Gefährt auch als Scout Walker.

**Control Stick:** Bewegen Sie den Control Stick zum Lenken UND Zielen der Waffensysteme. Der Kopf kann nach links und rechts gedreht sowie nach oben und unten geneigt werden, um feindliche Ziele anzuvisieren.

**A-Knopf:** Drücken zum Feuern der Primärwaffen.

**B-Knopf:** Drücken zum Feuern der Sekundärwaffen. Diese Waffe besitzt bis zu 12 aufladbare Raketen. Drücken und halten Sie den **B**-Knopf, um mehrere Feinde zu erfassen, lassen Sie ihn los zum Feuern der Salve.

**L-Taste:** Drücken und halten zum Feststellen der Vertikalbewegung des Kopfes. Dies ist besonders dann effektiv, wenn Sie Bodeneinheiten nach links und rechts ausweichen möchten oder Gegner verfolgen, die auf einer konstanten Entfernung bleiben.

**R-Taste:** Drücken und halten zum Bewegen nach vorn. Lassen Sie die Taste los, um abzubremsen und schließlich anzuhalten. Wenn Sie die Taste bis zum Klicken drücken, erreichen Sie die Höchstgeschwindigkeit.

**Bewaffung - Primärwaffe:** Vorn montierte Zwillingslaserkanone  
**Sekundärwaffe:** Erschütterungs-Granatwerfer

## AT-PT (ALL TERRAIN PERSONAL TRANSPORT)

Dieser Transporter für eine Person kann benutzt werden, um schnell größere Strecken zurückzulegen und rapide und kalkuliert anzugreifen. Es bedarf eines talentierten Piloten zum Steuern und effektiven Einsatz der Waffensysteme. Der AT-PT ist deutlich manövrierfähiger und besitzt schnellere Primärkanonen als sein Vorgänger, der AT-9T. Da er deutlich mobiler ist, besitzt er auch nur eine halb so große Hüllenstärke wie die AT-9Ts, so dass die Piloten schnell ein- und vor allem aussteigen müssen.

**Control Stick:** Bewegen Sie den Control Stick zum Lenken UND Zielen der Waffensysteme. Der Kopf kann nach links und rechts gedreht sowie nach oben und unten geneigt werden, um feindliche Ziele anzuvisieren.

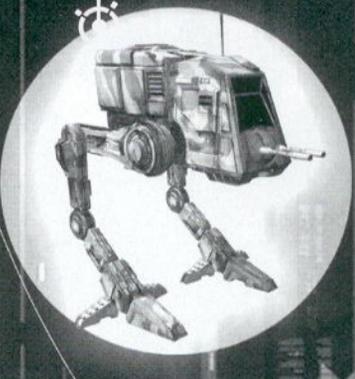
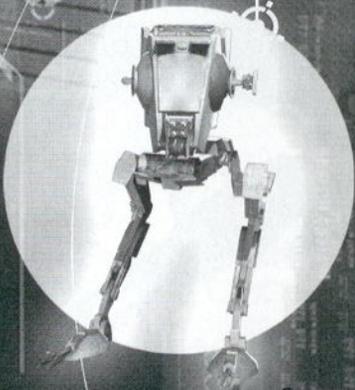
**A-Knopf:** Drücken zum Feuern der Primärwaffen.

**B-Knopf:** ohne Funktion

**L-Taste:** Drücken und halten zum Feststellen der Vertikalbewegung des Kopfes. Dies ist besonders dann effektiv, wenn Sie Bodeneinheiten nach links und rechts ausweichen möchten oder Gegner verfolgen, die auf einer konstanten Entfernung bleiben.

**R-Taste:** Drücken und halten zum Bewegen nach vorn. Lassen Sie die Taste los, um abzubremsen und schließlich anzuhalten. Wenn Sie die Taste bis zum Klicken drücken, erreichen Sie die Höchstgeschwindigkeit.

**Bewaffung - Primärwaffe:** Vorn montierte Zwillingslaserkanone  
**Sekundärwaffe:** Keine



## V-35 LANDGLEITER ◦

Den V-35 Landgleiter findet man in den Welten des Outer Rim wie z. B. auf Tatooine. Er ist bekannt für seine kantige Nase, seine erhöht angeordneten Repulsor-Schubdüsen und seine große, fassförmige Energiequelle.

**Bewaffnung - Keine**

## 74-Z LANDGLEITER/ SWOOP BIKE ◦

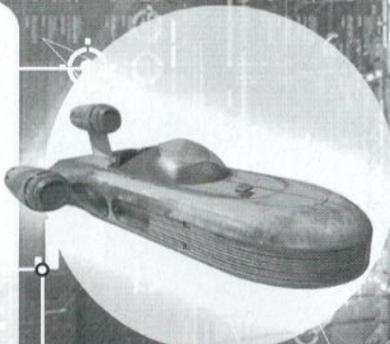
Der imperiale 74-Z Landgleiter hat eine Höchstgeschwindigkeit von 500 km/h. Er besitzt nur eine sehr marginale Panzerung für den Fahrer und ist mit einer unter den Frontflügeln angebrachten einzelnen Laserkanone ausgestattet.

**Control Stick:** Drücken Sie ◀ oder ▶ zum Lenken des Gefährts. Drücken Sie ▲, um die Nase nach unten zu richten, und ▼, um sie nach oben zu richten. So zielen Sie auch mit der Laserkanone.

**L-Taste:** Drücken und Klicken zum Aktivieren der Bremsen.  
**R-Taste:** Drücken und Klicken für kurzzeitigen Tempeschub.

**Bewaffnung - Primärwaffen: Laserkanone (nur beim Landgleiter)**  
**Sekundärwaffe: Ausschlagen zur Seite**

**HINWEIS:** Drücken Sie den **B**-Knopf, um zur Seite auszuschlagen und die dortigen Feinde vom Kurs abzubringen.



## TAUNTAUN ◦

Die Tauntauns sind auf dem Eisplaneten Hoth heimisch und wurden schnell von der Rebellenallianz gezähmt, als sie die Echo-Basis auf der vereisten Oberfläche des Planeten installierte. Jedes Tauntaun kann eine Person sowie ein paar Kilo Nutzlast tragen, inklusive einem Schnellfeuergeehr und einem vollen Erste-Hilfe-Paket, um sich selbst und die Person in den rauen Nächten auf Hoth zu schützen.

**Control Stick:** Bewegen Sie den Control Stick in die Richtung, in die das Tauntaun laufen soll. Wenn Sie ▲ auf dem Control Stick drücken und ihn zusätzlich nach links oder rechts bewegen, läuft das Tauntaun in diese Richtung.

**C-Stick:** Drücken Sie den C-Stick in eine beliebige Richtung, um unbegrenzt Schüsse auf ein Ziel abzugeben.

**Bewaffnung - Primärwaffe: Schnellfeuergeehr**  
**Sekundärwaffe: Keine**



## CHARAKTERBASIERTE WAFFEN

Zum ersten Mal in der Reihe bietet Ihnen **Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike** auch Bodenkämpfe aus der externen Ansicht.

Unterhalb finden Sie ein paar der verschiedenen Waffen aufgelistet:

**Pistole/Blaster:** Effektiv im Kampf gegen die verschiedenen imperialen Truppen.

**Sturmtruppengewehr:** Durch ein Bonusobjekt wird die Feuerrate der Waffe erhöht.

**Thermaldetonator:** Hochexplosive Sprengladung zum Ausschalten eines AT-AT oder einer Gruppen von Feinden.

**E-Netz-Laserkanone:** Kann auf den verschiedensten Schlachtfeldern während diverser Missionen eingesetzt werden, z. B. auf Hoth.

**Lichtschwert:** Die bevorzugte Waffe eines Jedi. Es kann im Nahkampf eingesetzt werden, zum Öffnen der Luken an einem AT-AT oder zum Abwehren feindlicher Geschosse.

## BONUSOBJEKTE: VERBESSERTE WAFFEN UND TECHNOLOGIE-UPGRADES

In bestimmten Missionen erscheint ein Bonusobjekt-Symbol. Sobald Sie durch es durchfliegen, bekommen Sie diesen Bonus für Ihre Flotte. Nach Abschluss der Mission steht das Objekt Ihnen für alle zukünftigen Missionen zur Verfügung. Manche der Objekte können nur mit bestimmten Schiffen benutzt werden.

### VERBESSERTER LASER

Steigert die Kraft der Laserkanonen auf jedem Schiff.

### VERBESSERTER PROTONENTORPEDOS

Verbessert die Durchschlagkraft der Protonentorpedos.

### ZIELSUCHENDE PROTONENTORPEDOS

Sämtliche Protonentorpedos verfolgen jetzt das Ziel, auf das sie abgefeuert werden.

### VERBESSERTER PROTONENBOMBEN

Wirkungsvollere Protonenbomben.

### STREUPROTONENBOMBEN

Ein größerer Wirkungsbereich für die Protonenbomben.

### VERBESSERTER ERSCHÜTTERUNGSRAKETEN

Die Aufrüstung der Erschütterungsraketen sorgt für mehr Schaden beim feindlichen Ziel.



## ZIELSUCHENDE ERSCHÜTTERUNGSRAKETEN

Alle Erschütterungsraketen verfolgen ihre Ziele.

## VERBESSERTERTE SPLITERRAKETEN

Eine kraftvollere Version der normalen Spliterraketen.

## ZIELSUCHENDE SPLITERRAKETEN

Eine Variante der Spliterraketen mit Zielsuchfunktion.

## VERBESSERTERTE SCHILDE

Die Schutzwirkung der Schilde aller Schiffe wird auf das Maximum gesteigert. Dies ist das einzige verfügbare Defensiv-Bonusobjekt.

## VERBESSERTER ZIELCOMPUTER

Durch dieses Objekt kann der Spieler seinen Zielcomputer einschalten und eingeschaltet lassen, ohne den Y-Knopf gedrückt halten zu müssen. Wenn er installiert ist, haben Sie auch mehr Kontrolle über Ihre Flügelmänner. Markieren Sie bestimmte Ziele mit dem C-Strick und erteilen Sie dann die Befehle durch Drücken des digitalen Steuerkreuzes in die richtige Richtung.

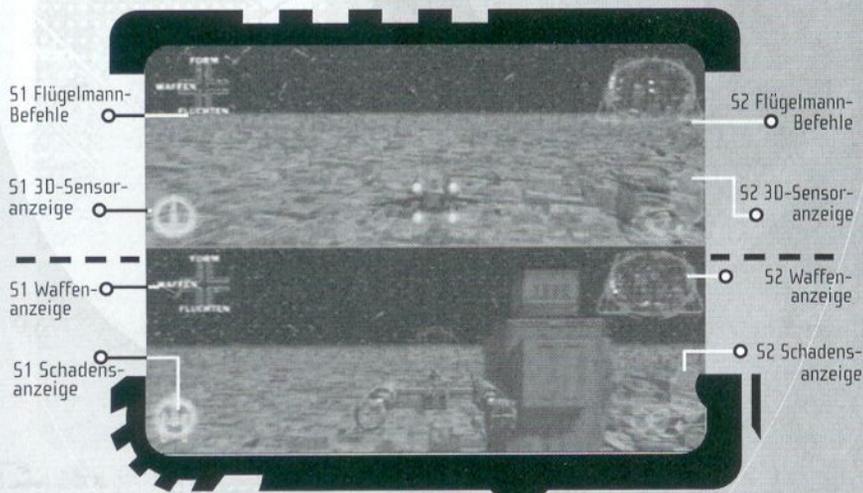
## MEHRSPIELER-MODI

Zusätzlich zur Einzelspieler-Kampagne bietet Ihnen **Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike** auch packende Mehrspieler-Action für zwei Spieler - sowohl im Team zusammen als auch gegeneinander.

### KOOPERATIV-MODUS

Im Kooperativ-Modus können zwei Spieler alle Missionen von **Star Wars™ Rogue Squadron™ II: Rogue Leader™** noch einmal erleben. In diesem Bildschirm befindet sich Spieler 1 oben und Spieler 2 unten. Die Informationen auf dem Bildschirm entsprechen dem Einzelspieler-Modus, nur dass der Bildschirm hier unterteilt ist und so beide Spieler anzeigt.

*HINWEIS: Beide Spieler können Befehle an Flügelmänner erteilen*



## GEGNER-SPIEL WÄHLEN

LUFTKAMPF  
SCHLACHT  
EROBERUNG  
SPEZIAL

PILOTEN ÄNDERN

ZURÜCK

### GEGNER-MODUS

Für den Gegner-Modus stehen verschiedene Spieleinstellungen zur Verfügung. Nachfolgend finden Sie eine Übersicht der verschiedenen Spielmodi.

#### Luftkampf

Bekämpfen Sie Ihren Gegner in einem packenden Raumkampf!

#### Schlacht

Zerstören Sie so viele feindliche Ziele wie möglich in einer Schlacht gegen einen anderen Spieler.

#### Eroberung

Zerstören Sie strategische Basen, nehmen Sie sie ein und halten Sie sie so lange wie möglich. Besetzen Sie am längsten die meisten Basen, um zu gewinnen.

#### Spezial

Hier finden Sie spezielle Gegner-Spiele wie Rennen etc..

#### Piloten ändern

Markieren Sie diese Option und drücken Sie den **A**-Knopf, um zum Bildschirm Pilotenwahl zu gelangen. Von hier können Sie zuvor gespeicherte Pilotendaten für die einzelnen Spieler laden.

#### Spieler laden

Mit dem Control Stick können Sie einen zuvor gespeicherten Spielstand laden ODER einen freien Platz wählen und dann den **A**-Knopf drücken.

*HINWEIS: Sie können von diesem Bildschirm auch Spielstände wieder löschen, indem Sie Spiel löschen wählen und dann den A-Knopf drücken. Sobald Sie ein Profil einmal gelöscht haben, sind die Daten unwiederbringlich gelöscht!*

## GEGNER-MODUS-EINSTELLUNGEN

Es gibt verschiedene Einstellungen, die Sie in jedem Gegner-Spiel vornehmen können.

**Einstellung wählen:** Wählen Sie den Namen des Bereiches, den Sie spielen möchten, und drücken Sie dann den Control Stick ◀ oder ▶, um durch alle Orte in diesem Bereich zu blättern. Manche Orte können die Auswahl der Schiffe einschränken.

**Zeitlimit:** Stellen Sie das Zeitlimit für die Partie ein.

**Benötigte Punkte:** Ändern Sie die Anzahl der Abschüsse, die zum Gewinn erforderlich sind.

**Anzahl Leben:** Ändern Sie die Anzahl der Leben eines Spielers.

**Flügelmäner:** Schalten Sie Flügelmäner EIN oder AUS.

**Bonusobjekte:** Schalten Sie Bonusobjekte für Waffen und das Schiff im Spiel EIN oder AUS.

**Zusätzliche KI-Angreifer:** Wenn Sie diese Option einschalten, werden noch andere feindliche Schiffe eines Computergegners mit ins Spiel eingreifen. HINWEIS: Dies ist nur in den Spielmodi LUFTKAMPF und EROBERUNG verfügbar.

**Standard wiederherstellen:** Markieren Sie diese Option und drücken Sie den A-Knopf, um alle Einstellungen auf die Standardwerte zurückzusetzen.

Sobald alle Einstellungen vorgenommen wurden, drücken Sie bitte den A-Knopf, um weiter zur Schiffsauswahl zu gelangen.

### SZENARIO WÄHLEN

Zerstören Sie den  
Gegenspieler so oft  
wie möglich.

#### Luftkampf um den Todesstern >

ZEITLIMIT: 5 MINUTEN  
BENÖTIGTE PUNKTE: KEINE  
ANZAHL LEBEN: UNBEGRENZT  
FLÜGELMÄNER: AUS  
BONUSOBJEKTE: EIN  
ZUSÄTZLICHE KI-ANGREIFER: AUS

STANDARD WIEDERHERSTELLEN

ZURÜCK

## SCHIFFSAUSWAHL FÜR DEN GEGNERMODUS

Jeder Spieler kann durch Drücken des Control Sticks ▲ oder ▼ ein Schiff wählen. Sobald das gewünschte Schiff markiert ist, drücken Sie den A-Knopf zum Bestätigen. Sie gelangen dann zu den Handicap-Optionen. Sobald auch diese gewählt sind, können die Spieler ihre Schiffe mit den verschiedensten Waffen, Bonusobjekten und Schilden ausrüsten. Manche Schiffe können nicht mit bestimmten Waffen oder Optionen ausgerüstet werden, daher überlegen Sie Ihre Einstellungen gut. Sie haben hier die folgenden Optionen:

**Primärwaffen:** Wählen Sie zwischen Standard und Verbessert.

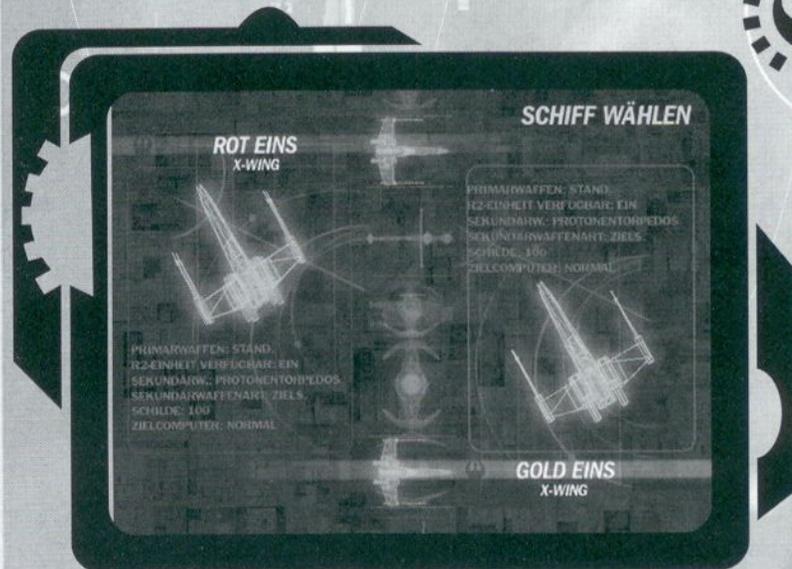
**R2-Einheit verfügbar:** Manche Schiffe können eine R2-Einheit für Notreparaturen mit an Bord führen.

**Sekundärwaffen:** Wählen Sie zwischen Protonentorpedos, Erschütterungsraketen, Spliterraketen oder KEINE.

**Sekundärwaffenart:** Standard, Verbessert, Zielsuchend und Verbessert zielsuchend stehen Ihnen für die Sekundärwaffen zur Auswahl.

**Schilde:** Wählen Sie die Schildstärke zu Beginn.

**Zielcomputer:** Wählen Sie zwischen Normal, Verbessert und AUS.



## VERBINDUNG MIT DEM GAME BOY ADVANCE

Dieser Spieltitel ermöglicht eine Verbindung mit einem Game Boy Advance Videospiel-System. Um den Game Boy Advance mit einem NINTENDO GAMECUBE zu verbinden, wird ein NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel benötigt (separat erhältlich). Lies die Anleitung, die dem Kabel beiliegt, um weitere Informationen zum Verbinden zu erhalten.

**Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike** bietet zwei Spielern die Möglichkeit, ihre Game Boy Advance (separat erhältlich) an den NINTENDO GAMECUBE für den Einsatz in Mehrspieler-Gegner-Schlachten anzuschließen. Hierdurch haben die beiden Spieler die Möglichkeit, dem eigenen Flügelmann Befehle zu erteilen, ohne dass der Gegner zu früh diese strategischen Manöver mitbekommt.

*HINWEIS: Für das Spielen des Mehrspieler-Gegner-Modus von Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike ist kein Game Boy Advance erforderlich.*

Während des Spiels können die folgenden Befehle an den Flügelmann über das Steuerkreuz erteilt werden:

**Oben - FORMIEREN:** Dem Anführer folgen und ihn unterstützen.

**Links/Rechts:** Diese Befehle variieren von Mission zu Mission.

**Unten - HALTEN:** Der Verbündete soll die aktuelle Position HALTEN.

Um diese Funktion benutzen zu können, müssen die Spieler ihre Controller und den Game Boy Advance wie folgt anschließen:

**Controller Spieler 1:** Anschlussbuchse für Controller 1  
**Game Boy Advance**

**Spieler 1:** Anschlussbuchse für Controller 3  
**Controller Spieler 2:** Anschlussbuchse für Controller 2  
**Game Boy Advance**

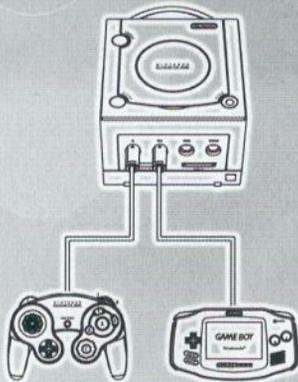
**Spieler 2:** Anschlussbuchse für Controller 4

Im Abschnitt **Verbinden der Systeme** unterhalb finden Sie Hinweise zum Anschluss des NINTENDO GAMECUBE und des Game Boy Advance.

## VERBINDEN DES NINTENDO GAMECUBE UND DES GAME BOY ADVANCE

### Was Sie benötigen:

NINTENDO GAMECUBE	1
NINTENDO GAMECUBE Controller	1
Game Boy Advance	1
<i>Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike</i> Game Disc	
NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel	



### VERBINDEN DER SYSTEME:

Bitte befolgen Sie die Anweisungen zum Spielstart auf Seite 5.

Stecken Sie nach dem Starten des Spiels das NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel (separat erhältlich) in die Anschlussbuchse für Controller 2 und/oder 4.

Verbinden Sie das Kabel mit dem Game Boy Advance und schalten Sie den Game Boy Advance EIN.

*HINWEIS: Stecken Sie kein Kabel ein oder verbinden Sie einen Game Boy Advance, den Sie nicht auch benutzen möchten.*

## CREDITS

### FACTOR 5

**Directed By**  
Julian Eggebrecht

**Lead Software Engineer**  
Holger Schmidt

**Technical Lead Engineer**  
Thomas Engel

### Software Engineers

Jens Petersam  
Florian W. Sauer  
Mike Keith  
Sigmund Vik  
Tony Wong  
Dean Giberson  
Nicolas Fournel  
Achim Moller  
Stefan Schulze

**Production Manager**  
Brian D. Krueger

### Mission Design Directors

Chris Klie  
Albert Chen  
Jamie Uhrmacher  
Chris Crawford  
Chris Cates  
Matthias Worch

**Art Direction**  
Paul Topolos

**Art & Animation**  
Mario Wagner  
Bastian Hoppe  
Jim Moore  
Kursad Karatas  
Gaurav Mathur  
Arne Langenbach

**Additional Art & Animation**  
Armando Afre  
David Stripinis  
Ole Goethe Roesstad

**Technical Artist**  
Alisha Piccirillo  
Cutscenes  
Tobias Richter

**Sound Design & Video Production**  
Production  
Rudolf Stember

**Music Director**  
Chris Huelsbeck

**Additional Music**  
Jake Jacobson

### LUCAS ARTS

**Producer**  
Brett Tosti

**QA Lead**  
Johnny Szary

**QA Assist. Lead**  
Mark Montuya

**QA Testers**  
Isaiah Webb  
John Lowenthal  
Patrick Bratton  
Tim Temmerman  
Saul Arizaga  
Eric Erbes

**Star Wars Content Supervisor**  
Justin Lambros

**Technical Artist**  
Hans Winold

**Voice Director**  
Will Beckman

**Senior Voice Editor**  
Cindy Wong

**Assistant Voice Editors**  
G.W. Childs  
Harrison Deutsch

**Voice and International Coordinator**  
Jennifer Sloan

### CAST

Admiral Ackbar,  
Imperial Officer 2,  
Boba Fett,  
Wedge,  
Wingman 5  
Chris Cox

Luke Skywalker  
Bob Bergen

C-3PO, Crix Madine,  
Imperial Pilot 2,  
Imperial Recruiter, Yoda  
Tom Kane

Commander 4, Emperor,  
Imperial Officer 1, Rebel  
Soldier 2, Scientist,  
Wingman 1  
Nick Jameson

Han Solo, Stormtrooper 3,  
Transport Captain 1,  
Transport Captain 3  
Lex Lang

Sarkli, Rebel Soldier 1,  
Stormtrooper 2,  
Commander 3, Wingman 4

Robin Atkin Downes  
Leia Organa  
Joyce Kurtz

Narrator, Commander 2,  
Wingman 1  
Denny Delk

Lando Calrissian  
Obba Babatundé

General Rieekan  
Dan Barton

Imperial Pilot 1  
Steve Ballantine

Hobbie, Commander 6,  
Windy

Andrew Chaikin  
Jabba Guard,  
Officer 1, Owen,  
Rebel Trooper,  
Commando,  
Commander 1  
Pat Fraley

Derlin, General Dodonna,  
Wingman 2  
Wayne Grace

Biggs  
Tom Kenny

Darth Vader ,  
Transport Captain 2  
Scott Lawrence

Imperial Base Commander  
Bob Machray

Frigate Commander  
Lynne Maclean

Commander 7, Fixer,  
Obi-wan, Simulator Voice,  
Stormtrooper 1, Tycho,  
Wingman 3

Tim Omundson

Commander 5, Imperial  
Generic, Wingman 6  
Dave Walsh

Original *Star Wars* music  
composed by  
John Williams  
(P) & © Lucasfilm Ltd. & TM.  
All rights reserved.

Used under authorisation.  
Published by Bantha Music  
(BMI).

Administered by and/or co-  
published with  
Warner-Tamerlane Music  
Publishing Corp.

Motion Capture provided by  
hDuse of mOves, Los  
Angeles, CA.

DivX™ video provided by  
Factor 5 and DivXNetworks  
MusyX™ Audio System

*Star Wars*™ arcade games  
courtesy of Atari, Inc.

Manager of International  
Production  
Darragh O Farrell

Localisation Producer  
Huan-Hua Chye

International Lead Tester  
Phillip Berry

Senior Product Marketing  
Marcella Churchill

Product Marketing  
Logan Parr

Marketing Coordinator  
Greg Rosenfeld

Public Relations Manager  
Heather Twist Phillips

Public Relations Specialist  
Alexis Mervin

Public Relations Internet  
Specialist  
Ronda Scott

Sales and Channel  
Marketing

Meredith Cahill  
Tim Moore  
Katy Walden  
Mike Maguire  
Greg Robles  
Alyx Huynh

Internet Marketing  
Jim Passalacqua  
Chris Adams  
Paul Warner  
Nu Opaongpand

Manual Editor  
Brett Rector

Manual Writer  
Mike Gallo

Manual & Package Design  
Blind Mice Studio

Very Special Thanks  
George Lucas

## ACTIVISION UK

Senior Vice-President  
Scott Dodkins

General Manager  
LucasArts Europe  
Sarah Ewing

Senior Brand Manager  
Keely Brenner

Head of Publishing  
Services  
Natalie Ranson

Creative Services Manager  
Jackie Sutton

Localisation Project  
Manager  
Mark Nutt

Publishing Services  
Coordinator  
Trevor Burrows

European Operations  
Manager  
Heather Clarke

Production Planners  
Lynne Moss, Victoria Fisher

## ACTIVISION GERMANY

Marketing Manager  
Stefan Luludes

PR-Manager  
Bernd Reinartz

PR-Executive  
Julia Volkmann

Brand Manager LucasArts  
Markus Neumann

## Brand Managers

Stefan Seidel  
Thomas Schmitt

IT & Web Manager  
Thorsten Hübschmann

German Localisation  
Effective Media GmbH

