Jedi Knight

Die Lösung basiert auf der englischen Version 1.01 bzw. dem MOD „Jedi Knight Enhanced“, der eine graphische Aufwertung des Spiels vornimmt, dabei aber inhaltlich keine Veränderungen durchführt. Um diesen MOD nutzen zu können muss man den „Jedi Knight Unofficial Patch“ (vom 16.01.2008) installieren, der einige Veränderungen vornimmt und auch den offiziellen Patch mit der Version 1.01 beinhaltet!
Als Schwierigkeitsgrad wurde Mittel gewählt.

Die Screenshots wurden zunächst in 1024×768 mit aktiviertem 4xS AA und 8x AF gemacht.
Nach einem Systemupgrade wurde anschließend noch das Jedi Knight Retexture Pack v0.4 sowie das Jedi Knight Graphical Update installiert. Leider konnte aufgrund der nun verwendeten Radeon-Grafikkarte kein „richtiges“ AA mehr aktiviert werden, da dies zum Verschwinden des gesamten HUDs (inklusive Fadenkreuz) führte. Hilfsweise wurde daher die Morphologische Filterung sowie 16x AF aktiviert und die Auflösung auf 1280×1024 erhöht.
Alle Screenshots wurden mit der internen Screenshotfunktion erstellt und dann verkleinert. Aufgrund der unterschiedlichen Auflösungen variiert dementsprechend auch das Seitenverhältnis leicht.

Trotz der graphischen Aufwertung durch Jedi Knight Enhanced blieb zunächst das recht aggressive Mipmapping-System bestehen, was heute doch recht unangenehm auffällt. Durch die Installation der oben genannten Texturpacks konnte dieser Effekt jedoch weitgehend entschärft werden.
Ein negativer Effekt der optischen Spielereien ist die scheinbar deutlich gesteigerte CPU-Belastung, denn gerade bei größeren Lasergefechten sinkt die Performance mitunter doch deutlich und mein ursprünglicher Athlon XP mit 2.2 GHz war der Sache mitunter nicht mehr ganz gewachsen.
Der Umstieg auf einen hoch getakteten Core2Duo hat die Angelegenheit deutlich entschärft. Leider hab ich mir damit vermutlich indirekt ein neues kleines Problem eingefangen, denn durch die insgesamt doch anspruchslose Grafik scheint sich die verwendete Radeon 6870 nicht mehr die Mühe zu machen die Taktrate dauerhaft hochzusetzen bzw. den höchsten 3D-Modus zu aktivieren, da schlicht zu wenig GPU-Last anlag (zumindest laut Meldung von GPU-Z max 25%). Dies resultierte dann vermutlich in teilweise etwas zähem Spielgeschehen ohne dass die FPS-Anzeige dies jedoch adäquat abbilden konnte.

Sonst läuft das Spiel jedoch mit aktuelleren Grafikkarten (dank D3D), unter Windows XP und sogar Windows 7 x64 an und für sich absolut problemlos. Zumindest in der Ur-Fassung direkt von der CD. Eigentlich sehr beeindruckend!
Hilfreich kann jedoch gerade für die Installation der Alternate Installer sein, da der ursprüngliche Installations-Agent mitunter selbst im Kompatibilitätsmodus und mit Administratorrechten nicht korrekt laufen will.

Tipps:

- Bevor man ins Spiel startet, sollte man sich alle Tasten nach persönlichem Wunsch neu konfigurieren und aufschreiben, denn gerade durch die Jedi-Kräfte gilt es hier ein paar Tasten zusätzlich zu den sonst üblichen zur einfachen Bedienung festzulegen!
- Suchen Sie in jedem Level nach Möglichkeit alle Geheimverstecke, denn nur wenn man alle

gefunden hat gibt es Zusatzsterne, mit denen man seine Jedi-Kräfte ausbauen kann!

- Infos hierzu entnehmen Sie entweder dieser Lösung (leider hab ich selbst nicht alle gefunden, daher freue ich mich natürlich über Hinweise in dieser Richtung!) oder auch hinsichtlich der Zahl zu findender Verstecke im Bildschirm mit dem Missionszielen!
- Je nachdem für welche Seite der Macht man sich entscheidet ändert sich der Fortgang der Geschichte minimal, wobei sich dies eigentlich hauptsächlich in den Boss-Kämpfen gegen andere Jedi auswirkt, wo man dann unterschiedlich brauchbare Kräfte einsetzen kann.
- Da Jedi Knight ein recht klassischer Shooter ist, kann man hier (zumindest für aktuelle Gewohnheiten) recht hoch springen und auch ziemlich tief fallen ohne sich zu verletzen. Bedenken Sie dies bei Ihren Streifzügen durch die Teils großen Level!
- Ebenfalls recht klassisch ist das allerhand explosive Fässer in der Gegend stehen, die nicht nur zum „Sprengen von Feinden“ dienen, sondern auch allerhand Verstecke und Gegenstände freigeben!
- Hat man sich etwas verlaufen, hilft im Menü eine 3D-Karte der aktuellen Mission. Zwar ist diese mitunter recht schwierig zu interpretieren und vor allem tödlich ineffektiv zu bedienen, doch kann man hier mitunter doch den weiterführenden Weg erkennen bzw. vor allem Geheimverstecke effektiv enttarnen, so dass sich ein Blick hier durchaus lohnen kann!
- Alle Videos der Kampagne kann man auf der CD als direkt anzusehende Datei finden. Nötig ist dazu nur der BinkPlayer, so dass man sich unter Gamedata\Resource\Video ausgiebig umsehen kann!
- Geht einem tatsächlich mal die Munition für die Waffen aus, hilft das Lichtschwert freundlich weiter, wobei dies auch gegen größere Gegneransammlungen hilfreich sein kann, da Kyle automatisch anfliegende Lasersalven abwehrt … die mitunter sogar die Absender selbst treffen!
- Wer etwas Hilfe benötigt oder gar ohne viel Mühe doch mal bei der anderen Seite der Macht reinschnuppern möchte, dem kann ich wie üblich Savegames anbieten! Entpacken Sie hierzu die Luke.7Z (0,5 MB - 7Zip-Format) in den Player-Ordner in Ihrem Jedi-Knight-Verzeichnis. Sofern Sie nicht bereits einen Spieler mit dem Namen „Luke“ erstellt haben (Backup geboten!), können Sie diesen anschließend im Spiel auswählen und Savegames zu nahezu allen Leveln laden! Beachten Sie jedoch bitte die Versionshinweise zu Beginn dieses Textes!

---

1 - Double-Cross on Nar Shaddaa

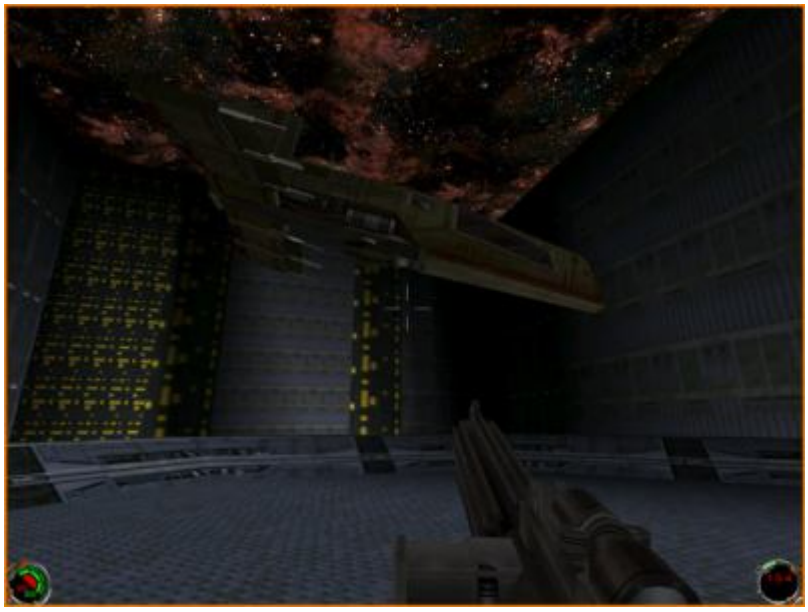


Erledigen Sie den flüchtenden Gran und laufen Sie dann zum Ausschankbereich mit der Theke. Dahinter findet man etwas Munition.
Folgen Sie dann dem Weg bis zum Gang, wo man auf der rechten Seite zu einem Vorsprung ein Stückchen runter springen kann (Versteck 1) [1].
Ansonst geht es hier weiter bis zu einem Tor, das man mit dem seitlichen Pad explizit öffnen muss.
Dahinter geht`s weiter bis zu einem größeren Bereich. Laufen Sie hier über den Vorsprung an der rechten Wand zur anderen Seite und fahren Sie dort mit dem Aufzug nach oben. Unter dem Aufzug findet man, wie noch so oft, übrigens einige nette Sachen.
Oben folgt man dem weiteren Weg bis man zu einer weiteren Tür kommt, die man diesmal einfach direkt per Benutzen-Taste öffnen kann wenn man direkt davor steht.
Dahinter erledigt man zunächst die Feinde und springt dann am besten zum schmalen Weg nach unten, von wo aus man teils auch direkt unter Feuer genommen wird (Versteck 2) [2].
Anschließend geht es dann wieder zur anderen Seite, wo man in einer Lagerhalle erst mal über den schiefen Transportweg in eine tiefere Halle rutschen kann. Neben einigen kleinen Goodies wie Schildenergie und Munition findet man dort aber nicht viel, so dass man auch oben direkt den Aufzug mit dem nahen Pad rufen kann.
Mit diesem fährt man dann nach oben (Versteck 3) [3].
Oben geht`s dann bis zu einem weiteren Aufzug am Stationsrand. Zunächst geht man hier am besten in den rot beleuchteten Kontrollraum zur Linken, wo man den Aufzug ruft. Draußen erledigt man dann die Gegner auf diesem und fährt ein Stück nach oben bevor man wieder nach rechts hin auf den Vorsprung hüpfen kann. Anschließend muss man dann jedoch über den „Aufzugstrang“ nach unten rutschen und dort mit einem Aufzug wieder nach oben fahren. Hier findet man jedoch nicht viel.
Ganz oben folgt man dann dem Weg bis man nach rechts hin in einen kleinen Zwischenraum kommt. Dort öffnet man mit dem Pad im dahinterliegenden Lagerraum einen Zugang am Boden und springt dort vorsichtig nach unten, denn man trifft einige Gran. Anschließend aktiviert man auch das dortige Pad und stellt sich dann auf die herunter gefahrene Plattform. Aktivieren Sie das Pad erneut und fahren Sie ganz nach oben. Dort geht es durch die gegenüberliegende Tür bis zum äußeren Bereich mit den „Aussparungen“ an der Wand (Versteck 4) [4].



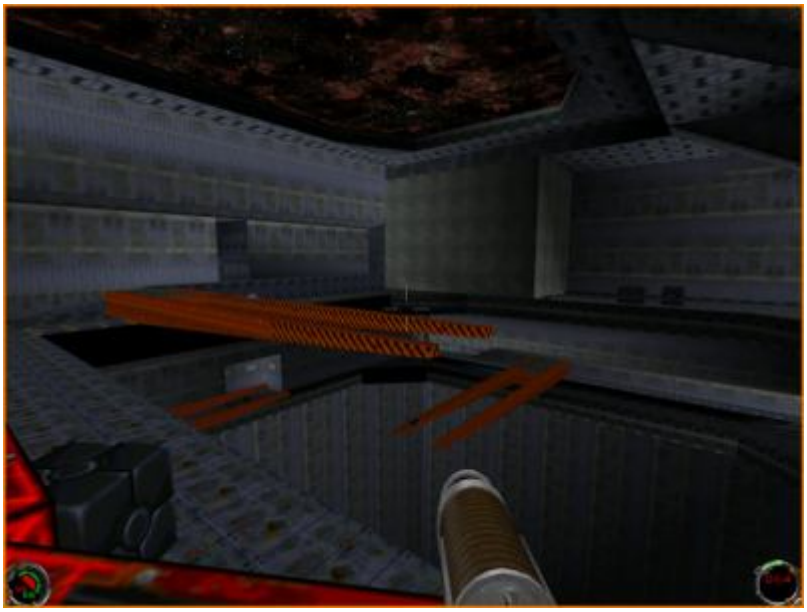
Dahinter folgt man dem Weg, an einem startenden Tie-Bomber vorbei, bis zu einem Lagerbereich mit drei „Aussparungen“ am Boden. Durch eine geht`s unten durch zur anderen Seite, wo man im größeren Lagerraum rechts nach unten springt und sich zum oberen Kontrollraum durchschießt. Betätigen Sie dort den Schalter an der Wand und laufen Sie dann schnell zurück, denn man muss wieder in die große Halle springen bevor der Weg durch den sich öffnende Boden versperrt wird!
Man hat nun jedoch die Möglichkeit in die darunter liegende Lagerhalle zu gelangen. Laufen Sie dazu am besten nicht den Weg hinunter, denn dort steht oft ein Feind unter dem Aufzug, was dazu führen kann, das man den Aufzug nicht so einfach benutzen kann (Hochspringen bevor er unten ankommt bzw. durch das Hindernis unten blockiert). Springen Sie stattdessen auf die Container nahe dem Weg, wodurch man noch ein kleines Geheimnis entdecken kann (Versteck 5) [5)].
Unten angekommen geht es dann durch die seitliche Tür bis zur Startplattform, wo man 8t88 trifft. Vorher sollte man sich jedoch noch hinter den Containerstapeln umsehen (Versteck 6) [6)].

2 - The lost disk



Springen Sie über die verschiedenen Ebenen von der Plattform nach unten bis zum „Kanalisationseingang“ unter der Plattform. Dort findet man auch schon den Arm mit der Disk und kann sich dann durch einige Röhren schlagen bis man zu einem größeren Raum kommt.
Hier geht`s durch die Tür und dahinter folgt man dem Weg bis zu einer größeren Treppe. Springen Sie hier am besten bei der Treppe nach unten auf den Weg zur dortigen Tür und den nahen Feinden und folgen Sie dann dort dem Weg bis zu einem Bereich weiter oben, wo man dann auch herauskommen würde, wenn man direkt die große Treppe nehmen würde.
Von hier oben hat man jedoch den Vorteil nicht gegen die nahkampfstarken Gamorrean antreten zu müssen bzw. diese einfach von oben erledigen zu können. Anschließend folgt man auch hier dem weiteren Weg bis zu einer Tür, die zu einem größeren Außenbereich führt. Laufen Sie hier nach links bis zu einem weiteren Lagerbereich unter Ihnen. Durch drei Zugänge kann man hier nach unten springen, sollte jedoch den hinteren wählen, da man dort über einige Container sicher nach unten kommt.
Hier gilt es dann in den beiden seitlichen Verbindungsgängen jeweils den richtigen „Innenweg“ zu suchen.

Zuerst muss man dabei nach oben und bei dem Transportband das Pad benutzen, wodurch dann der Transport von Containern nach oben beginnt.
Laufen Sie nun wieder zurück und zur anderen Seite, wo man dann den „gespiegelten“ Weg benutzt, der hinter die Container führt. Springen Sie über diese nach hinten, wo man einen Aufzug findet, der Sie über das Transportband bringt. Springen Sie auf einen der vorbeifahrenden Container und fahren Sie mit diesem dann nach oben, wo man schließlich abspringt bevor der Container durch den Schild weiter fährt.
Laufen Sie nach links, öffnen Sie das große Tor und springen Sie dahinter über die großen Container rüber zum Kontrollraum, wo man den „Red key“ findet. Mit diesem geht es wieder zurück über die Container (Kyle kann echt so hoch springen!) und anschließend über die Aufbauten zur anderen Seite, wo man am seitlichen Weg zunächst das Pad gegenüber der mittleren Tür aktiviert. Anschließend öffnet man die gegenüberliegende Tür und benutzt im dortigen Kontrollraum das nächste Pad, das weiter hinten ein Tor öffnet. Laufen Sie dann nach draußen und über die rüber gefahrenen Aufbauten zur anderen Seite. Dort folgt man dem Weg bis zum nächsten Transportband.
Dieses ist eine Spur größer, so dass man sich nur zwischen den einzelnen Containern an der Seite nach hinten vorarbeiten kann. Dort läuft man die Schräge nach oben und wartet bis ein Container vorbei kommt und man über diesen zur anderen Seite laufen kann. Dort geht`s dann wieder ein Stückchen hoch und erneut muss man einen herunterfahrenden Container als Behelfsbrücke missbrauchen. So arbeitet man sich ganz nach oben durch, wo man bis zu einem riesigen Bereich mit einigen „Kränen“ kommt. Erledigen Sie zunächst alle Gegner in Reichweite und aktivieren Sie dann den ersten Ausläufer mit dem Pad im „Graben“ darunter.



Springen Sie dann hoch und laufen Sie zur Spitze, wo man dann an der anderen Seite wieder runter springt. Dort findet man einen weiteren „Kran“ und auch ein Pad, das jedoch den Kran auf der anderen Seite in Bewegung setzt. Sie müssen daher auf den Ausläufer gehen und im richtigen Moment auf den vorbeifahrenden anderen Ausläufer gehen.
Wie man zum seitlichen Bereich kommt, konnte ich leider nicht herausfinden.
Auf der anderen Seite findet man hinten links ein weiteres Transportband.
Weichen Sie hier den Containern aus und fahren Sie mit den hinteren Aufzügen hoch (Vorsicht am Bandende, wo die Container herunter kommen).
Dort geht`s weiter bis zu einer Lagerhalle voller Container, wo man zunächst nach links hin auf die Container klettert (Versteck 1) [7)].
Anschließend folgt man dem deaktivierten Transportband nach hinten zu einem Aufzug, der sich von Zeit zu Zeit selbst in Bewegung setzt. Fahren Sie nach oben (Versteck 2) [8)] und springen Sie über das Transportband zum anderen Aufzug rüber (Versteck 3) [9)].
Oben folgt man dem Weg bis zur Landeplattform (Versteck 4) [10)], wo man nur noch alle Feinde erledigen muss.

Leider konnte ich hier nur die Hälfte der Verstecke finden. Tipps daher gerne an: Kultloesungen@gmx.de

3 – The Return Home to Sulon



Kämpfen Sie sich nach links hin durch bis man einen Eingang zum Haus findet. Dort sieht man sich genau um und sollte öfter mal den IR-Modus aktivieren um in der Dunkelheit nicht hilflos zu sein. Durch die einzig offenen Türen geht es bis zum Hauseingang, der nun auch offen ist.
Nach links hin kann man über die Strebe nicht zur anderen Seite kommen, sondern stürzt in den Keller. Dort geht`s es bis zur Treppe (Versteck 1) [11], wo man die mittlere Tür nimmt. Sie führt durch einen runden Raum mit einer Säule zu dem seitlichen Hangar des Gebäudes. Erledigen Sie alle Feinde und schnappen Sie sich den roten Schlüssel links, hinter den Kisten.
Damit geht`s zurück zum Treppenhaus und hier weiter nach oben bis zum begrünten Innenhof. Dank dem Schlüssel kann man hier die Tür öffnen und dahinter die nächste Treppe nach oben nehmen. Folgen Sie dem Weg bis zu einem längeren Gang mit vielen seitlichen Türen. Nach links hin findet man in einem Raum den „Yellow Wrench“ und nach rechts hin in der „Küche“ den „Blue Wrench“. Damit ausgerüstet springt man dann am Ende des Ganges runter zum „Schwimmbad“ 😉 und schwimmt dort am besten zuerst zum hinteren Gang neben dem Wasserfall (Versteck 2) [12]. Dieser führt Sie dann wieder nach oben, von wo aus man erneut ins Wasser springt und dann nach rechts hin in die Röhre am Boden taucht, die zu einem kleinen Kontrollraum führt. Benutzen Sie hier die beiden Schalter (dazu benötigt man die beiden farbigen „Schraubenschlüssel“) und verlassen Sie den Raum dann wieder. Draußen wird das Wasser nun gestaut, wodurch der Weg auf der anderen Seite geöffnet wurde. Springen Sie über die „Staumauer“ und folgen Sie dem Weg nach oben bis zu einem „Elektrosee“.
Dort erledigt man die nervigen Insekten (Versteck 3) [13] und springt dann vorsichtig über die Mauerreste zur anderen Seite. Fällt man in die Brühe, sollte man schnellstmöglich zur anderen Seite schwimmen, denn hier wird nur die eigene Lebensenergie abgezogen, die man aber meist ganz gut mit Bacta-Tanks regenerieren kann.
Auf der anderen Seite läuft man hoch zum Gang und folgt diesem (Versteck 4) [14] bis zur Werkstatt des Vaters.

Auch hier war meine Suche nach Geheimnissen nur von mäßigem Erfolg gekrönt. 4 von 8 ☹

4 – A Jedi´s Lightsaber



Springen Sie durch das zerstörte Gitter am Boden in der Nische rechts hinten in die Kanalisation und machen Sie dort per Lichtschwert den Weg frei.
Draußen kämpft man sich entweder nach rechts hin durch die Kanäle bis man nach „oben“ kommt oder springt direkt zu Beginn zur Linken über den ausgetrockneten Zubringer nach oben.
Dort geht es nach hinten zum wasserführenden Kanal (Versteck 1) [15)], wo man dann entgegen der Flussrichtung des Wassers schwimmt bis man weiter oben zu einem „Gitter“ kommt, das man nicht per Lichtschwert beseitigen kann.
Krabbeln Sie einfach drunter hindurch und folgen Sie dem Weg nach oben, wo man in den nächsten Wasserstrom springt, der Sie dann abenteuerlich nach unten spült, wobei man unterwegs ein Gitter per Lichtschwert beseitigen muss.
Dort entsteigt man dem Wasser und läuft auf dem Weg darüber dem Strom entgegen. Am Ende gilt es auf den linken Weg zu springen, wo ein kleinerer Kanal in das große Rohr mündet. Das ist etwas schwierig und bedarf mitunter etwas Übung. Achten Sie darauf nicht in der Mitte des Wassers zu landen, da dort die Strömung am stärksten ist. An der Seite kommt man gerade noch so langsam voran.
Folgen Sie dann den Wasserleitungen ein Stück und springen Sie nach unten zur nächsten, dieser folgt man bis zu einem großen Wasserbecken (Versteck 2) [16)], wo man sich durch die mittlere „Leitung“ zu einem leeren Becken rüber hangelt. Dort springt man hinunter und in die Öffnung an der Seite. Folgen Sie dem Weg bis zu einer riesigen Anlage über einem See. Hier gilt es sich zur anderen Seite rüber zu hangeln.
Laufen Sie dazu im ersten Teilbereich an der linken Seite zur Mitte, wo man über die mittlere Strebe weiter kommt und auf der anderen Seite eine Öffnung findet, die zum zweiten Teilbereich führt. Hier geht`s dann wieder zurück zur anderen Seite, wo erneut eine Öffnung zum dritten Teilbereich existiert. Dort kann man schließlich nach hinten laufen und in den nächsten Wasserstrom springen, der Sie schließlich in einen großen Wasserspeicher befördert (Versteck 3) [17)].
Dort taucht man nach unten und sucht eine Öffnung in der äußeren Wand. Innen schnappt man dann noch einmal Luft bevor man ganz nach unten taucht und die Öffnung zum zentralen Speicher sucht.
Drinnen taucht man nach oben und aktiviert die Wasserzufuhr. Bleiben Sie über dem Wasser und schnappen Sie noch einmal Luft bevor es schließlich wieder runter geht, wo man diesmal direkt ganz nach außen tauchen muss, da in der Mitte das Wasser bis zur Decke steht.
Außen findet man dann einen zweiten Wasserzufluss, also nicht den, durch den man hier „reingespült“ wurde, direkt gegenüber dem ersten und muss sich dort dem Wasser entgegen hocharbeiten. Folgen Sie dem Abfluss dann nach unten bis zu einem größeren Wasserbecken.
Springen Sie hinein und schwimmen Sie direkt zur rechten Seite, wo man wieder aus dem Wasser steigen und einige Feinde erledigen muss.
Folgen Sie dort dem Weg bis zu einem Aufzug, der Sie nach oben bringt, wo man weiter hinten ein nächsten Aufzug findet, mit dem es dann wieder nach unten geht.



Weiter bis zum Wasserbereich mit den Tentakeln darin (Versteck 4) [18], wo man nach hinten schwimmt und dort dem Gang folgt bis man zu einer Art Schwimmbecken kommt. Hier sollte man versuchen schon von oben einige der Feinde in deren „Festung“ auf der anderen Seite zu erledigen. Anschließend springt man nach unten und tastet sich vorsichtig Richtung Tür voran. Die Minen am „Strand“ gilt es entweder im Eiltempo zu überrennen, so dass man nur minimalen Schaden ab bekommt, oder mit einer Handgranate zur Explosion zu bringen.
Hat man die Feinde erledigt, gilt es rechts auf den Vorsprung vor das Tor zu springen und dies per Benutzen-Taste zu öffnen. Im Hangar fährt man mit dem Aufzug nach oben und benutzt dort den Schalter neben der Konsole, der unten dann das große Tor öffnet. Verlassen Sie den Hangar und warten Sie bis Ihre Kollegin Sie abholt…

Auch hier gelang es mir mal wieder nicht alle Geheimnisse zu entdecken. Laut Anzeige hab ich zwar fünf von sechs gefunden, aber „gemerkt“ habe ich nur vier Funde 😕

5 – Barons Hed – The Fallen City

Tauchen Sie erst mal hinab (Versteck 1) [19].
Anschließend arbeitet man sich durch den Kanal nach rechts hin vor. Zwar kann man auch gegen den Strom schwimmen, doch das ist zu mühselig. Kämpfen Sie sich daher am besten am Rand vor bis man zur Stadt kommt. Hier kämpft man sich zur anderen Seite rüber und dort dann bis zu einem großen Marktplatz, wo zahlreiche Bösewichte die Leute vertrimmen. Je nach Gesinnung kann man diese oder auch einfach alle Anwesenden ausschalten und läuft anschließend den seitlichen Weg dort hoch, springt auf die Mauer und von dort aus dann auf das Dach.
Hier geht`s dann rüber auf das schräge Vordach über dem tieferen Marktbereich und dann nochmals mit einem Sprung rüber zum Weg auf der anderen Seite.
Laufen Sie zum gelbroten Stoffvordach weiter hinten (Versteck 2) [20] und springen Sie hier nach oben auf den seitlichen Weg, den man dann zur anderen Seite folgt, wo man nach unten springt und die Tür in den dunklen Raum öffnet. Laufen Sie hier durch und folgen Sie dahinter dem Weg über die Dächer bis man zu einem ziemlich vergammelten Stück der Stadt kommt…

Totale Niederlage, nur 2 von 6 Geheimnissen entdeckt ☹

6 – Into the Dark Palace

Tasten Sie sich durch die Ruinen durch und erledigen Sie alle Sprengfallen und Wachroboter. Weiter unten findet man einen Zugang zu einem Gebäude. Dort geht`s drinnen die Treppe hoch bis zur blockierten Tür, die man mit einer Handgranate „lockert“ und danach den blockierenden Roboter

erledigt. Beim verschütteten Ausgang weiter hinten muss man zunächst per Granate einige fies platzierte Sprengfallen entfernen, bevor man durch durch den schmalen Weg weiter kann.

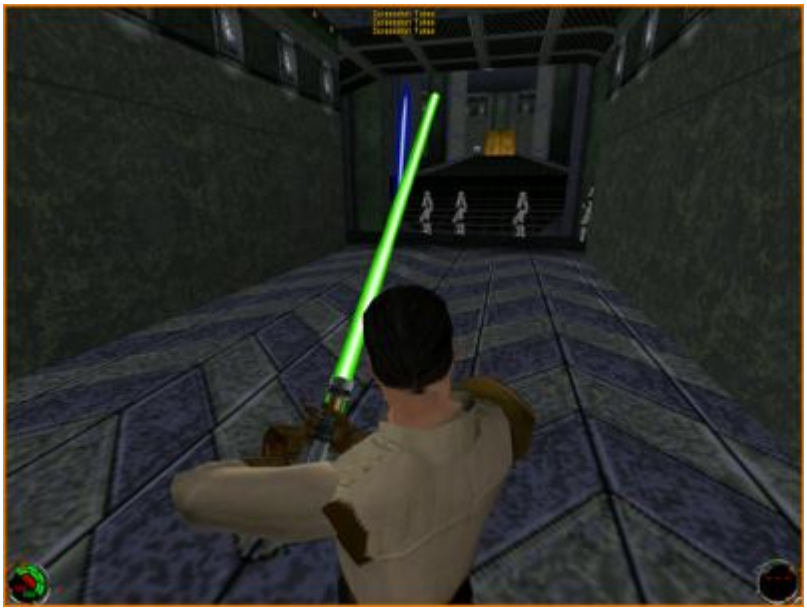


Weiter hinten geht es in einem eingestürzten Gebäude nach unten und dort bis in den überfluteten Kellerbereich, wo man zur großen Röhre taucht, die zu einer dunklen Halle führt. Dank dem Lichtschwert wird man hier auch ohne Nachtsichtgerät noch etwas Licht haben, kann sich dann aber nicht so gut gegen die Wachroboter verteidigen. Kämpfen Sie sich trotzdem nach oben durch, wo man ein Loch in der Wand findet, das zu einem Aufzug führt.
Oben kämpft man sich bis zum schwarzen Turm durch, der von einem riesigen Außenareal umgeben ist. Man trifft hier viele Feinde, einige, die man mit den aktuellen Waffen auch gar nicht bezwingen kann (die AT-Walker) und kann sich schnell mal etwas in der Weite verlieren, aber eigentlich ist das Eindringen in den Turm nicht einmal so schwer.
Rutschen Sie dazu nach unten und laufen (also rennen!) Sie zur anderen Seite des Turms. Der kürzeste und einfachste Weg führt direkt um den Turm herum, wo man sich jedoch auch und unter anderem gegen die Geschütze, die dort montiert sind zur Wehr setzen muss. Alternativ kann man auch durch die unteren Etagen des „äußeren Ringes“ laufen, wird dort aber Unmengen an Feinden antreffen! Glücklicherweise aber auch jede Menge Munition und Healthpacks finden.
Trotzdem ist der direkte Weg um den Turm schneller.
Auf der anderen Seite angekommen findet man einen weiteren Zugang zum Turm, wobei auch hier das entscheidende Brückenstück nicht ausgefahren ist.
Dies kann man jedoch, zumindest kurzzeitig, beheben. Erledigen Sie dazu am längeren Ende der Brücke, also dem Teil am Äußeren Ring, alle Wachen in den beiden Kontrollräumen und benutzen Sie dort testweise die beiden Schalter. Jeder fährt jeweils für einige Sekunden ein Stück der verbindenden Brücke aus und öffnet damit auch den Zugang darunter zum eigentlichen Turm.



Es gilt nun schnellstmöglich beide Schalter zu betätigen (am besten das äußere Teilstück der Brücke zuerst), dann zum Turm zu laufen und diesen durch den Gang zu betreten. Dort darf man sich dann aber nicht lange umsehen (oder sollte dies in einem ersten Anlauf tun!), sondern muss direkt über die temporäre Brücke auf den äußeren Ring laufen.
Fährt die Brücke schon wieder auseinander, kann man es noch mit einem Sprung versuchen, sofern man jedoch stets im Laufschritt unterwegs war, sollte man recht gut mit der knappen Zeit zurecht kommen.
Auf dem äußeren Ring gilt es dann schließlich zu einer Stelle zu laufen, wo man zu einer der Nischen mit den Geschützen rüber springen kann.
Am schnellstens geht dies nach links hin. Laufen Sie hier im äußersten Bereich um den „Walker-

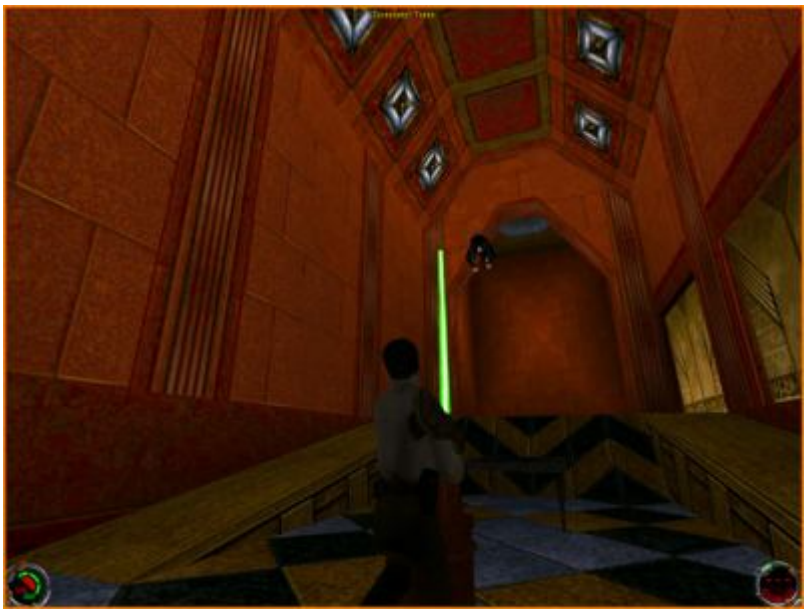
Wachen“ zu entgehen zur ersten Stelle und springen Sie dort dann schießend rüber. Erledigen Sie das Geschütz und ziehen Sie sich in den Gang zurück, so dass man von den Feinden draußen erst mal in Sicherheit ist.
Egal bei welchem „Zugang“ man rüber gesprungen ist, es gilt stets zum zentralen Eingang zu laufen, wo zwei große Tore den Raum teilen. Mit den beiden Schaltern an den Seiten kann man beide Tore öffnen, was auch nötig ist um in den Kontrollraum zu kommen.
Drücken Sie daher den Schalter auf der Seite, auf der Sie gerade sind und laufen Sie dann schnell über das sich senkende Tor zur anderen Seite rüber, wo man schnellstens den zweiten Schalter drückt.



Nur wenn beide Tore gleichzeitig nach unten fahren wird oben auch irgendeine Metallverriegelung weggezogen, so dass man nach unten auf das hintere Tor springen und sich dort in einer der beiden Aussparungen hinein ducken kann.
Sobald das Tor dann wieder nach oben fährt gilt es schnellstens Richtung Kontrollraum zu krabbeln, damit man von den zurückfahrenden Eisenteilen nicht zermatscht wird.
Mit dem Lichtsäbel schlägt man sich dann den Weg zum Kontrollraum frei, wo man mit dem zentralen Schalter das Tor direkt darunter öffnen kann. Säbeln Sie dann das direkt darunter liegende Gitter auf und stellen Sie sich den Feinden im palastartigen Teil dahinter. Mit dem Lichtschwert bewaffnet kann man den vielen Laserangriffen meist am besten ausweichen.
Kämpfen Sie sich dann die Treppe hoch und rufen Sie dort den Aufzug. Bis dieser eintrifft erledigt man alle Feinde…

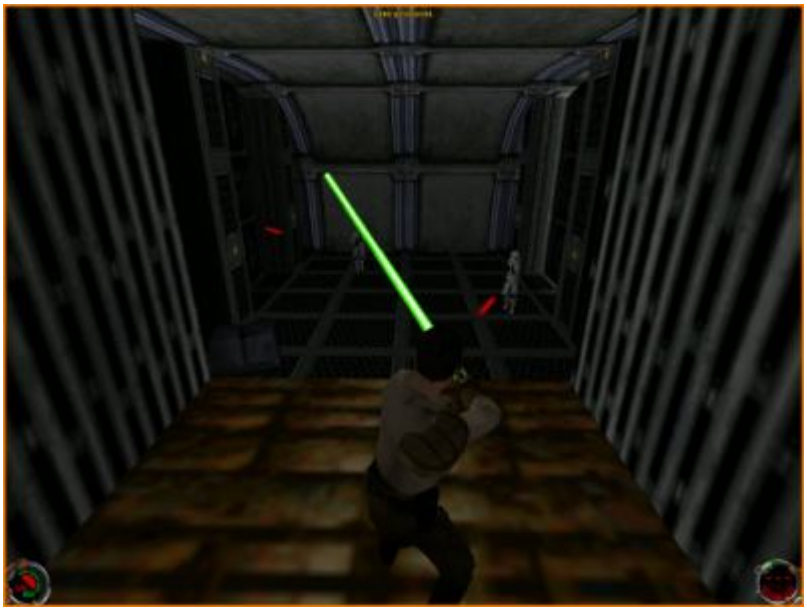
Kein Versteck gefunden! 😕

7 – Yun – The Dark Youth



Das erste Lichtschwertduell ist natürlich noch keine zu große Herausforderung, doch eine erste gute Übung. Eigentlich muss man mehr oder weniger nur immer draufschlagen, doch Sie sollten sich schon etwas Taktik im Lichtschwertkampf aneignen!
Schalten Sie dazu am besten in den „Laufmodus“ und weichen Sie Yun erst mal nur aus um ein Gefühl für seine Angriffe zu bekommen. Die eigenen Angriffe sollten dann vor allem im Laufen geschehen, wodurch Yun meist nicht in Verteidigungsposition gehen kann. Hechten Sie auf ihn zu, aktivieren Sie den Schlag, der einen Augenblick braucht bis er ausgeführt wird, und ziehen Sie sich nach der Aktion wieder aus seiner Reichweite zurück.
Die Gegenangriffe bekommt man mit Sprüngen (Sprung und Geschwindigkeit konnte man bekanntlich bereits bei den Jedikräften auswählen!) und schnellem Zurückweichen auch recht gut in den Griff, so daß man wirklich recht bald zum Sieg kommen sollte.

8 – Palace Escape



Erledigen Sie die Feinde und stellen Sie sich dann auf die obere Plattform, die sich als Aufzug erweist. Bei der Fahrt nach unten entdeckt man an der Seite einen kleinen Raum, den man per Lichtschwert erst zugänglich machen muss. Darin zerschlägt man die Sicherung, wodurch der Aufzug weiter nach oben fährt. Erstmal muss man jedoch meist nach unten (Versteck 1) [21)], wo einige Feinde lauern.
Oben springt man dann aufs Dach und läuft zur anderen Seite, wo man auf den Vorsprung klettert und nach hinten läuft. Dort führt der Weg über eine schräge Stütze nach oben. Achten Sie auf die installierten Lasergeschütze und lassen Sie sich nicht vom Tie-Bomber irritieren, der trifft Sie nicht!
Laufen Sie dann rüber zur anderen Seite, wo nochmal so eine Art Lüftungsschacht zu finden ist. Hier kann man jedoch zu einem anderen, kleineren Schacht weiter unten springen.
Dort erledigt man den Wachroboter (Versteck 2) [22)] und läuft bis zu einem Kontrollraum. Weiter geht`s dort bis zu einem nach unten führenden Treppenhaus. Auf der mittleren Ebene ruft man den Aufzug und springt in diesem dann durch das Loch auf den Aufzug selbst, denn er wird nicht losfahren.
Von dort oben geht´s dann rüber zum kleinen Vorsprung, wo man das Gitter zerschlägt und dem Gang bis zu einem weiteren Raum folgt, wo man über einige Stützstreben zur anderen Seite läuft.
Dort geht es dann noch einmal durch einen kleinen Gang bis zu einem anderen Aufzugschacht, wo man schließlich über den rechten Aufzug nach links zu einer Röhre springt. In dieser öffnet sich der Boden und man fällt ein gutes Stück nach unten.



Lassen Sie sich dort nicht komplett rausfegen, sondern springen Sie am Ende zur linken Seite hin raus und erledigen Sie die Feinde. Durch ein kleines Verbindungsstück kommt man dann zu einer weiteren Röhre. Springen Sie hier hinein und lassen Sie sich dann vom Luftstoß zur anderen Seite rüber schubsen (dabei muss man selbst jedoch auch etwas in die Richtung laufen bzw. springen).
Auf der anderen Seite muss man den Bereich rechts neben der Röhre anvisieren und sich dort dann wieder zu einem anderen Bereich am Gebäudeäußern vorarbeiten.
Erledigen Sie dort die Feinde und springen Sie dann über die dunklen „Treppenstufen“ nach unten, wo man einen kleinen Durchgang findet. Im dunklen Raum dahinter findet man einen Aufzug, der Sie weit nach oben bringt, wo man dem Gang folgt und dahinter sich schnell über den, sich öffnenden Boden, zur anderen, sicheren Seite läuft, wo Jen Sie dann abholt.

Zwei von Fünf verstecken gefunden.

9 – Fuel Station Launch

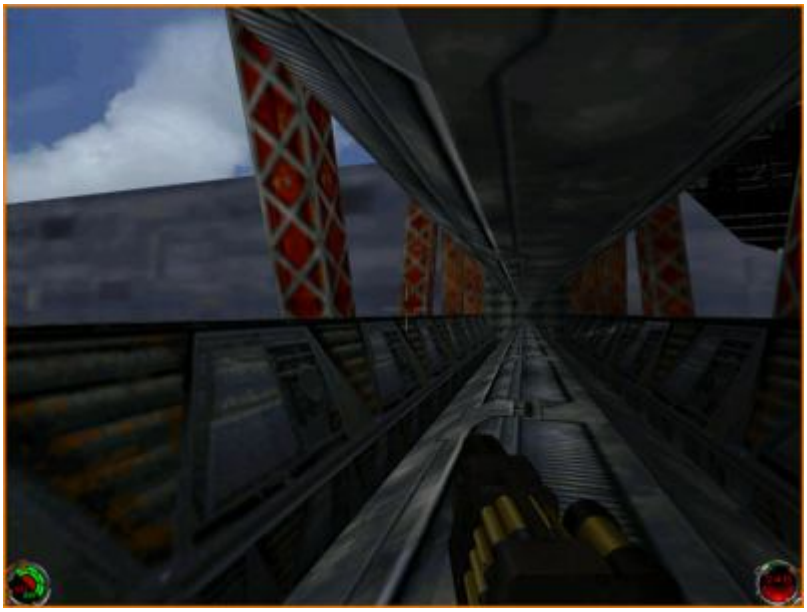


Die Mission ist aus der Demo bekannt.
Folgen Sie zunächst dem Weg nach links oben bis zu einer größeren Röhre. Hier krabbelt man unten durch (Versteck 1) [23] und folgt dann dem Weg nach links bis zu einer verschlossenen Tür.
Hier springt man links in den engen Raum zwischen Gebäude und Leitung und krabbelt bis zur anderen Seite oder überspringt die Leitung einfach per Forcejump.
Auf der anderen Seite läuft man in dem „Turm“ nach oben und schnappt sich dort einen Schlüssel. Anschließend geht es aufs Dach, von wo aus man mit Anlauf zur anderen Seite rüber springt. Folgen Sie dort wieder dem Weg bis zur Tür, die nun den Weg freigibt.
Im Gebäude erledigt man die ersten Feinde und läuft dann zur hinteren Station, wo man mit dem Hebel eine Flüssigkeit in den Tank dahinter pumpen kann. Um unten weiter kommen zu können, muss man darauf achten, dass die Flüssigkeit bis ganz oben gepumpt wird, man also weiter unten normalerweise keine Hebel mehr umlegen darf, da die Flüssigkeit sonst wieder bis zu dieser Stufe abläuft.
Folgen Sie dann dem Weg entlang der Gebäudewand nach unten (Versteck 2) [24] und beachten Sie

hierzu im „Kontrollraum“ die Grafik, die etwas SO aussehen muss, damit man unten weiter kommt.
Folgen Sie dann weiter den Wegen am Wand bis zu einem Aufzug.
Fahren Sie mit diesem ganz nach unten und erledigen Sie dort alle Feinde. Anschließend öffnet man die Luke zum kleinen Wartungsschacht und krabbelt dort nach rechts hinten, wo man runter springt.
Sie kommen wieder zum großen Raum mit dem zentralen Behälter, können an der dortigen „Abpumpstation“ rechts noch mit einem kleinen Aufzug in der Dunkelheit nach oben fahren und dort einen „Schlüssel“ an sich nehmen.



Mit diesem geht`s dann zurück zum zentralen Raum, wie auch immer ist egal, und dort muss man sich dann ganz nach unten durcharbeiten, wo man eine rote Tür an der Seite findet. Dahinter geht`s mit dem Aufzug nach unten, wo man den Zugang zum zentralen Tank findet. Dank dem abgepumpten Treibstoff und dem „Schlüssel“ kann man hier die Luke öffnen und in den halb leeren Tank klettern.
Springen Sie hier dann an der Luke nach oben und benutzen Sie den Schalter zum Schließen der Luke, damit man die auf der anderen Seite nach gleicher Manier öffnen kann.
Dort folgt man dem Weg über den Aufzug (Versteck 3, 4 und 5!) [25) 26) 27)]nach unten und bis man vor einem Schalter in einer Sackgasse steht. Nachdem man den Schalter benutzt hat, wird sich der Boden zu einem Weg öffnen und man findet sich in einem Areal mit zwei riesigen Tanks wieder.
Kämpfen Sie sich hier zur anderen Seite durch, wo zahlreiche Geschütze ihrer Vernichtung harren (Versteck 6) [28)].
Durch die Tür kommt man dann zu einer Art Kontrollraum mit einer großen Anzeige. Hier findet man unter dieser einige, etwas „versteckte“ Schalter. Benutzen Sie diese reihum von links an, so dass auf der Anzeige alle Elemente der Anlage abgeschaltet werden.
Anschließend fährt man mit dem kleinen Aufzug dort nach unten und kann dann dort per Schalter den Zugang zu einem „Treibstoffrohr“ öffnen.
Mit den seitlichen Drehkontrollen kann man die jeweiligen Schleusen dann wieder schließen, was Voraussetzung ist um die nächste öffnen zu können. Folgen Sie so dem Weg nach rechts hin und schließen Sie alle Tore hinter sich ordentlich. Sie kommen zu einer Wegzweigung, wo man nach links hin zwar in eine Sackgasse läuft, doch dort Zugang zu den beiden „Kontrollräumen“ erhält, welche an beiden Wegen jeweils eine Wand öffnen, wo Sie dann einige Feinde unter Feuer nehmen.
Sonst findet man zwar noch einige nette kleine Sachen, aber nichts weltbewegendes, so dass man sich auch gleich dem rechten Weg widmen kann, dem man dann schließlich durch allerhand Verzweigungen stets nach unten folgt, bis man dort in einer Art riesiger Kugel landet.



Zerschlagen Sie per Lichtschwert dort das Metallgitter in der Mitte und lassen Sie sich nach unten fallen, wo man endlich ans Ende des Röhrensystems kommt (Versteck 7) [29].
Verlassen Sie die Röhre dann nach rechts hin und folgen Sie dem Weg über die Treppe nach oben zu einem Kontrollraum, wo man von oben beharkt wird. Mit dem Aufzug geht`s folglich schnell hoch und dort dann weiter bis zu einer Art Lagerraum mit allerhand explosivem Material.
Kämpfen Sie sich hier bis zum Aufzug hinten durch und fahren Sie dort ganz nach oben wo, wo man bei einer Kontrollstation einen weiteren Aufzug findet, der Sie mal wieder weiiit nach oben bringt. Einfach spektakulär diese riesigen Level!
Oben kämpft man sich dann bis zu den Versorgungsröhren durch. Folgen Sie diesen bis zum Schiff, wo dann die Verbindung in dem Moment gekappt wird, wenn man auf den Ausleger springt. Sie müssen daher direkt im Laufschritt zum Schiff rüber springen sonst wird die Entfernung zu groß...

Viele Verstecke gefunden, aber nur 7 von ganzen 10!

10 – 8t88´s Reward

Laufen Sie zunächst rüber zur Landebucht, wo man alle Feinde erledigt und dann nach hinten zum Kontrollraum geht (Versteck 1) [30].
Oben öffnet man dann per zentralem Schalter die Klappen draußen und läuft dann wieder zurück dorthin, wo man nach unten springt. Die verriegelten Türen öffnet man durch Beschuss der rot gestreiften "Gitterdinger" daneben. Beide Wege führen zu einem größeren Lagerraum, wo man nach unten läuft bis zu einem rot aufblinkenden Zwischenraum. Hier geht`s entweder geradeaus oder durch einen der seitlichen Wege nach unten bis zu einem abgestuften Lagerraum, wo man unten einige Feinde erledigt.



Durch die hintere, schräg zulaufende „Tür“ kommt man zu einem Raum mit zwei Aufzügen. Fahren Sie am besten erst mal nach unten, wo man in einem Seitenraum ein kleines Lager entdeckt und auch noch im hohen Raum neben den Aufzügen einige kleine Goodies (Versteck 2) [31)].
Anschließend fährt man mit einem der Aufzüge wieder nach oben und geht dort durch die seitliche Tür zu einem Kontrollraum. Sie finden eine rote Schlüsselkarte und sollten dann im größeren Raum dahinter erst mal alle Feinde erledigen.
Anschließend springt man zum untersten Weg runter und dort dann rüber zur „eckigen“ Gebäudewand gegenüber. Hier findet man hinten links eine „schräge“ Tür und dahinter zahlreiche Feinde in einer Art Kontrollraum oder was auch immer.
Die Durchgänge zum „Zwillingsraum“ gegenüber und zum echten „Kontrollraum“ in der Mitte sind per Energieschild versperrt, doch mit einem wirklich gut versteckten, kleinen Schalter jeweils in der unteren Ecke, in Richtung des Energieschildes, kann man die zentralen Schilde zumindest deaktivieren und so auch zur anderen Seite rüber kommen.
Dort findet man bei dem Rundweg unten noch eine blaue Schlüsselkarte. Damit geht es dann ganz nach oben, wo man durch eine Art „Waffenraum“ bis zu einem Aufzug kommt. Achten Sie hier mal wieder beim runter fahren auf Feinde, die unter dem Aufzug stehen und dann, wie auch immer, auch Ihren Tod verursachen können!
Sie kommen dann zu einer großen Kammer mit einem „Ventilator“. Zerstören Sie jeweils die beiden „roten Felder“ an der Ausbuchtung, was den Schild vor dem Ventilator zusammenbrechen lässt, und springen Sie dann über die Vorsprünge nach oben. Die letzten Meter zum kleinen Vorsprung vor der Ausbuchtung muss man dabei über einen kleinen Vorsprung in der dunklen Ecke überwinden und sich hier generell sehr vorsichtig voran tasten.



Schlüpfen Sie dann in den Lüftungsschacht dahinter und lassen Sie sich von der steifen Brise langsam vorantreiben, bis man zu einer kleinen Öffnung nach rechts hin kommt, die zu einem Raum führt wo allerhand „Teilchen“ nach oben fliegen.
Im Lüftungsschacht ist die Steuerung jedoch relativ unangenehm, da man nur wild hüpfend und springend irgendwie halbwegs vorankommt und hier etwas ausprobieren muss, da man einfach keinen rechten Halt am Boden hat und auf ein gutes „Lüftchen“ hoffen muss.
Im „Teilchenraum“ läuft man dann zur anderen Seite, wo man Zugang zum Kontrollraum bekommt, dessen Energieschild man vorhin nicht deaktivieren konnte! Deaktivieren Sie hier nun stattdessen den „Teilchenbeschleuniger“ mit einem der seitlichen Schalter und fahren Sie wieder nach unten, wo man vorsichtig runter gleitet.
In einer der Ecken kann man ein Gitter zerschlagen und sich durch den Sog bis zum Shuttle von 8t88

tragen lassen. Sobald man hier das hintere Tor öffnet endet dieser Level.

Zwei von Sechs Geheimnissen entdeckt.

Level 11 ff.

> Zu Teil 2 der Lösung <

---

1)
Hier kann man auch auf die schräge Ebene springen und dort nach oben laufen, wo man auf dem „Dach“ Zugang zu einem Gangbereich findet, der Sie zu allen Orten führt an denen Sie bisher von Feinden über Ihnen attackiert wurden. Man findet einiges an Schild- und Lebensenergie sowie die IR-Austattung.
2)
Der Sprung wird Sie zwar leicht verletzen, doch dafür findet man hier Medikits, Munition und Schildenergie. Fahren Sie mit dem kleinen Aufzug dort nach oben, wo man durch die „Ventilatorschraube“ wieder direkt vor das eben geöffneten Tor runter springt.
3)
Unterwegs kann man jedoch auf der rechten Seite hin einen Geheimgang betreten wenn man einfach vom Aufzug bei dem dunkleren Bereich nach rechts hin runter läuft. Sie kommen anschließend wieder im ersten Lagerraum heraus und müssen erneut den Aufzug rufen um endgültig nach oben fahren zu können.
4)
Springen Sie dort einfach über die Bereiche zwischen den Aussparungen rüber zur anderen Seite, wo man in einem kleinen Versteck einen Bacta-Tank und einen Rucksack findet.
5)
Laufen Sie dazu auf dem Containerstapel zur Wand, wo man in einen geheimen Gang zwischen den Containern springen kann. Dort findet man neben einem Feind, den man sonst von unten aus erledigen muss, noch einige Granaten. Springen Sie dann nach unten.
6)
In der dunklen Ecke rechts hinter der Tür findet man einen kleinen Durchgang, der zum Bereich über dem „ventilierten“ Gang zur Landeplattform führt. Man findet u.a. einen Bacta-Tank und kann die Geheimraumsammlung vor allem vervollständigen, was einen Punkt für die Jedi-Kräfte gibt!
7)
Springen Sie dann rüber zu den Containern auf der anderen Seite.
8)
Bevor man rüber springt sollte man nach unten sehen, wo unter dem Transportband noch ein Geheimraum zu finden ist.
9)
Auf dem Weg nach oben kann man auf den seitlichen Vorsprung springen, muss um diesen zu erkennen jedoch eventuell etwas Licht machen.
10)
Beim Verlassen des Gebäudes (wenn man die Sterne erstmals wieder sieht) kann man direkt über dem Weg noch zu einem kleinen Geheimraum in der Ecke rüber springen.
11)
Schräg gegenüber der Treppe kann man einen Geheimraum frei sprengen.
12)
Im dunklen Gang nach oben findet man auf der rechten Seite eine kleine Nische.

13)

Direkt unter dem Zugang zu diesem Bereich findet sich in der Brühe ein kleiner Geheimraum mit paar netten Spielereien.
14)

Im Gang findet man zur Rechten ein kleines Versteck.
15)

Folgen Sie hier dem Wasser nach hinten und zersäbeln Sie dort das Gitter zum ersten Geheimraum.
16)

Alternativ springt man aus dem unteren Wasserstrom und erledigt die zahlreichen Feinde darunter. Laufen Sie dann nach unten und folgen Sie draußen dem Weg bis zum zweiten, leeren Becken.
17)

Kurz davor sollte man dem Wasser entsteigen und auf der linken Seite ein kleines Versteck in der letzten Kurve vor dem Speicher entdecken.
18)

Im Wasser findet man auf der rechten Seite den Zugang zu einem ergiebigen Geheimraum!
19)

In der Mitte des Beckens kann man nach unten tauchen und einen Bagpack schnappen.
20)

Auf der Bühne in dem „vollen“ Lokal kann man links hinten ein Stück Wand wegsprengen.
21)

In der dunklen Ecke hinten links findet man dort unten einige nette Sachen.
22)

Die Explosion des Wachroboters deckt meist einen Geheimraum im Boden auf. Geschieht dies nicht einfach mal den Boden zwischen den beiden Zugängen mit dem Lichtschwert bearbeiten.
23)

Über den Vorsprung an der rechten Wand kommt man zu einem kleinen Versteck.
24)

Über die explosiven Fässer oder per Forcejump kommt man auf das Dach des kleinen „Kontrollraumes“.
25)

Bleibt man auf dem Aufzug stehen bis er wieder hoch fährt, kommt man dort ganz nach oben zu einem größeren geheimen Lagerraum mit großen, explosiven Fässern.
26)

Springt man über diese Fässer nach oben, findet man dort eine kleine Nische und einen Geheimraum im Geheimraum.
27)

Sprengt man anschließend die Tanks in die Luft, findet man hinter einem der großen Behälter eine weitere kleine Nische, also noch einen Geheimraum im Geheimraum.
28)

Auf der linken Seite kann man einen Geheimraum aufsprengen, was häufig durch den recht massiven Kampf gegen die zahlreichen Deckengeschütze eh schon passiert.
29)

Zur Linken findet man direkt nach dem tiefen Fall einen kleinen, dunklen Geheimraum auf dem umgebenden „Mauerbereich“.
30)

Hinter der Treppe, die von dem dunklen Raum aus nach oben zum Kontrollraum führt, findet man einen „Geheimraum“.
31)

Springen Sie auf den großen Container direkt unter der „Decke“. Dort findet man oben in der Decke einen weiteren Geheimraum.

From:
http://www.kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/jediknight

Last update: **2015/05/01 13:58**