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:

-

1 - Double-Cross on Nar Shaddaa



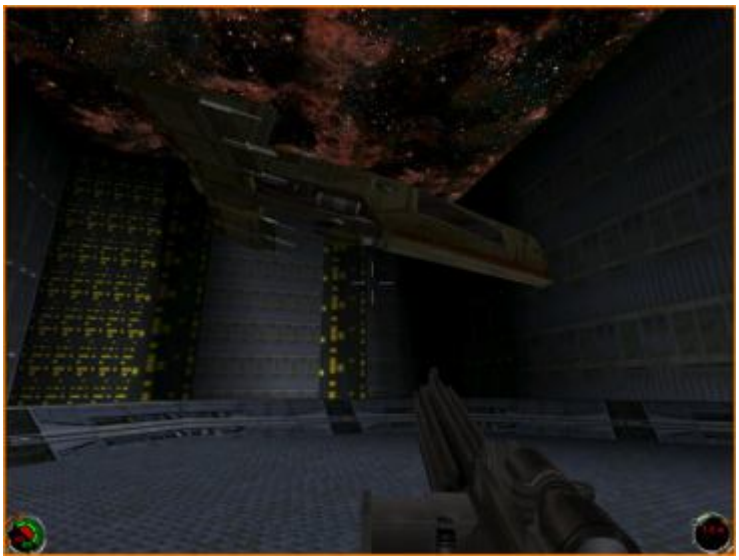
Erledigen Sie den flüchtenden Gran und laufen Sie dann zum Ausschankbereich mit der Theke. Dahinter findet man etwas Munition. Folgen Sie dann dem Weg bis zum Gang, wo man auf der rechten Seite zu einem Vorsprung ein Stückchen runter springen kann (Versteck 1) [1].
Ansonst geht es hier weiter bis zu 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

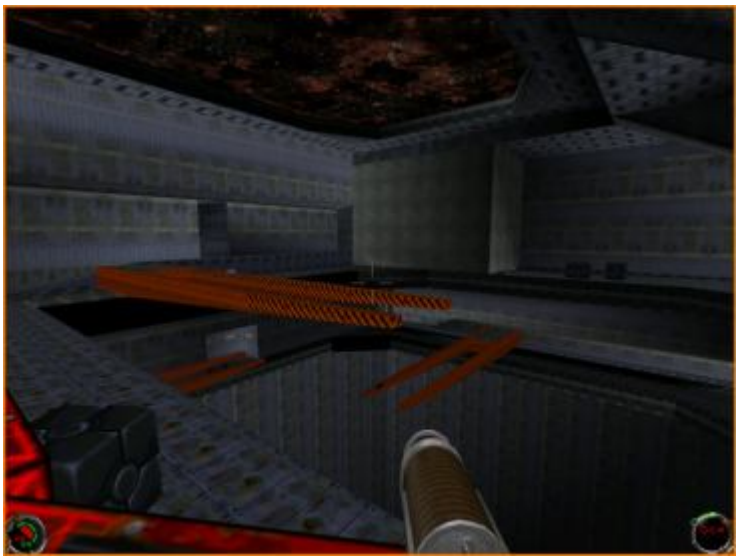
hinunter, denn dort steht oft ein Feind unter dem Aufzug, was dazu führen kann, das man den Aufzug nicht so einfach benutzen kann (Hochspringen bevor er unten ankommt bzw. durch das Hindernis unten blockiert). Springen Sie stattdessen auf die Container nahe dem Weg, wodurch man noch ein kleines Geheimnis 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

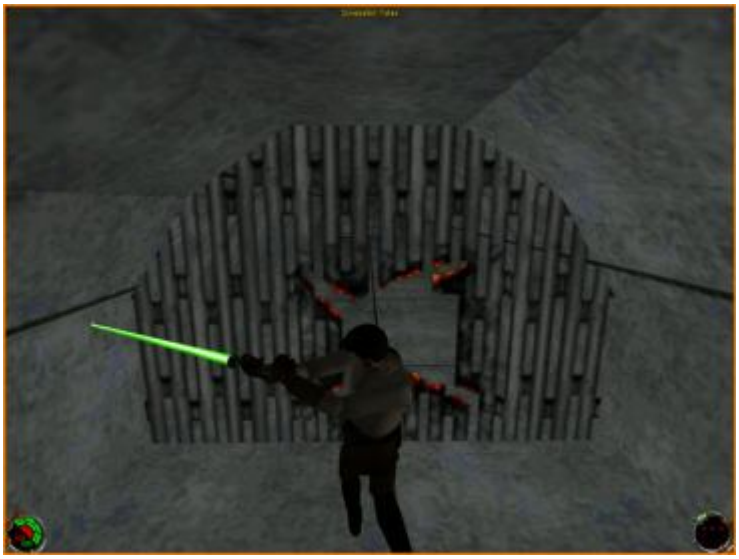


Kämpfen Sie sich nach links hin durch bis man einen Eingang zum Haus findet. Dort sieht man sich

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.

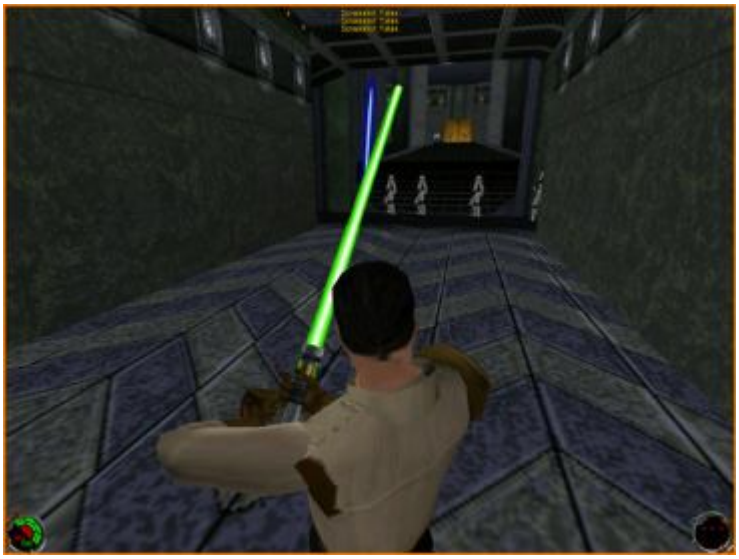


Weiter hinten geht es in einem eingestürzten Gebäude nach unten und dort bis in den überfluteten Kellerbereich, wo man zur großen Röhre taucht, die zu einer dunklen Halle führt. Dank dem Lichtschwert wird man hier auch ohne Nachtsichtgerät noch etwas Licht haben, kann sich dann aber nicht so gut gegen 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.



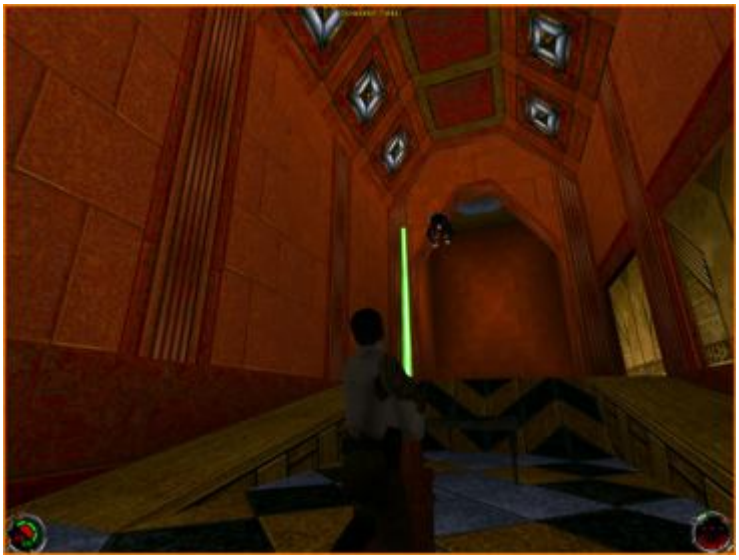
Es gilt nun schnellstmöglich beide Schalter zu betätigen (am besten das äußere Teilstück der Brücke zuerst), dann zum Turm zu laufen und diesen durch den Gang zu betreten. Dort darf man sich dann aber nicht lange umsehen (oder sollte dies in einem ersten Anlauf tun!), sondern muss direkt über die temporäre 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...

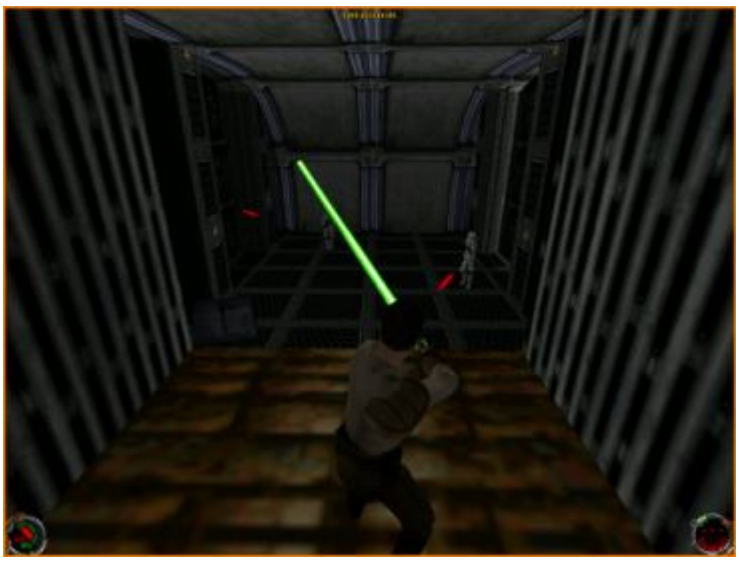
Kein Versteck gefunden! 🙁

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.

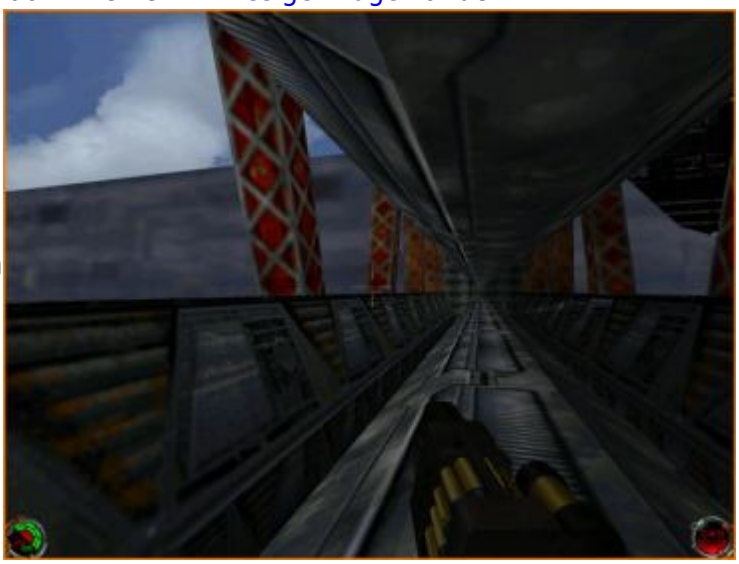


Folgen Sie zunächst dem Weg nach links oben bis zu einer größeren Röhre. Hier krabbelt man unten durch (Versteck 1) [23] und folgt dann dem Weg nach links bis zu einer verschlossenen Tür.
Hier springt man links in den engen Raum zwischen Gebäude und Leitung und krabbelt bis zur anderen Seite oder überspringt 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.

11 – The Brothers of the Sith

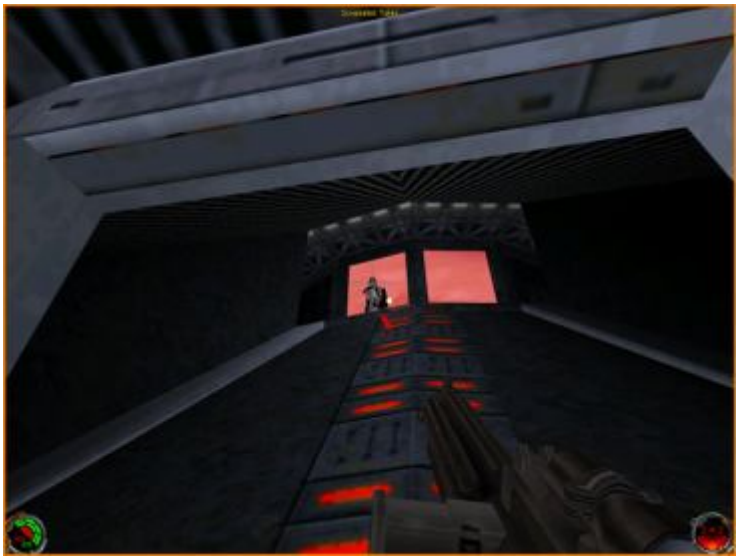


Sie stehen nun gleich zwei feindlichen Jedis gegenüber, die Sie kaum gleichzeitig bekämpfen können! Wichtig ist zudem, das man hier schon einige Punkte auf der „Sehen-Macht“ hat, denn der kleine Kobold kann sich unsichtbar machen!
Nach dem Beginn sollte man erst mal direkt die Flucht über die Container antreten um die beiden Trolle auseinander zu ziehen und einzeln bekämpfen zu können.
Zuerst sollte man dabei den Größeren erledigen, der etwas behäbiger ist, Sie aber dafür würgen kann!
Versuchen Sie daher nicht zu weit von ihm weg zu laufen (sonst fängt er mit dem fiesen Zauber an!) sondern ihn stets im wilden Lauf zu umrunden und immer wieder für Lichtschwertangriffe aufzuschließen.
Gegebenenfalls kann man sein Glück auch mit normalen Waffen versuchen, hier werden die meisten Angriffe jedoch einfach abgewehrt, so dass man höchstens mit Sprengfallen, Granaten oder dem Raketenwerfer wirklich erfolgreich sein kann.
Hat man den Großen dann erst mal erledigt gilt es dem kleinen, etwas fieseren Unhold den Garaus zu machen.
Dazu ist die Sehen-Fähigkeit wichtig, die man stets nutzen sollte um auch den „unsichtbaren“ Feind gut erkennen zu können. Als Taktik scheint eine Hit-and-Run-Strategie erfolgreich zu sein: Laufen Sie auf ihn zu und aktivieren Sie einen Schlag. Anschließend zieht man sich direkt wieder zurück. Das vollzieht man so lange bis er nachgibt.
Den Sprungangriffen sollte man dabei besser durch eigene Sprünge ausweichen, denn sonst kann man gegen den wieselflinken Kerl nicht so viel ausrichten.
Achten Sie beim Kampf generell auf Ihre Lebenskräfte und nutzen Sie die Bacta-Tanks beim Startpunkt zur Regeneration. Nach dem Kampf muss man sich dann noch den Kopf von 8t88 schnappen.

12 – Escape with the Map



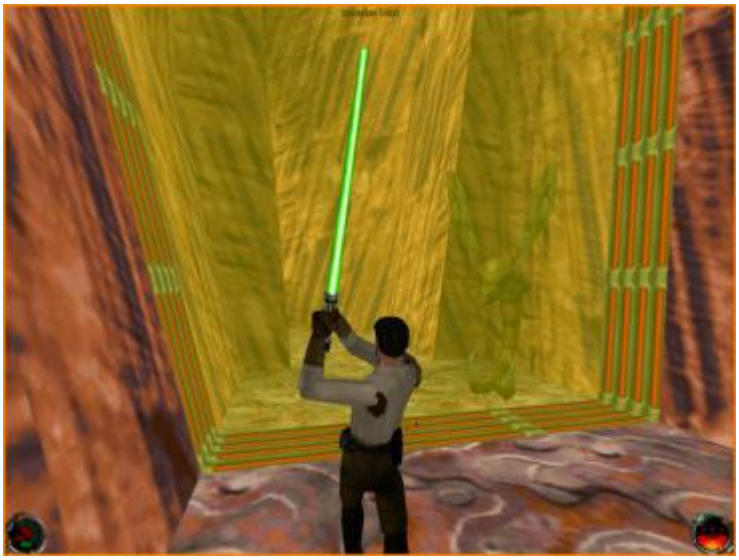
Durch einen der seitlichen Wege (schräge Tore, die man mitunter kaum von den Wänden unterscheiden kann!) kämpft man sich nach hinten, zu einem noch viel größeren Tor durch. Dahinter findet man irgendeine Container-Anlage (ist man immer noch auf dem Schiff?!?). Folgen Sie hier dem Gang hinter der Tür bis zu einer Wegzweigung. Geradeaus findet sich ein Aufzug, der Sie nach unten zu den Containern bringt (Versteck 1) [32)].
Laufen Sie hier dann zum Transportband, wo man per Schalter neben dem „transportrichtung-versperrenden“ Kraftfeld eben dieses deaktivieren kann.
Im dahinter liegenden Raum geht es dann im Laufschritt über den seltsamen, roten Boden, der Sie sonst verletzen würde (Versteck 2) [33)] zuerst nach hinten, wo man einen kleinen Aufzug nach oben findet, von wo aus man dann mit etwas Geschick über die zahlreichen Container in der Luft bis zu einem weiteren Versteck springen kann (Versteck 3) [34)] oder auch per Forcejump zur erleuchteten Tür, die zu einem Kontrollraum führt, wo man einen blauen Schlüssel findet.
„Alternativ“ benutzt man unten den anderen, vorderen Aufzug (direkt neben dem Transportband wenn man um die Ecke kommt), der Sie auch über einige Container, mit allerdings etwas einfacheren Sprungeinlagen, zum oberen Kontrollraum führt. Mit dem blauen Schlüssel geht`s dann wieder zurück zur ersten „Containerhalle“ und dort mit dem Aufzug hoch und zurück bis zur Wegzweigung. Hier nimmt man nun den anderen Weg zu einem seltsamen Raum mit einem roten Feld in der Mitte (alternativ erreicht man diesen Raum auch wenn man beim zweiten Lagerraum den hinteren Aufzug nach oben nimmt und dort dann nicht über die Container springt, sondern direkt die Tür beim Aufzug durchschreitet).
Dieses rote Feld ist ein Aufzug, der Sie nach oben bringt, wo man einige Feinde erledigt und sich den gelben Schlüssel schnappt, den einer bei sich trägt.
Anschließend geht`s mit dem Aufzug bei der „weißen Tür“ nach oben, wo man auf der mittleren Ebene den roten Schlüssel findet und oben den grünen Schlüssel.
Fahren Sie dann wieder nach unten und benutzen Sie dort den Aufzug bei der „gelben Tür“, der Sie zu einer Art „Schleuse“ bringt.



Benutzen Sie hier zuerst den „gelben“ Schalter an der Wand, der außen den Weg zur anderen Seite heranfährt und öffnen Sie erst dann „manuell“ die Tür. Laufen Sie rüber und erledigen Sie alle Feinde. Anschließend lässt man hinten den Weg heranfahren (roter Schalter) und läuft darüber wieder zurück zum zentralen Bau, wo man mit dem „roten Aufzug“ nach oben fährt und einen weiteren Weg mit dem „blauen Schalter“ heranfährt. Erneut geht es durch einen seitlichen Kontrollraum bis zum grünen Schalter und dann wieder zurück in den zentralen Bereich, wo ein letzter Aufzug nach oben fährt.
Folgen Sie dort dem Weg nach oben, wo man dann direkt in der Mitte wieder auf der anderen Seite nach unten läuft und dem Weg dann (außen) bis ganz nach oben folgt.
Hier findet man einen Rundweg, der zu einer Tür führt, hinter der man noch einige Feinde findet und nach unten hin plötzlich wieder auf dem „Dach“ gelandet ist, wo das „Taxi“ wartet...

Leider mal wieder ein Versteck nicht finden können.

13 – The lost Planet of the Jedi



Folgen Sie dem seitlichen Weg in der Schlucht bis nach hinten (Vorsicht Sprengfallen!), wo man auf ein Kraftfeld trifft, das man erst mal nicht überwinden kann. In einem kleinen Seitenraum findet man jedoch eine Art Sicherung mit einer Anzeige daneben. Zerschlägt man Erstere, wird sich die Anzeige verändern und verdeutlichen, das man noch zwei weitere „Sicherungen“ zerstören muss um hier weiter zu kommen.
Laufen Sie dazu dann den seitlichen Weg nach oben und dort zunächst über die Brücke. Dahinter findet man im Nebenraum eine weitere Sicherung und dem Weg in die andere Richtung folgend gleich noch Eine.
Anschließend geht es dann wieder über die Brücke zur anderen Seite, wo man in einem Innenhof zahlreiche Feinde erledigen muss. Anschließend läuft man an der Seite nach oben zum Gitter, zerschlägt dieses und erledigt die Feinde im Raum dahinter.
Springen Sie hier nach unten (Versteck 1) [35] und fahren Sie mit dem Aufzug nach oben, wo man dann die letzte „Sicherung“ in der mittigen Säule zerdeppert.
Laufen Sie dann wieder zurück und nach unten, wo das Kraftfeld nun nicht mehr den Weg versperrt, so dass man diesem nach hinten bis zu einem Teich folgt.
Tauchen Sie dort durch die Höhle und nehmen Sie am besten die erste Abzweigung nach rechts in eine kleinere Höhle. Dort läuft man nach oben und folgt dann dem Weg bis zu einem tiefen Loch.
Springen Sie zunächst nach links (Versteck 2) [36] und von dort aus dann zum weiterführenden Weg

geradeaus (vom bisherigen Weg aus kommend gesehen), der Sie zu einem größeren Fluss bringt. Schwimmen Sie hier nach hinten, wo man auf der rechten Seite einen kleinen Durchgang findet. Dahinter kämpft man sich den seitlichen Weg nach oben durch und erledigt dort in der „Kontrollzentrale“ alle Gegner. Fahren Sie dann mit dem Aufzug nach unten (Versteck 3) [37] und erledigen Sie bei Bedarf noch den Walker auf der Brücke per Raketenwerfer. Wirklich nötig ist das jedoch nicht.



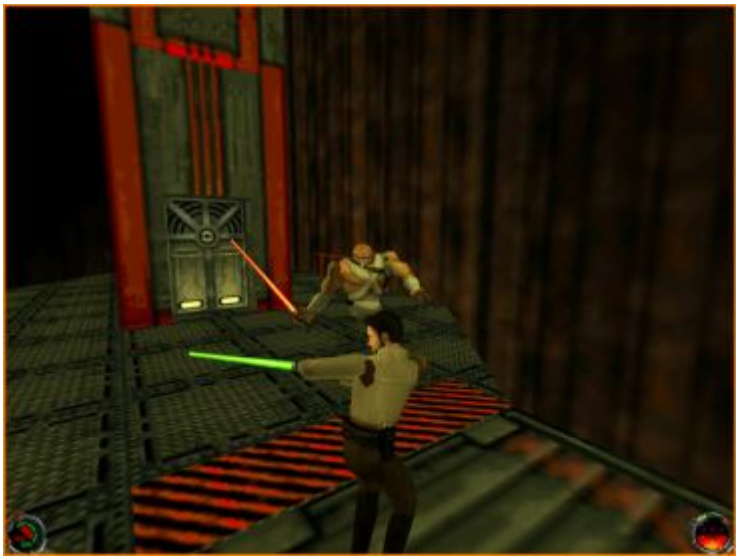
Zur anderen Seite kommt man indem man den Aufzug nach oben fahren lässt, abspringt und darunter dann das Gitter per Lichtschwert zersäbelt.
Folgen Sie dort unten dem Weg über das Rohr bis in die Festung.
Sie können sich dort über zwei Wege rein arbeiten, welchen Sie nehmen ist egal.
Oben steht man dann zahllosen Sturmtruppen gegenüber, die wirklich immer wieder neu erscheinen , weshalb man sich einen Kampf gegen diese sparen kann.
Erledigen Sie höchstens noch die vier Geschütztürme und laufen Sie dann zum Eingang neben dem Kraftfeld, wo ein Weg nach oben führt. Sie finden dort den Schalter für das hintere Tor, das bei Ihrem Eintreffen immer direkt geschlossen wird.
Laufen Sie nach dem öffnen schnell dorthin bzw. plündern Sie zuerst am besten auf der rechten Seite die Räume, da man dort doch so einiges findet!
Anschließend läuft man dann nach hinten, wo man am besten erst einmal von Innen das Tor schließt. Lassen Sie anschließend den Aufzug runter kommen, erledigen Sie oben dann alle Feinde und öffnen Sie die Tür zum nächsten Aufzug mit dem seitlichen Schalter.

Damit endet der Level schließlich und man bekommt durch die gegebenenfalls erhaltenen bzw. noch nicht verteilten Sterne im „Jedi-Menü“ die fast letzte Chance sich definitiv für eine Seite der Macht zu entscheiden, denn meist wird man hier wohl noch so etwa in der Mitte zwischen den beiden Mächten sein.
Durch Zuteilung der Punkte auf eine der hellen oder dunklen Mächte wird man diesen Punkt jedoch in eine Richtung verschieben können. Nach dem Kampf gegen den nächsten dunklen Jedi erhält man dann meist die letzten beiden Punkte und das Spiel entscheidet sich dann dadurch quasi automatisch zu welcher Seite sie fortan gehören. Die einzelnen Level sind dann zwar nicht anders, man kann jedoch nur noch die **Jedi-Kräfte** ausbauen auf deren Seite man sich nun befindet. Die Entscheidung ist folglich irreversibel für den Rest des Spiels, so dass man hier am besten ein Savegame anlegt um später nochmal eine andere Entscheidung treffen zu können.

Mal wieder nur knapp die Hälfte der Geheimnisse entdeckt.

14 – Maw – The Revenge

Der Kampf wird in luftiger Höhe und über drei Schauplätze ausgetragen. Hat man dem Feind genug Schaden pro Station hinzugefügt, wird er sich jeweils zurückziehen bzw. am dritten Schauplatz dann schließlich geschlagen geben.



Aufgrund des relativ großen Gebietes kann man hier zudem auch sehr gut mit gewöhnlichen Waffen attackieren. Nutzen Sie dazu Raketenwerfer oder „Concussion Rifle“ und halten Sie genügend Abstand indem Sie im Laufschritt vom Feind weglaufen, ihm einige Treffer verpassen während er wieder auf Sie zufliegt und dann wieder in die andere Richtung laufen um etwas Distanz herzustellen.
Aber auch mit dem Lichtschwert wird der Kampf nicht zu schwer. Bewegen Sie sich wieder schnell und versuchen Sie es wieder mit „Hit-and-Run-Attacken“, wobei man versuchen sollte immer am Feind vorbei zu rennen und ihm von der Seite eins zu verpassen bzw. ihn am Rücken zu erwischen. Meiden Sie ihn jedoch wenn er sich gerade mal wieder „um sich selbst“ dreht.
Wird der Abstand zu groß, greift Maw auch gerne zum Würgegriff. Reagieren Sie hier am besten schnell und packen Sie eine der Schusswaffen aus um ihm ein paar Treffer zu verpassen.
Sonderlich schwer sollte der Kampf dann auch nicht werden wenn man stets in Bewegung bleibt. Im zweiten Kampfgebiet findet man zudem im unteren Bereich zahlreiche Goodies, so dass man sich hier nach der Abwehr Maws etwas stärken kann, bevor es mit dem Aufzug nach oben und dort schließlich zum letzten Schauplatz geht.

Die hier erworbenen Punkte für die Jedi-Kräfte kann man dann nochmal auf eine der beiden Seiten verteilen um damit eventuell noch die Wahl der Seiten zu beeinflussen, wenn man denn nicht schon zu sehr auf einer der Seiten steht.

15 – Into the Darkside (-) / The Falling Ship (+)

Dieser chaotische Level ist echt übel, denn mir wurde hier wirklich übel, wenn ich zu lange herumlaufen musste, weshalb ich einfach nur den kürzesten Weg zum eigenen Schiff beschreibe. Glücklicherweise ist der Level auch für beide Seiten gleich, so dass die nachfolgende Beschreibung sowohl für die helle, als auch die dunkle Seite gilt!

Hinter dem schließenden Tor springt man in das erste „Loch“ am Boden zur Linken und läuft dann im großen Raum darunter zur hinteren Rampe, die in einen weiteren großen Raum mit vielen Containern unten führt (Generell: Den Pfeilen an den Wänden folgen!).
Dort läuft man dann nach links und springt per Force Jump zum kleineren Raum mit den großen, explosiven Tanks an den Seiten. Hier geht es zur anderen Seite, zu einem weiteren Gang, wo man schnell nach „unten“ läuft, da der Container hinter einem her kommt!
Springen Sie dort in den nächsten Gang und laufen Sie auf der rechten Seite nach hinten, wo man mit einem Sprung zum Durchgang in den hinteren Ecke kommt. Laufen Sie hier nach hinten, an einigen seltsam explosiven Containern vorbei, weshalb man etwas aufpassen muss und am besten ein Quicksave vorher anlegt.



Ganz hinten findet man dann einen Zugang zu zwei weiteren Gängen nach „unten“. Springen Sie hier nach unten und gehen Sie durch die Tür, nicht den Gang mit dem roten Gitter!
Hinter der Tür findet man einen weiteren größeren Raum mit einem Kran und einigen hilflosen Droiden. Unter dem Kran sieht man sich dann erstmals zwei entgegengesetzt verlaufenden Pfeilen an der Wand gegenüber.
Folgen Sie zuerst dem Weg nach rechts, der zu einer Art Kontrollraum führt, wo man den Schalter drückt mit dem das eigene Schiff dann nach unten gefahren wird. Anschließend geht es zurück und diesmal in die andere Richtung, bis man zum großen „Startdock“ kommt.
Hier fährt man mit dem seitlichen Schalter den Weg zum Schiff hoch und läuft dann zu diesem.

16 - Sariss - Jedi Battleground (+)



Gegen Sariss muss man sich zuerst einmal sein Lichtschwert schnappen und dann am besten einige Meter Abstand gewinnen.
Wichtig ist dabei aber, nicht zu weit davon zu laufen, da sie sonst eine ihrer beiden Jedi-Kräfte anwendet, die „Deadly Sight“, also die „tödliche Sicht“. Genauso funktioniert diese dann quasi auch, denn sobald man unter diesem „Zauber“ steht wird einem bei jeder Sekunde, den man in Sariss` Sichtfeld ist einige Lebenspunkte abgezogen, was bei nicht optimaler Gesundheit schnell das Ende sein kann!
Versuchen Sie daher einen mittleren Abstand von rund 10m zu wahren, so dass sie einerseits nicht mit ihrem Lichtschwert an Ihnen kitzeln kann, Sie andererseits aber auch nicht mit der Deadly Sight belegt. Am besten läuft man daher immer in etwa vor ihr her oder um sie herum.
Die zweite Jedi-Kraft, die Sariss einsetzt ist der hohe Sprung, der jedoch allenfalls etwas ärgerlich ist, wenn die Gute plötzlich hinter einem oder zu weit weg landet und daher direkt danach die Deadly Sight anwendet.
Sobald man generell unter Deadly Sight steht sollte man im Laufschritt einen Sichtschutz aufsuchen oder zum Beispiel per Jedisprung „davon fliegen“ und erst in rund fünf bis zehn Sekunden wieder in Richtung Sariss laufen.
Laufen ist dann auch das entscheidende Stichwort wenn es darum geht den Gegner zu erledigen. Aus meinen Versuchen hat sich nämlich folgende Taktik als sehr effektiv herausgestellt: Bleiben Sie auf mittlerer Distanz, locken Sie sie am besten auf die größere freie Fläche in der Mitte der Arena und nähern Sie sich dann dort immer wieder im Laufschritt Sariss. Greifen Sie aber nicht direkt frontal an, sondern laufen Sie einen Meter an ihr vorbei. Durch das Rennen wird man nicht von ihrem

„Verteidigungsangriff“ erwischt und kann stattdessen selbst in ihrem Rücken einen Schlag anbringen. Mit etwas Übung kann man sie so immer wieder rennend austricksen und ihr einen Schlag in die Seite oder in den Rücken verpassen, den sie mit einem kurzen Schmerzgeräusch quittiert, woran man dann erkennt, dass der Angriff erfolgreich war!



Bleiben Sie am besten stets bei dieser Taktik, auch wenn der Kampf sich dann etwas hinzieht. Auf mittlerem Schwierigkeitsgrad wird man sie etwa 30 mal treffen müssen bevor der Kampf zu Ende ist! Angriffe mit normalen Waffen scheinen dabei nicht zielführend zu sein, gerade da man diese auch immer wieder per Jedi-Kraft abgenommen bekommt und dann wieder einsammeln müsste.
Auch das Hantieren mit Handgranaten oder Minen scheint nicht zum Ziel zu führen. Zumindest haben selbst minutenlange „Lock- und Sprengorgien“ bei der Engstelle am abgestürzten Schiff bei mir nie zum Erfolg geführt, da man meist einfach immer wieder ein paar Treffer ab bekommt oder von der Deadly Sight erwischt wird und so einem irgendwann die Medikits ausgehen.
Medikits bzw. Bacta-Tanks findet man hier aber zum Glück doch einige. Vom oberen Startpunkt aus kann man schnell über die schiefe Fläche nach unten laufen und von möglichst weit unten mit einem Jedi-Sprung zur anderen Seite rüberspringen.
Auch unten findet man in der hinteren Ecke neben dem Schiff und im Fluss einige heilende Objekte!
Zuletzt findet sich auch im Schiffswrack auf dem oberen Weg noch zwei Medikits, die man über den schrägen, nach oben führenden Weg an der linken Seite erreicht.
Generell wird der Kampf vermutlich eher draußen stattfinden, da Sariss nur selten in das Wrack vordringt, da sie oft am engen Durchgang scheitert!
Nutzen Sie dies und ziehen Sie sich immer wieder schnell ins Wrack zurück um sich dort vor der Deadly Sight zu verstecken und den ein oder anderen Bacta-T®ank zur Regeneration zu sich zu nehmen.

Fix Me! Unten findet man ein Light Surge???

Da man hier keine Geheimräume finden kann, erhält man einfach so direkt nach erfolgreichem Kampf zwei Punkte für den Ausbau der Jedi-Kräfte.

16 - Yun - Battle to the death (-)



Sowohl die Kampfarenen als auch der Kampf gegen Yun sind nahezu gleich und unterscheiden sich nur in Nuancen wie dem gelandeten Raumschiff und den eingesetzten Jedi-Kräften.
Yun ist dabei ebenso wie Sariss durch Lichtschwerthiebe zu erledigen und dabei mit rund 25 benötigten Treffern sogar ein noch etwas leichteres Ziel.
Ebenso erleichtert kommt hinzu, dass er keine wirklich „schädlichen“ Kräfte gegen Sie einsetzt, sondern Sie lediglich blendet, sich selbst eine Zeit lang unsichtbar macht, so dass man nur ab und an ein Funkeln an seiner statt sehen kann, und generell auch wie Sariss flink durch die Gegend hüpft.
Sobald man daher geblendet wird oder Yun sich unsichtbar macht gilt es einfach weg zu laufen bis der Zauber vorbei ist. Ansonsten gilt es auch hier schnell auf den Beinen zu sein und Yun jeweils eins mit dem Lichtschwert in den Rücken zu verpassen. Eine genauere Beschreibung entnehmen Sie bitte dem Text zum Kampf gegen Sariss.
Da man nun selbst nun auf der dunklen Seite der Macht steht kann man eventuell sogar schon einige der dunklen Kräfte, wie Deadly Sight oder Lightning Bolt, nutzen. Ganz nett und definitiv kampferleichternd!
Zumindest nicht weiter erschwerend kommt hinzu, dass Yun Ihnen nicht wie Sariss die (normalen) Waffen klaut. Sie können ihn also theoretisch auch mit Raketenwerfer und Co angehen, doch direkte Treffer scheinen dabei wenig hilfreich zu sein, so dass man wenn überhaupt nur jeweils direkt unter bzw. hinter ihn zielen sollte, so dass er durch die reine „Druckwelle“ getroffen wird.
Da dies aber nicht wirklich effektiv scheint, empfehle ich schlicht mit den dunklen Kräften und dem Lichtschwert zu hantieren bis er nachgibt.

17 - The Valley Tower Ascent

Dieser Level ist für beide Spielzweige absolut identisch.



Sie starten auf einem Aufzug, der nach oben fährt. Dort erledigt man zunächst die Wachen im nahegelegenen Kontrollraum im Berg und aktiviert dann per Schalter das Tor neben dem Aufzug. Sie kommen zu einer größeren Aushöhlung im Berg, die einen AT-AT-Walker beherbergt. Erledigen Sie hier die Feinde auf dem oberen Gang und fahren Sie mit dem Aufzug nach oben, wo man tiefer in den Felsen vordringen kann.
Im Eingangsraum kann man zunächst noch nicht nach rechts in den Aufzug, da man hierzu nach links hin die Treppe in den oberen Kontrollraum nehmen muss, wo man die Schalttafel zur Deaktivierung des Aufzuges

findet.
Über den Aufzug führt dann einer der beiden Wege zum Kontrollraum, wo es den Transport von Ladungskisten wieder in Gang zu bringen gilt.
Zunächst der etwas schwierigere Weg: Laufen Sie im Treppenhaus zur Linken zunächst nach unten, wo zwei Wachen ein „Fenster“ zu einem dunkleren Raum mit einem Kreuzweg bewachen. Springen Sie hier geduckt (etwas fummelig! Am besten ducken und dann mehrfach aus unterschiedlichen Abständen in Richtung des Fensters springen!) in das Fenster und dann auf das Kreuz. Nach rechts hin findet man ein Gitter, das man per Lichtschwert zerschlägt und dann wieder geduckt in den zugänglichen Gang dahinter springt.
Auf der anderen Seite lässt man sich dann in den grün ausgeleuchteten Schacht fallen. Unten wird man glücklicherweise von einem „Schwebefeld“ abgefangen, so dass man sich nicht zu Tode stürzt. Dies übernehmen dann aber eventuell die Soldaten im nahen Kontrollraum. Erledigen Sie diese daher am besten schnellstens und drücken Sie dann außerhalb des Kontrollraumes den Schalter neben der bunten Anzeigenwand. Dies aktiviert den Transportstrom wieder, womit das erste Ziel erledigt ist.
Über die Kiste im Kontrollraum kann man dann auch den zweiten Weg hierhin erkunden.



Dieser ist auch etwas einfacher und funktioniert so: Deaktivieren Sie im oberen Kontrollraum mit dem Panel den Schild zum Aufzug gegenüber. Anschließend ruft man diesen nach oben und fährt dann mit dem Aufzug ganz nach unten. Dort kann man dann zwar zunächst nichts machen, aber dafür den Aufzug wieder nach oben schicken und selbst ganz schnell zur Aussparung in der Wand rennen, so dass man wieder nach unten fällt und mangels Aufzug nun direkt auf das Metallkreuz darunter blickt.
(Was mit dem leicht versteckten Schalter hinter dem seitlichen Gitter anzufangen ist, konnte ich leider nicht ergründen.)
Hier kann man dem Gang nach links hin folgen und landet in der Kontrollzentrale! Nachdem man auch über diesen Weg die Feinde erledigt hat kann man auch hier den Schalter zur Aktivierung des Transportstromes drücken und dann am einfachsten über diesen auch wieder nach oben zurückkehren. Der Rückweg funktioniert folglich für beide Wege gleich!
Springen Sie dazu auf einen der vorbeifliegenden Transportkisten und fahren Sie damit nach oben, wo man an der Seite abspringen (sonst wird man durch das obere Kraftfeld erledigt) und so wieder in den Bereich neben dem Aufzugschacht kommt.
Mit dem Aufzug geht es dann wieder nach oben bzw. dieses mal ganz nach oben, wo ein Fließband größere Container vorbeifährt.
Springen Sie hier zunächst entweder über einen der Container oder direkt per Force-Jump auf den oberen Rundweg und erledigen Sie dort alle Gegner. Im Raum mit den großen Tanks muss man diese zur Explosion bringen und kann dahinter einen Geheimraum entdecken (Versteck 1) [38)].
Anschließend muss man dem Weg der großen Container folgen. Diese werden in einem schwerkraftverringerten Bereich am Ende des Transportbandes nach oben transportiert.
Sie können dort entweder direkt in den schwerkraftverringerten Bereich laufen und sich mit einem Force-Jump nach oben vorarbeiten oder auch seitlich um den Bereich laufen und von der seitlichen Aussparung aus bequem auf einen der Container springen, der Sie dann nach oben bringt.
Ziel ist die seitliche Röhre, wobei man jedoch noch einen Abstecher nach weiter oben machen sollte (Versteck 2) [39)].



Folgen Sie der Röhre bis zu einem Abluftrohr, wo periodisch ein Luftstrom nach oben steigt, den man dann nutzen kann um auf den höher gelegenen Vorsprung zu kommen. Sie müssen dazu nur beim Start des Luftstromes in diesen springen und dürfen dabei nicht auf dem blockierenden Vorsprung am Boden stehen bleiben. Da man nicht immer optimal vom Partikelstrom mitgetragen wird kann man sich auf per Force-Jump nach oben bewegen. Dort kann man die Röhre wieder verlassen und zahlreiche Gegner inklusive zweier fest installierter Geschütze am Fels erledigen.
Nachdem man sich umgesehen hat kann man dort dann den Aufzug rufen und nach oben fahren. Ist man nach unten gefallen, muss man diesen jedoch zuerst mit dem Schalter im kleinen Kontrollraum rufen.
Oben folgt man dem Weg bis zum größeren Luftausstoß, wo man zunächst nicht zur anderen Seite rüber kommt. Erledigen Sie daher im Raum zur Linken alle Gegner und fahren Sie dort dann mit dem kleinen Aufzug nach unten. Hier führt der Weg wieder an dem periodischen Luftausstoß vorbei zur anderen Seite, wo man bei einer kleinen Nische im Feld einen Schalter drücken kann, wodurch über Ihnen die „Schwebe-Fähre“ zur anderen Seite los düst.
Laufen Sie daher unten wieder den eben gegangenen Weg wieder zurück bis nach oben, wo man auf die Fähre steigt und mit dem außen am Fels liegenden Schalter losfahren lässt.
Auf der anderen Seite gilt es zahlreiche Feinde auf der unteren Ebene und dem oberen Felsenweg zu erledigen. Im kleinen Raum findet man zudem das nächste Versteck (Versteck 3) [40].
Anschließend muss man zum Rand der unteren Ebene laufen und von dort aus auf den kleinen Felsvorsprung darunter springen. Wählen Sie am besten direkt eine gute Waffe oder das Lichtschwert, denn im dortigen Lagerraum wird man direkt zahlreichen Feinde gegenüber stehen!
Anschließend geht es mit dem hinteren Aufzug nach oben, wo man sich dann auf dem in den Fels geschlagenen oberen Weg wieder findet. Diese führt zu einem weiteren Aufzug, der wieder weit nach oben führt! Schon beeindruckend diese Levelgröße für das Alter des Spieles!!

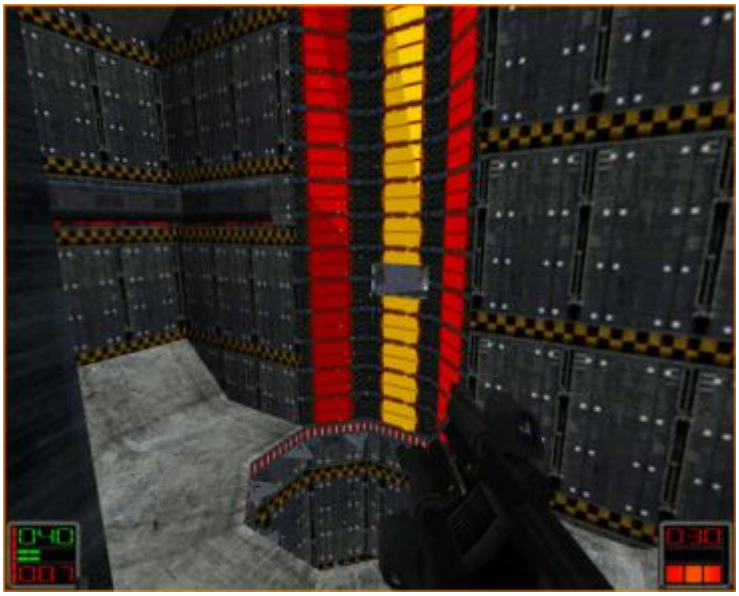


Oben angekommen steht man wieder in einem größeren Bereich, wo jedoch aus dem tiefer gelegenen Zugang nun endlos Sturmtruppen heran strömen.
Versuchen Sie daher erst gar nicht den Feind hier nieder zu kämpfen, sondern konzentrieren Sie sich darauf schnellstmöglich die beiden Geschütztürme zu vernichten und dann dem weiteren Verlauf zu folgen. Erledigen Sie dazu die schon anwesenden Feinde und begeben Sie sich zum tiefer gelegenen Zugang, aus dem die Feinde stets heran kommen. Sobald man sich diesem nähert wird er nämlich verschlossen und somit auch die beiden neuen Gegner daran gehindert in den oberen Bereich zu kommen!
Aus dieser sicheren Deckung gilt es dann einen weiteren Geschützturm an der Decke der Höhle zu erledigen bevor man sich dann weiter nach hinten vorwagt.
Sie kommen dort zu einem weiteren Abluftausgang, der von zwei Geschützen verteidigt wird.

Erledigen Sie auch diese wieder und laufen Sie dann schnell durch den Abluftstrom weiter. Am Ende der großen Höhle findet man einen länglichen Aufzug, der Sie nach oben bringt, wo man mit Anlauf noch zu dem Felsvorsprung mit der Schildenergie springen kann, was jedoch kein Geheimversteck ist! Im Felsen findet man dann ein weiteres Abluftsystem, das man nun wieder geschickt nutzen muss um einen der seitlichen Gänge erreichen zu können. Diesen Punkt hier nenne ich der Einfachheit halber einmal „*Beginn*“.
Ist man hier in einer der Abluftröhren nach unten gefallen kann man immer wieder mit dem Luftstrom nach oben kommen, muss nur zum richtigen Zeitpunkt (möglichst mit dem Start einer „Druckphase“) hochspringen und sich dann zum nächstgelegenen Vorsprung tragen lassen.



Vom Ausgangspunkt bzw. „*Beginn*“ aus hat man dabei zwei Möglichkeiten sein Ziel zu erreichen. Nach links hin ist der Weg etwas kürzer. Sie müssen sich dazu etwas weiter nach unten fallen lassen und die Röhre an der linken Seite betreten. Folgen Sie dem Weg über einen weiteren Abluftausgang, direkt bei dem Vorsprung über der Stelle, wo unten unendlich viel Sturmtruppen aus einem Zugang strömten, zu einem Kontrollraum beim dauerhaften Luftstrom.
Dieser hat einen Zwillingsraum auf der anderen Seite, den man durch den zweiten Weg erreichen kann.
Um diesen zu gehen muss man beim „Beginn“ nach rechts hin auf die obere Röhre springen.
Sie kommen unter anderem an einem verminten Zwischengang vorbei, der weit über dem Schwebeaufzug aus dem Fels kommt, den man vorhin einmal genutzt hat (die Levelgröße ist weiterhin faszinierend!!). Bei der nächsten Abluftröhre gilt es dann zur anderen Seite rüber zu springen, wo man einen Aufzug findet. Mit diesem fährt man dann zwei Ebenen nach unten, wo man im anderen Kontrollraum heraus kommt.
In diesen beiden Kontrollräumen an der Seite des permanenten Luftstromes muss man dann jeweils den Schalter drücken, wodurch ein Alarm ertönt. Nur wenn man beide innerhalb weniger Sekunden aktiviert, wird der zentrale Luftstrom durch die beiden Wände gestoppt und man kann vom hinteren , d.h. dem weiter im Felsen gelegenen, Kontrollraum aus in die ehemals windige zentrale Röhre springen, wo es eine kleine Aussparung gibt.
Springen Sie dort hinein und öffnen Sie dann den Boden mit der Benutzen-Taste, wodurch man sich auf einmal im Kontrollraum der Belüftungsanlage befindet.
Legen Sie hier den Schalter am zentralen Lüftungsrohr gegenüber der großen Anzeige um und fahren Sie dann mit einem der seitlichen Aufzüge nach oben.



Dort findet man einen Gang mit roten Lichtern an der Seite, der die beiden von unten kommenden Aufzüge verbindet. In der Mitte des Ganges kann man eine Doppeltür öffnen und findet dahinter wieder einen größeren Raum. Erledigen Sie alle Gegner in Sichtweite und laufen Sie dann zum kleinen Beobachtungsraum gegenüber der seltsamen Öffnung am Boden. Durch den Schalter, den man unten (in der Kontrollzentrale) gedrückt hat wurde die Öffnung am Boden ein wenig geöffnet. Man kann hier jedoch weder nach unten, noch nach oben weiter kommen. Dazu muss man erst noch im Beobachtungsraum den etwas dunklen Schalter neben dem Fenster drücken.
Anschließend kann man sich vom Luftstrom mal wieder nach oben tragen lassen. Dort findet man nicht nur zwei Verstecke (Versteck 4 und 5) [41], sondern auch ein seitliches Gitter, das man zerschlägt und dem Gang dahinter bis zum Aufzug folgt.

Und wieder einmal nur fünf der insgesamt sechs Verstecke gefunden 😕

18 - Descent into the Valley

Dieser Level ist für beide Spielzweige absolut identisch.

Laufen Sie in der oberen Halle angekommen direkt an der anderen Seite wieder den geschwungenen Weg nach unten bis man vor einem kleinen Raum mit einem Loch für einen Aufzug steht. Rufen Sie diesen herbei und fahren Sie nach unten, wo ein weiterer, hoher, aber irgendwie doch recht seltsamer Raum wartet. Hier kann man jedoch zunächst nichts machen. Weder die Feinde hinter der Glasscheibe erledigen, noch ganz unten den Schalter umlegen oder die seitliche Tür öffnen. Weiter geht es dann jedoch auf zwei möglichen Wegen.
Entweder man aktiviert den eben benutzen Aufzug noch einmal, springt jedoch vom nach oben fahrenden Gerät wieder ab, wodurch man darunter in einen anderen Raum kommen kann. Arbeiten Sie sich hier durch den Gang bis zu einem kleinen Raum mit einer Rampe vor.
Der alternative Weg besteht darin von der oberen Plattform aus mit Anlauf rüber zur unteren Ebene zu „laufen“. Springen Sie nicht, sonst wird die Fallhöhe zu groß und man wird verletzt. Gleiches gilt für den Fall direkt nach ganz unten. Dort muss man jedoch hin bzw. genauer gesagt auf den kleinen Aufzug, der Sie auf der anderen Seite wieder ganz nach oben bringt, wo man wieder nur wenige Meter vom Raum mit der Rampe entfernt ist!
Hier gilt es jedoch auch den ersten gar nicht so geheimen Geheimraum zu betreten (Versteck 1)[42].
Anschließend folgt man der kleinen Rampe nach oben und dort dem Weg (merken Sie sich dabei die seitliche Tür, die derzeit noch verschlossen ist) bis man nach einem weiteren geschwungenen Weg nach unten wieder in einem größeren Raum steht.
Erledigen Sie hier zunächst einmal alle Gegner und betreten Sie dann das (zweite Versteck) [43].
Anschließend kann man mit dem Aufzug auf der anderen Seite nach unten fahren oder auch direkt auf den Weg eine Ebene tiefer springen. Dorthin gelang man dann auch mit einem seitlichen Aufzug, falls man ganz nach unten gefallen sein sollte.
Der seitliche weg führt zu einer weiteren Tür, die sich nur mit einem kleinen grünen Schalter daneben

öffnen lässt. Da muss man dann aber auch schon genau hinsehen um diesen zu entdecken!
Im dahinterliegenden Raum erledigt man die Sturmtruppen und nimmt den Schlüssel zum Kontrollraum an sich.
Auf der anderen Seite findet man sich dann wieder im ersten größeren Raum wieder und kann hier mit dem Aufzug wieder nach oben fahren, da der Schalter an der großen Kontrolltafel noch immer nichts bewirkt.
Sie müssen nun wieder zum Raum mit der kleinen Rampe und dem schon einmal zurückgelegten Weg folgen, der Sie zu der kleinen seitlichen Tür führt.
Diese kann man nun dank dem Schlüssel öffnen (Benutzen an der seitlichen Konsole drücken und nicht wie bei den meisten anderen Türen wenn man direkt davor steht!) und findet sich im Kontrollraum wieder, hinter dessen Glas sich zu Beginn einige Sturmtruppen ziemlich echauffiert hatten ohne dass ihre Schüsse damals zu Ihnen durchdrangen!
Benutzen Sie dann hier den seitlichen Schalter, was einen großen „Container“ in den zentralen Raum fährt. Laufen Sie dann wieder zurück in diesen und begeben Sie sich dort ganz nach unten an die seitliche Kontrolltafel, wo man nun endlich den Schalter benutzen darf.
Dieser öffnet das Tor am Boden, so dass der „Container“ nach unten gefahren werden kann und man selbst auf diesen springen kann unten.
Von dort aus muss man dann auf eine der seitlichen Flächen kommen, wozu man einfach hinüber rennen kann, da springen hier wegen der geringen Deckenhöhe meist nicht funktioniert.
Über welche Seite man dann vorgeht ist egal. Auf beiden findet man ein Loch im Boden, dass zu einem tiefer gelegenen Raum führt, welcher mit dem jeweils gegenüberliegenden und einem dunklen Kontrollraum verbunden ist.
Im Kontrollraum ruft man mit dem Schalter den Aufzug und fährt nach unten, wo man in einer Art Panorama-Kontrollraum landet. Mit dem Schalter an der seitlichen Konsole kann man hier den riesigen Container (über den man vorhin nach unten gesprungen ist) ins Blickfeld fahren und dann endlos rotieren lassen!
Um nun sein Ziel zu erreichen gibt es zahlreiche Wegoptionen, die man miteinander kombinieren kann bzw. welche beim Scheitern an irgendeiner Stelle einen neuen Weg auftun.
Im folgenden will ich zuerst den weiterführenden Weg skizzieren und anschließend die zahlreichen, etwas verwirrenden Wege drumherum.

Verlassen Sie den Kontrollraum auf der anderen Seite, wo man einen etwas dunkleren Weg findet, der nach rechts hin abbiegt und auch zur großen Halle mit dem rotierenden Container Zugang gewährt. Von hier unten aus kann man jedoch nicht auf den Container springen!
Sie müssen daher direkt beim Verlassen des Kontrollraumes nach oben blicken, wo auch ein Sturmsoldat lauert. Hier kann man über die seitlichen Vorsprünge nach oben springen (fällt man runter muss man sich unten in der Dunkelheit zum zentralen Raum mit der Flüssigkeit am Boden durchkämpfen, von wo aus man dann wieder nach oben kommen kann) und dort dem Gang folgen bis man wieder vor dem rotierenden Container steht. Diesmal kann man jedoch aufgrund der erhöhten Position auf den Container springen, wenn dieser gerade in der richtigen Position ist und entweder ganz schnell zur anderen Seite laufen, wo man auf den oberen Bereich mit der großen Kiste springt, oder man springt schnell nach rechts hin auf das Dach des Kontrollraumes. Von dort aus kann man dann wieder auf den Container springen, wenn dieser gerade in der richtigen Position ist um rüber laufen zu können oder auch direkt mit einem gezielten Force-Jump zur anderen Seite rüber springen.
Ist man endlich auf der anderen Seite angekommen folgt man dem Gang bis zu einer Art Lagerraum mit allerhand Container. Hier kann man über die Container auf den oberen Weg springen und dort einige nette Extra finden. Ein Geheimraum ist dies jedoch nicht.
Folgen Sie dann unten weiter dem Weg bis zu einem Raum mit einem Aufzug an der Seite und drei kleinen, grünen Schalter an der hinteren Wand.
Aktivieren Sie alle drei, wodurch sich nach links hin die Tür öffnet. Folgen Sie dem Weg dahinter nach rechts hin, wo sich durch die Schalter auf der anderen Seite ebenso eine Tür geöffnet hat, die den

weiteren Weg freigibt. Folgen Sie hier dem Gang bis man am Ende quasi neben dem Raum mit der Flüssigkeit am Boden ist und dort den Aufzug nutzen kann, womit man dem Gängewirrwarr erst mal entkommen ist.

Nun zu den weiteren Möglichkeiten sich hier umzutreiben:

Fällt man direkt hinter dem Kontrollraum beim Hochspringen über die einzelnen Vorsprünge nach unten, wird man sich in einem dunklen Bereich unter dem nach rechts gekrümmten Weg wieder finden. Erledigen Sie hier die Feinde und folgen Sie dem Weg (mit der Lampe oder dem Lichtschwert ausleuchten!) bis zum Raum mit der Flüssigkeit am Boden.
Hier kommt man nur mit dem Aufzug zur Linken, der aus dem Wasser direkt begehbar ist (im Gegensatz zum anderen, etwas höher gelegenen Aufzug) wieder nach oben. Dort gilt es die schräge Tür per Benutzen-Taste zu öffnen. Man findet sich im dunklen Bereich nahe dem großen Seitenraum wieder. Hier kann man übrigens auch noch auf eine kleine, dunkle Zwischenebene springen, wo man den Raketenwerfer und eine Rüstung findet. Dies ist jedoch mal wieder kein Geheimraum!

Läuft man am großen Raum mit dem rotierenden Container vorbei, kommt man zu einem dunkleren Bereich, der zum größeren Seitenraum mit dem seitlichen Weg führt.
Hier kann man zwar auf den Weg rüber springen, doch kommt hier erst mal nicht weiter, da die beiden Türen, die von diesem Weg aus erreichbar sind, zunächst noch beide verschlossen sind. Sie können nun entweder direkt auf den darunter liegenden Weg springen (eventuell über den seitlichen Vorsprung) oder sich ganz nach unten fallen lassen.
Der darunterliegende Weg führt zum Raum mit der Flüssigkeit am Boden wo man mit dem Aufzug gegenüber wieder nach oben fahren kann, so dass man sich dann im dunklen Bereich beim Nebenraum wiederfindet.
Lässt man sich ganz nach unten fallen findet man dort einen Zugang zu einem weiteren kleinen Gangsystem. Folgt man dem Gang nach unten findet man eine Art Lagerraum und einen kleinen Aufzug, den man mit dem seitlichen Schalter erst herbei rufen muss, der nach oben zum Raum mit der Flüssigkeit führt. Der andere Aufzug führt Sie nach oben zum Raum mit den drei Schaltern, von wo aus man dann, wie oben beschrieben, weiter kommen kann.

Hat man schließlich den gesuchten Aufzug gefunden fährt man mit diesem nach unten. Bevor man dem geschwungenen Weg nach unten folgt sollte man sich jedoch noch umdrehen (Versteck 3) [44)].
Am Ende des geschwungenen Weges gilt es dann mit Schwung zum weiter unten liegenden Weg zu laufen/springen. Dort sollte man zuerst nach links gehen, wo man einen nach oben führenden Weg findet. In diesem kleinen Raum mit den Kisten findet man ein weiteres Geheimversteck (Versteck 4) [45)].
Anschließend läuft man wieder zurück, wo sich meist die rot markierte Tür öffnet, da dahinter einige ambitionierte Feinde lauern. Im dahinterliegenden Raum kann man mit dem hinteren Aufzug eine Ebene nach unten fahren und dort durch die Tür gehen. Diesen Bereich erreicht man jedoch auch, wenn man auf dem oberen Gang den mittleren Weg wählt.
Springen Sie dann im Laufschritt rüber zur anderen Seite und dort entweder direkt nach unten, was etwas schmerzhaft sein kann, oder zunächst zur anderen Seite, wo man an der silbergrauen Wand einen grünen Schalter findet, der unten ein Wegstück nach oben fährt, so dass man gefahrlos auf dieses springen kann!
Ist man hier etwas vom Weg abgekommen und dort entweder in die größere Halle runter gefallen oder direkt seitlich vom Aufzug ganz nach unten gefallen, so findet man in beiden Bereichen an der Seite einen Ausweg. Von ganz unten her muss man zunächst mit einem Aufzug nach oben fahren und landet dann dort, wo man auch rauskommen würde, wenn man von der größeren Halle aus dem seitlichen Gang folgt: In einer Art kleinem Treppenhaus mit zwei Aufzügen. Der obere führt Sie dann wieder zum Raum mit der rot markierten Tür, wo man dann wieder seinen Weg zum Aufzug antreten kann.

Bei diesem gilt es in der oberen Position dem weiterführenden Weg zu folgen, der zu einer Art Treppenhaus neben einem weiteren großen Raum führt (sollte man vom dortigen Weg runter gefallen sein, kann man unten wieder an der Seite einen Aufzug finden, der einem wieder nach oben bringt). Im „Treppenhaus“ läuft man nach oben, wo man auf der obersten Ebene vom hinaufführenden Weg in einen seitlich darüber liegenden Gang springen kann. Dort gilt es mehrere Vorsprünge als Treppe nach oben zu benutzen, so dass man auf dem „Dach“ der seltsamen Anlage landet. Springen Sie hier auf den gelb-gestreiften Balken zur anderen Seite (Versteck 5) [46)].
Dort springt man auf den schmalen Vorsprung an der Wand, der zu einem weiteren, etwas „improvisierten Treppenhaus“ führt. Oben findet man einen Schacht, der zu einer Art Kontrollstation bei einem Lüftungsrohr führt. Hier muss man zuerst mit dem seitlichen Schalter den Luftstrom deaktivieren sonst wird man von diesem gegen den gelben Schild gedrückt. Warten Sie dann jedoch nicht zu lange, denn es gilt in das nach unten führende Rohr zu springen, was nur bei Ausnutzung des letzten „Lüftchens“ einigermaßen verletzungsfrei möglich ist, da man sonst durch die Fallhöhe unten unangenehm aufschlägt. Dort finden man in der nächsten Röhre ein Gitter, das man mit dem Lichtschwert zerschlägt...

Zwar konnte ich hier mal wieder nur 5 der vorhandenen 7 Verstecke finden, doch auch dafür wurden mir schon 2 Sterne zuerkannt!

---

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.
32)

Laufen Sie vom Aufzug aus nach links, hinter die Container.
33)

Vom Transportband aus kann man hier an der „Rechtskurve“ per „Force-Jump“ zu einem Vorsprung bei der Ecke hochspringen.
34)

Über die Container geht es zu einem weiteren geheimen „Vorsprung“, der rechts neben dem von „Versteck 2“ gelegen ist und in der Dunkelheit mitunter etwas schwer zu erkennen ist. Hier kann man jedoch ohne großen Sprung einfach vom oberen Container aus runter/rüber springen.
35)

Im Raum an der rechten Seite findet man hinter den explosiven Fässern ein Gitter, das einen „Geheimraum verbirgt“.
36)

Beim stark schrägen Weg nach links kann man durch geschicktes Hüpfen in die kleine Spalte an der Seite kommen.
37)

Per Forcejump kommt man hier auf die beiden übereinander gestapelten Container und damit auch zum dortigen Versteck.
38)

Nach der Sprengung kann man durch einen kurzen Gang zum Lager mit einigen Bags laufen.
39)

Am oberen Rand des Schachtes findet man eine Aussparung, die einen Raketenwerfer bereit hält. Anschließend kann man sich wieder nach unten fallen lassen.
40)

Sprengen Sie den explosiven Tank, wodurch darunter eine kleine Aussparung im Boden zugänglich wird.
41)

Lässt man sich vom Luftstrom nach oben treiben, muss man dabei nach oben blicken und möglichst am Rand bleiben, damit man oben an der Decke hängen bleibt, denn nur so kommt man in der Zwischenebene zu den beiden seitlichen Röhren, die jeweils ein Versteck darstellen. Um von der ersten zur zweiten zu kommen, muss man sich dabei ganz vorsichtig am Rand entlang zur anderen Seite voran tasten.
42)

Springen Sie dazu in dem kleinen Gang, den man durchqueren muss wenn man von ganz unten her mit dem Aufzug hochfährt bzw. der auch vom Raum mit der Rampe aus durch einen Sprung von der Rampe zum oberen Gang erreichbar ist, mit einem Jedisprung vorsichtig nach oben zur kleinen Nische mit der Rüstung.
43)

Springen Sie dazu mit einem Jedisprung auf der gegenüberliegenden Seite auf den oberen Vorsprung mit der Kiste und der Rüstung darauf.
44)

Schießen Sie auf den rot markierten Bereich an der Wand, was eine Explosion auslöst und einen Geheimraum freigibt, in den man geduckt hineinspringen kann.
45)

Schießen Sie hier erneut auf den rot markierten Bereich an der Wand!
46)

Springt man vom Balken aus nicht nach unten, sondern folgt ihm bis „um die Ecke“, findet man dort einen kleinen Geheimraum mit einem Bacta-Tank und etwas Schildenergie!

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/jediknight?rev=1364848085

Last update: **2014/08/27 16:42**