Jedi Knight - Teil 2

> Zurück zu Teil 1 der Lösung <

11 – The Brothers of the Sith

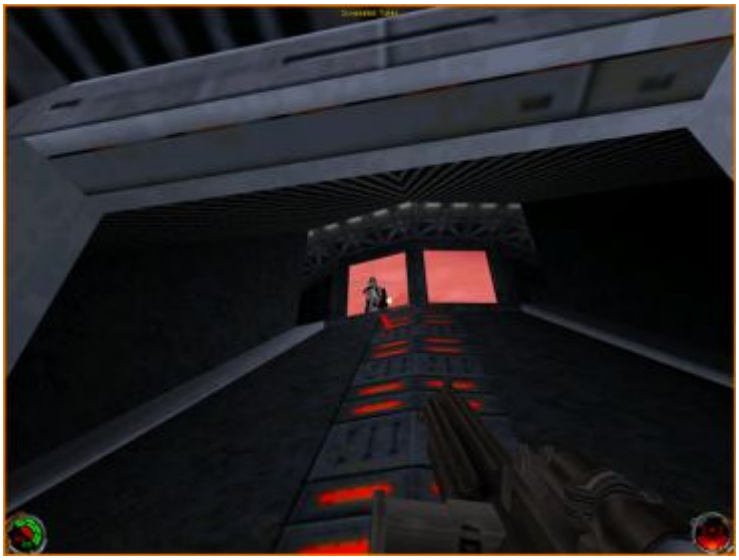


Sie stehen nun gleich zwei feindlichen Jedis gegenüber, die Sie kaum gleichzeitig bekämpfen können! Wichtig ist zudem, das man hier schon einige Punkte auf der „Sehen-Macht“ hat, denn der kleine Kobold kann sich unsichtbar machen!
Nach dem Beginn sollte man erst mal direkt die Flucht über die Container 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



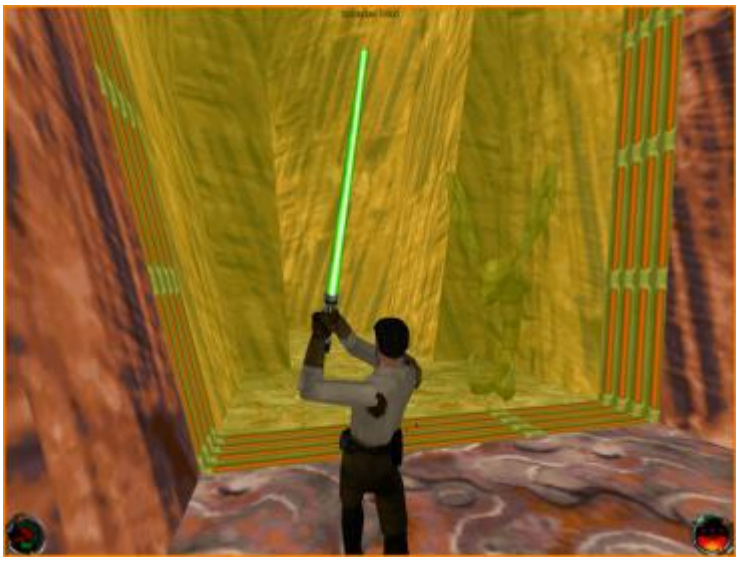
Durch einen der seitlichen Wege (schräge Tore, die man mitunter kaum von den Wänden unterscheiden kann!) kämpft man sich nach hinten, zu einem noch viel größeren Tor durch. Dahinter findet man irgendeine Container-Anlage (ist man immer noch auf dem Schiff?!?). Folgen Sie hier dem Gang hinter der Tür bis zu einer Wegzweigung. Geradeaus findet sich ein Aufzug, der Sie nach unten zu den Containern bringt (Versteck 1) [1].
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) [2] 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) [3] 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) [4] 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) [5] 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) [6] und erledigen Sie bei Bedarf noch den Walker auf der Brücke per Raketenwerfer. Wirklich nötig ist das jedoch nicht.



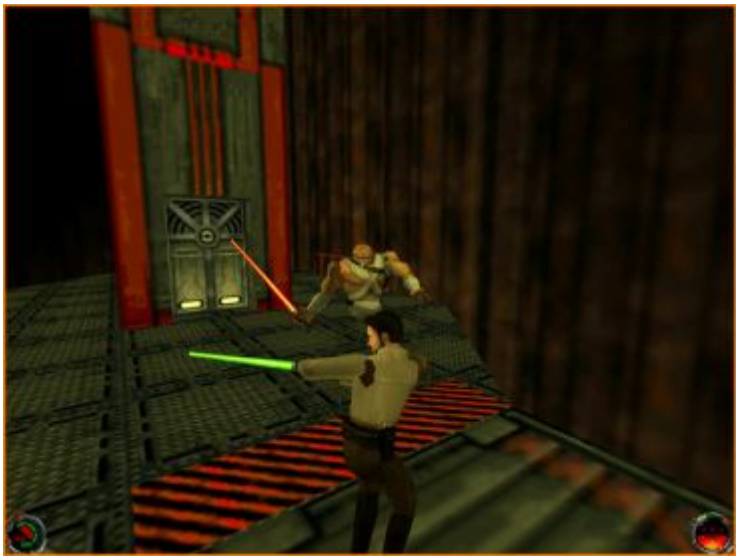
Zur anderen Seite kommt man indem man den Aufzug nach oben fahren lässt, abspringt und darunter dann das Gitter per Lichtschwert zersäbelt.
Folgen Sie dort unten dem Weg über das Rohr bis in die Festung.
Sie können sich dort über zwei Wege rein arbeiten, welchen Sie nehmen ist egal.
Oben steht man dann 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) [7)].
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) [8)].



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) [9].
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!!

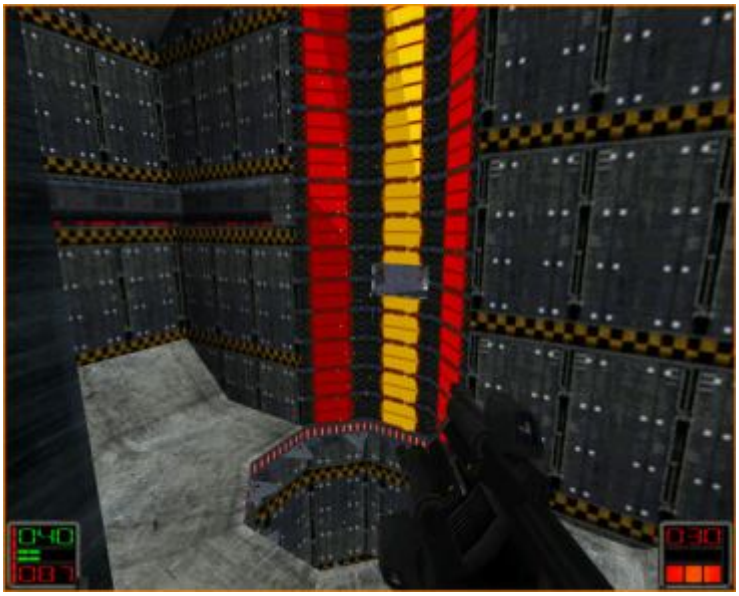


Oben angekommen steht man wieder in einem größeren Bereich, wo jedoch aus dem tiefer gelegenen Zugang nun endlos Sturmtruppen heran strömen.
Versuchen Sie daher erst gar nicht den Feind hier nieder zu kämpfen, sondern konzentrieren Sie sich darauf schnellstmöglich die beiden Geschütztürme zu vernichten 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) [10)], 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)[11)].
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) [12)].
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 anfänglichen Kontroll-/Aussichtsraum 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) [13].
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) [14].
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) [15].
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!

19 – The Valley of the Jedi

Dieser Level ist für beide Spielzweige absolut identisch.
Nach dem Absolvieren der Mission auf der hellen Seite der Macht bekommt man jedoch noch ein zusätzliches Video zu sehen!

Folgen Sie dem Weg bis zu einem Aufzug, der an der Seite offen ist. Hier fährt man zunächst nur eine Ebene nach unten und erledigt dort dann die Gegner bevor man sich dem 1. Versteck annimmt [16].



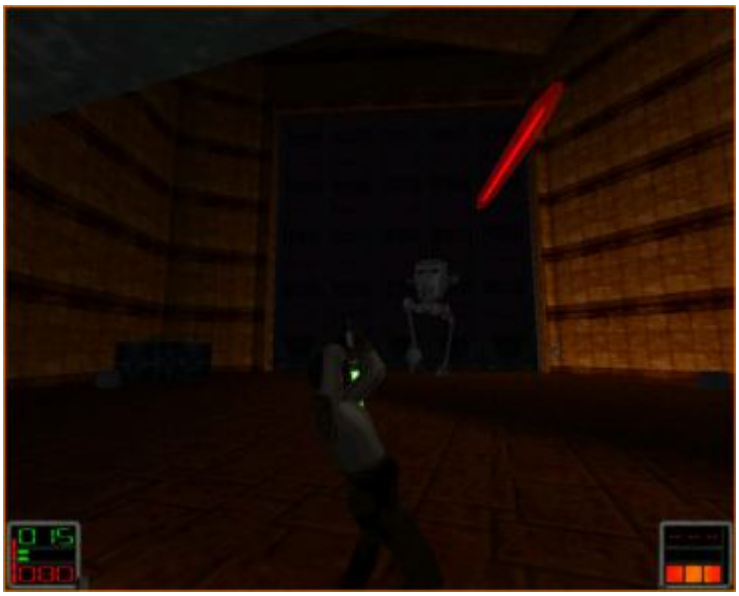
Anschließend fährt man ganz nach unten und erledigt dort am besten zuerst einmal die Feinde. Anschließend gibt es zwei mögliche Wege zum weiterkommen, wobei beide durch den zentralen Kubus hier führen.
Die erste Variante führt dabei auf direktem Weg über die weiteren Verstecke!
Fahren Sie dazu zunächst mit dem Aufzug wieder nach oben und anschließend direkt wieder nach unten, wobei man diesmal auf die oberste Stützstrebe an der Seite springt. Von dort aus geht es mit Anlauf (also einem sehr kurzen, im wesentlichen geht es um das Gedrückt halten der Lauf-Taste!) rüber zur Aussparung in der Wand gegenüber (Versteck 2) [17].
Von dieser aus springt man dann rüber zum Kubus, wo unter dem zentralen Gitter die Wachen direkt hyperaktiv werden! Bevor man das Gitter jedoch zerstört, sollte man noch das 3. und 4. Versteck erkunden [18].
Anschließend gilt es das Gitter zu zerstören, beispielsweise mit dem Raketenwerfer aus sicherer Distanz, und anschließend mit einigen Granaten die Wachen darunter zu erledigen. Springen Sie dann runter und fahren Sie mit dem Aufzug dort ganz nach unten in den Kubus. Der oben hinwegführende Weg gehört quasi zur zweiten Variante in den Kubus zu kommen!
Hierzu muss man nicht vom Aufzug auf die Stützstrebe springen, sondern kann unten in den äußeren Bereich zwischen der Anlage und dem Felsen dem Weg folgen bis man durch einige recht enge Höhlen zu einem größeren Raum kommt. Erledigen Sie dort alle Wachen und springen Sie zur Tür

hoch, die man mit dem seitlichen Schalter öffnet und so den Weg zum Aufzug im Kubus freigibt.
Mit diesem fährt man dann nach unten und erledigt die Gegner. Bevor man mit dem anderen Aufzug gegenüber weiter nach unten fährt, sollte man noch das 5. Versteck erkunden [19].



Mit dem anderen Aufzug kommt man dann nochmals etwas tiefer zu einem riesigen Bohrer. Hier läuft man an der Seite nach unten, bis man durch einen ganz schmalen Gang muss, der dann jedoch direkt zur Bohrstelle führt. Hat man die Gegner schon von weiter oben aus erledigt, wird man hier unten nicht mehr in die Zange genommen!
Beim Bohrer geht es dann nach unten in den Bereich mit den antiken Ruinen. Das Tal der Jedi erweist sich also eher als Höhlentempel! 😉
Kämpfen Sie sich dort dann durch die Gänge vor und achten Sie auf brüchige Stellen an der Wand (6. und 7 Versteck) [20].
Sie werden dann irgendwann in einem dunkleren Gang vor einer scheinbaren Wegzweigung stehen, die sich jedoch als zwei Eingänge zu einem größeren Raum entpuppen. Dieser Raum wird von zwei größeren Biestern bewohnt, die schon allerhand Sturmtruppen vertilgt haben und gegen normale Laserwaffen immun sind!
Sie können diese nun entweder mit dem Raketenwerfer, der Concussion Rifle, den Minen oder Handgranaten (aus der Deckung des Ganges heraus) bearbeiten bis beide hinüber sind oder einfach direkt zum hinteren Loch im Boden laufen, das jedoch vom zweiten Monster gut bewacht wird. Dies ist der einzige Weg, der weiterführt, denn aus dem anderen Loch kommt ein so starker Luftstrom, dass man hier nicht nach unten kann! Läuft man zudem im Laufschritt um die beiden Monster herum, kommt man meist problemlos und ohne Bissspuren zum Loch und kann dort zum ersten Vorsprung springen. Hat man diesen verpasst muss man unten dem Weg folgen, der zum anderen Schacht führt, wo man dank dem Luftstrom direkt wieder nach oben, zu den Monstern, befördert wird und es noch einmal versuchen darf.
Vom Vorsprung aus folgt man dann dem nächsten Gang bis zu einem größeren Raum mit seitlichen Wegen, über die man vorsichtig nach unten springt. Dort geht es weiter bis ein Felsblock den Weg versperrt.
Glücklicherweise findet man recht anschaulich an der Wand einen, mit Handsymbolen verzierten, versteckten Schalter, den man nun mehrfach drücken muss bis der Felsblock den Weg freigibt. Damit ist das Rätsel aber noch nicht gelöst! Anno 1997 ging die Tüftelei noch etwas weiter! 😉
Das Gegenstück zum eben bewegten Felsblock bildet nämlich später nochmal ein weiteres Hindernis, so dass die Blöcke doppelt in der richtigen Position stehen müssen!
Drücken Sie daher zunächst so lange auf den Taster an der Wand bis der Felsblock den Weg vollständig frei gegeben hat. Dahinter findet man zwar noch einen Schalter, mit dem man den Felsblock wieder zurück fahren könnte, doch das wird nur dann benötigt, wenn man weiter hinten irgendwo eines der haltenden Seile zersäbelt hat!
Laufen Sie daher einfach weiter und benutzen Sie auch weiter hinten, beim zweiten Felsblock, wieder den seitlichen Schalter. Hier sollte man dann zuerst ein Stück dem Gang folgen, da man weiter hinten zahlreiche Feinde trifft. Erledigen Sie diese zunächst und kehren Sie dann zum Felsblock zurück.
Zum Weiterkommen muss man diesen nun jedoch wieder auf seine versperrende Ausgangsposition zurück fahren. Da es hier nur einen Schalter gibt, gilt es diesen bei voll „eingefahrenem“ Felsblock zu drücken und dann im Laufschritt schnell am sich bewegenden Block vorbei zu rennen! Folgen Sie dann dahinter dem weiteren Weg, der nun frei sein sollte (erster Felsblock komplett in die Wand gefahren, zweiter Felsblock komplett in den Gang gefahren!).

Sie kommen dann zu einem Schacht, wo das Gegenstück zum ersten Felsblock an einem Seil hängt. Dies kann man mit dem Lichtschwert durchtrennen, sollte vorher jedoch noch unbedingt einige Meter weiter laufen, da man im kurzen Abschnitt zwischen den beiden Schächten mit den jeweils an einem Seil hängenden Gegengewichten, ein Versteck findet (Versteck 8)[21)].
Saust man dann mit dem ersten Steinblock nach unten, muss man dort dem seitlichen Gang folgen, der Sie zu einem „Luftaufzug“ bringt, der nach oben, direkt hinter den zweiten Felsblock im Gang, führt. Sie müssen nun erneut dem Weg folgen und beim Schacht mit dem durchtrennten Seil im Laufschritt (und mit etwas Glück!) zur anderen Seite rüber springen, denn nur beim zweiten Gegengewicht kommt man wirklich weiter. Das Seil des ersten zu durchtrennen ist daher nicht wirklich hilfreich! 😉



Beim zweiten Gegengewicht schließlich kann man entweder direkt weiter laufen, wo man dann am Ende des Ganges einen nach unten führenden Schacht findet, oder alternativ das Seil durchtrennen, wobei man dabei jedoch quasi nichts gewinnt. Man kann unten nur wieder dem schrägen Gang nach oben folgen oder nach rechts hin zum „Luftaufzug“ laufen und dann wieder den eben zurückgelegten Weg erneut laufen.
Am einfachsten ist es wenn man einfach beide Gegengewichte hängen lässt und schlicht dem Weg folgt bis man in einem größeren Raum hinter zwei Containern herauskommt.
Erledigen Sie dort alle Gegner und folgen Sie dann dem Weg nach unten. Hinter dem großen Tor lauert ein AT-ST-Walker, den man zerstören muss. Dazu braucht man schwerere Waffen, bevorzugt den Raketenwerfer oder das Concussion Rifle. Alternativ kann man jedoch auch mit Minen, Granaten oder dem Lichtschwert aktiv werden, muss dabei dann jedoch wie wild auswichen und erledigt sich im schlechtesten Fall noch selbst!
Mit den erstgenannten Waffen bekommt man den Feind hingegen mit rund fünf Treffern in den Griff, so dass der Pilot meist abspringt und nach seinem Ende auch direkt eine Keycard preisgibt.
Mit dieser kann man dann durch das Tor hinter dem AT-ST gehen.

Alle Acht Verstecke konnte ich hier finden, wodurch es dann einen Stern gibt!

20 – BOC – The Crude (+)



BOC ist ein sehr nerviger Gegner, da er direkt nach dem Start anfängt wie wild herum zu springen und damit eigentlich auch nicht mehr aufhört. Ihm selbst einfach nur mit der Kamera zu folgen erweist sich dadurch mitunter schon als ziemlich aufwendig und nervenzehrend. Im schlimmsten Fall wird einem sogar regelrecht schlecht von den wilden Kameraschwenks, die man benötigt um ihn im Visier zu halten.
Ihn mit normalen Waffen zu bekämpfen erscheint daher ziemlich unsinnig. Selbst wenn man ihn in den seitlichen Gang lockt, wird er dort weiter wild umherspringen oder sich „wabernd“ über den Boden annähern und dabei seine Lichtschwerter vor sich halten.
Selbst mit der Sekundärfunktion des Concussion Rifle scheint man dann keinen Schaden anrichten zu können. Mit dem Raketenwerfer wird man sich hingegen meist nur selbst ins Aus befördern!
Nutzt man die Macht jedoch geschickt und versucht diesen elendigen Kampf schlicht möglichst schnell zum Ende zu bringen, klappt das meist recht gut!
Als sehr effektiv erweist sich dabei das Blinding, da BOCs Springerei dadurch etwas eingedämmt wird, so dass man ihn im Laufschritt umrunden und dabei auf ihn mit dem Lichtschwert einschlagen kann.
Da er dabei aber selbst durchaus auch austeilt, sollte man noch eine zweite Macht anwenden: Protection.
Diese wird leider nicht im Handbuch beschrieben und scheint im wesentlichen einen zusätzlichen Schild aufzubauen, so dass man dem Feind sicherer gegenüber treten kann.
Aktivieren Sie die Protection und greifen Sie BOC dann möglichst im Nahkampf an, d.h. Rennen Sie um stets bei ihm zu bleiben und hauen Sie wie wild mit dem Lichtschwert drauflos.
Während man Protection jederzeit aktivieren kann, muss man für Blinding den Feind im Sichtbereich haben und dann nach dem ersten Aktivieren, das nur den „Empfänger“ durch einen kleinen grünen Kreis markiert, noch ein zweites mal die entsprechende Taste drücken.
Ist BOC geblendet und man selbst geschützt gilt es dann schlicht auf ihn drauf zu prügeln, bis er es einsieht. Meist sind das nur rund ein halbes Dutzend Treffer. Sicher kann ich das jedoch nicht sagen, da seine „Schmerzensschreie“ bei Treffern scheinbar oft im ständigen „Hüpfgeräusch“ untergehen.
Sonderlich schwer ist es mit dieser Strategie jedoch nicht.
Braucht man doch eine Pause, empfiehlt es sich in den seitlichen Gang zurück zu ziehen. Dort findet man neben einigen Bacta-Tanks und einer Rüstung auch meist etwas Ruhe, da BOC nicht immer direkt springend in den Gang kommt und dann irgendwo an einem Eingang herum hüpft.

20 – BOC – A Nuisance (-)



Die dunkle Variante ist zwar hinsichtlich der allgemeinen Ratschläge zu den normalen Waffen identisch zur obigen Beschreibung, doch insgesamt nach meinem Dafürhalten die etwas anspruchsvollere Variante, da einem hier etwas kräftige Jedi-Kräfte fehlen.
Ich bin ja durchweg kein großer Fan der Jedi-Kräfte im sonstigen Spiel, da diese meiner Meinung nach gegen die normalen Gegner mehr ein Hindernis, denn eine wirkliche Hilfe sind, doch gegen BOC empfinde ich vor allem die dunklen Kräfte als weitgehend sinnlos. Nun ja, zumindest die, die ich auch freigeschaltet hatte 😕
Da ich nur die Fähigkeiten Grip und Lightning Bolt ausgebaut hatte, konnte ich auch nur diese ausprobieren und Grip schien dabei keinerlei Wirkung zu zeigen! Da auch die Deadly Sight als, nicht im Handbuch beschriebene, Zusatzkraft der dunklen Seite keinerlei Schaden beim Gegner anzurichten schien bzw. irgendwie gar nicht so recht zu aktivieren war, blieb schlussendlich nur Lightning Bolt und das Lichtschwert.
Lightning Bolt hilft dabei nur auf kurze Distanz und auf möglichst engem Raum, wofür sich nur die beiden Eingangsbereiche zum Gang anbieten. Laufen Sie hier einfach hinein und warten Sie bis BOC Ihnen folgt (oder alternativ aus dem Inneren heraus kommt) und dann mit einer vollen Ladung Blitze attackiert werden kann. Zielen Sie dabei nicht zu hoch und warten Sie bis er fast an Sie heran ist! Nur so kann man einen Treffer landen, was dann meist auch direkt die gesamte Energie aufzehrt.
Es empfiehlt sich daher anschließend direkt mit dem Lichtschwert zu attackieren und den engen Raum auszunutzen, da BOC auch hier im „Außenbereich“ wie wild umher springt!
Sobald BOC aus dem engen Bereich heraus ist, sollte man selbst die Flucht ergreifen und so lange im Laufschritt herum rennen bis die Jedikräfte wieder aufgefüllt sind. Achten Sie dabei auf seine roten „Energiekugeln“, die er ab und an nach Ihnen verschießt. Mangels Schild sind diese hier besonders gefährlich!
Hat man ihn zwei oder dreimal mit den Blitzen getroffen und noch einige Lichtschwertreffer anbringen können, ist der Kampf dann auch hier geschlagen!

21 – JEREC – The Force Within (+)

Der Finalkampf ist, zumindest auf der hellen Seite der Macht und mit meinen gewählten Kräften, gar nicht einmal so schwer!
Man kann hier nämlich prinzipiell die gleichen Taktiken wie bei den vorherigen Boss-Kämpfen anwenden und muss nur einmal die Systematik verstanden haben, wozu ein Blick in die Missionsziele eigentlich schon ausreichend ist!
Es gilt nämlich Jerec in mehreren „Runden“ (ist man gut im Umschalten der Mächte und mit dem Lichtschwert benötigt man sogar nur eine „Runde“) zu bekämpfen bis er seine Kräfte nicht mehr ausreichend regenerieren konnte!



Hierbei sitzt er oben am Ende des zentralen „Machtstromes“ in einem „Protection-Schild“ und zieht die unteren Statuen an sich heran. Sind beide bis zum zentralen „Machtstrom“ vorgezogen, wird man selbst hier nicht mehr hoch kommen und der Kampf ist vorüber! Entscheidend ist daher Jerec vor erreichen dieses Zustandes zu erledigen.
Gehen Sie das wieder systematisch an, d.h. Direkt nach dem Start des Kampfes erst mal im Laufschritt einige Meter Abstand gewinnen und die nötigen Jedi-Kräfte auswählen. Ich empfehle hier unbedingt wieder den „Protection-Schild“, den man auch noch mit Blinding kombinieren kann, was die Sache noch einmal etwas erleichtert.
Wichtig ist generell, nicht allzu weit von Jerec weg zu laufen, da man sonst mit einer richtig starken roten Energiekugel beharkt wird. Im Nahkampf blitzen einem zwar auch manchmal die blauen Machtblitze entgegen, doch dank dem „Protection-Schild“ sind diese nicht sonderlich gefährlich! Bleiben Sie also bei Jerec und laufen Sie im Laufschritt stets lichtschwertschwingend um ihn herum, so dass man so einige Treffer anbringen kann. Jerec ist nicht allzu flexibel und kann nicht jeden Hieb blocken. Da er auch selbst nicht sehr energisch austeilt ist es mitunter möglich ihm genug Treffer beizubringen (vor allem wenn man ihn vorher geblendet hat und er weitgehend auf offenem Feld, also nicht an einer Wand, steht!) ohne selbst seinen Schild neu auffrischen zu müssen. Nachdem man ihn etwa zehn mal erwischt hat wird dann die erste „Runde“ auch beendet!
Jerec flüchtet nun in den „Machtstrom“ und fliegt nach oben in seine Regenerations-Pose. Folgen Sie ihm erst mal nicht, denn oben kann man ihm nichts antun!
Er wird nun jedoch beginnen die beiden Statuen heran zu ziehen, was man schnellstmöglich verhindern muss. Laufen Sie dazu schnell zur ersten Statue und springen Sie an dieser vorbei, da man dahinter einen Schalter findet.
Nachdem man diesen auf der einen Seite gedrückt hat, gilt es schnellstens zur anderen Seite rüber zu laufen, wo man das Gleiche tut, was dann beide Statuen zum Stehen bringt.
Nun gilt es selbst im Machtstrom nach oben zu fliegen, wo Jerec nun ohne Schild attackiert werden kann. Schnappen Sie sich hier am besten noch den Macht-Boost, so dass man problemlos wieder Protection und Blinding aktivieren kann und bei Bedarf sich natürlich auch heilen muss!
Je nachdem wie lange man benötigte um die beiden Statuen zu stoppen, konnte Jerec seine Kräfte nur vergleichsweise wenig regenerieren. Attackieren Sie ihn daher direkt wieder mit allem was die Maustasten hergeben, egal ob dies oben oder wieder unten geschieht.
Mit etwas Glück ist er schon direkt so geschwächt, dass er nach einigen Treffern in die Knie geht und der Kampf gewonnen ist (meist wenn die Statuen noch nicht einmal komplett aus den Aussparungen heraus gezogen wurden).
Konnte er sich voll regenerieren, folgt eine weitere Runde, wo man ihm erneut zehn Treffer beibringen muss, was nach dem gleichen Muster abläuft. Hat man das wieder geschafft gilt es erneut schnell zu einer Statue zu rennen und sobald sich diese bewegen den Schalter an der Wand zu drücken. Wiederholen Sie dies auch auf der anderen Seite und folgen Sie dann Jerec nach oben, wo man ihn erneut attackiert.
Schafft man es auch in der zweiten Runde nicht ihn zu besiegen, wird es meist nicht mehr klappen, da die Statuen spätestens bei der dritten Regenerationsphase dann zu nahe am „Machtstrom“ sind, so dass man nicht mehr hoch kommt und der Kampf direkt neu startet!
Wird man während des Kampfes generell zu oft getroffen, sollte man direkt im Kampf zu den seitlichen Aussparungen laufen, wo man ein Medikit und einen Macht-Boost findet. Auch den oberen

„Force Surge“ sollte man stets mitnehmen, da er erneuert wird und einem kurzfristig die Möglichkeit gibt alle Mächte mehrfach zu nutzen, so dass man bei schnellem Umschalten sowohl Healing, Protection als auch Blinding aktivieren kann!

21 – JEREC – Battle for Power (-)

Auch hier ist die dunkle Variante ein Stückchen schwerer, wobei ebenfalls die Grundstrategie bzw. der Ablauf des Kampfes eigentlich identisch ist.
Da man jedoch weder auf die Jedi-Heilkraft noch auf den Schild zurückgreifen (auch sonst gibt es keine Macht-Upgrades hier!) kann muss man seine Energie anderes wieder herstellen, denn völlig ohne Treffer wird man nicht auskommen!
Jerec greift hier nicht nur verstärkt mit „Lightning Bolts“ an , sondern feuert auf größere Distanzen auch wieder rote Energiekugeln ab, die gerade einem geschwächten Kyle den Garaus machen können!
Entscheidend ist daher die eigene Lebensenergie stets im Auge zu behalten und vor allem direkt zu Beginn des Kampfes aus dem Inventar die Bacta-Tanks auszuwählen, denn nur deren Anwendung wird einem hier vor dem K.O. Retten!
Direkt zum Start heißt es folglich schnell die Bacta-Tank zu selektieren und dann die Jedikraft der Wahl, wobei dies bei mir erneut „Lightning Bolt“ war, da ich sonst nichts brauchbares ausgebaut hatte bzw. andere Kräfte scheinbar keine Wirkung entfaltet haben (Force Pull, Grip oder Deadly Sight), zu selektieren!
Attackieren Sie dann Jerec möglichst im Nahkampf, so dass man nur ab und an einen „Lightning Bolt“ ertragen muss und nicht die wesentlich stärkeren roten Energiekugeln!
Duellieren Sie sich dann mit dem Lichtschwert, wobei ein stetes Laufen und jeweils Angriffe auf seine Flanke am wirksamsten sind. Zusätzlich kann man ab und ab bei aufgeladener Jedi-Kraft die Blitze fliegen lassen und Jerec so weiteren Schaden beibringen.
Wie auch bei der hellen Variante der Mission wird Jerec nach etwa zehn Treffern nach oben in seine Regenerations-Pose flüchten, so dass man dann schnell zu den beiden seitlichen Schalter laufen und die dortigen Schalter drücken muss bevor man ihn erneut angreifen kann.
Je nachdem wie geschickt man jedoch ist, gilt es vorher noch selbst eine Regenerations-Pause einzulegen, denn wenn einem die anfänglichen Bacta-Tanks ausgehen, kann man plötzlich schnell mit dem Ende konfrontiert sein!
Vermeiden Sie dies, indem Sie bei sich leerenden Bacta-Vorräten frühzeitig den Kampf mit Jerec in Richtung einer der seitlichen Nischen verlagern. Dort findet man diesmal auf beiden Seiten jeweils einen Bacta-Tank, wobei sich diese natürlich von Zeit zu Zeit erneuern!
Wichtig ist dann sich möglichst schnell aus dem Kampf mit Jerec zu lösen und dann im Laufschritt entweder direkt in die seitliche Nische zu sprinten oder einen Haken um den zentralen „Turm“ herum zu schlagen, da Jerec einem meist eine rote Energiekugel (die scheinbar leicht gelenkt ist!) hinterher sendet, was man schon am Geräusch dieser Jedikraft erkennt, so dass man dann nochmal schnell ausscheren oder mit einem hohen Sprung ausweichen sollte!
Dank der wiederkehrenden Bacta-Tanks kann man dann doch das eigene Leben verlängern, muss jedoch deutlich vorsichtiger sein mit seinen Angriffen, da man sich nur wenige Treffer mit dem Lichtschwert leisten kann (man bekommt von Jerec ja immer mal wieder einen Blitz oder eine Energiekugel verpasst!).
Sobald Jerec dann aber den Rückzug antritt, gilt es die seitlichen Schalter zu drücken und ihn anschließend oben zu stellen, wobei man vorher geschickter weise noch die Bacta-Tanks unten mitnehmen sollte.
Oben greift man ihn dann mit dem Lichtschwert im Sprung an und startet so die nächste Runde des Kampfes, wobei man auch hier bei geschicktem Kämpfen schon nach der ersten Regenerations-Phase

Jerec in die Knie zwingen kann!

Text	A. Neumann 2013
Screenshots	A. Neumann 2013
Savegames	A. Neumann 2013

1)

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

2)

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

3)

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.

4)

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

5)

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

6)

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

7)

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

8)

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

9)

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

10)

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.

11)

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.

12)

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

13)

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

14)

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

15)

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!

16)

Springen Sie dazu auf den erhöhten, aber dunklen Bereich neben der Kiste. Hinter dieser findet man zwei Bacta-Tanks

17)

Erreicht man den schmalen Weg dort mit der Schildenergie gilt das Versteck als gefunden, wobei man zum Weiterkommen hier natürlich oben bleiben muss, was jedoch zum sichern der weiteren Verstecke nicht mehr notwendig ist!

18)

springen Sie dazu beim seitlich in den Fels führenden Weg durch die Aussparung in der Wand zur anderen, äußeren Seite. Dort findet man weitere Schildenergie. Zur anderen Stützstrebe zu springen bringt hier übrigens „verstecktechnisch“ nichts mehr. Dafür kann man nach oben zu einem kleinen Vorsprung an der dunklen Wand springen. Beide Bereiche kann man jedoch auch recht bequem von unten mit einem Jedi-Sprung erreichen!!

19)

Lassen Sie dazu den ersten Aufzug wieder nach oben fahren und springen Sie dann in den Bereich unter dem Aufzug, wo man erneut Bacta-Tanks und Schildenergie findet!

20)

Beschießt man diese Stellen, wird die Wand stets explodieren und das Versteck dahinter freigeben!

21)

Leuchten Sie dazu die seitliche Wand aus, wo man eine weitere brüchige Stelle findet, die nach Beschuss einen „Diamanten“ zugänglich macht

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/jediknightt2?rev=1369908574

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